ASP Łódź

Karty przedmiotu
dla kierunku
projektowanie graficzne
II stopień

Program dla naboru 2026/2027

Spis treści

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO 4
Malarstwo1 9
Malarstwo2 15
Rysunek 1 20
Rysunek2 24
Obraz cyfrowy 1 28
Obraz cyfrowy 2 33
Design społeczny i projektowanie dostępne 37
Lektorat języka angielskiego 1 42
Lektorat języka angielskiego2 46
Język obcy nowożytny - egzamin B2+ 50
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 53
Ilustracja i Komiks1 54
Ilustracja i Komiks2 58
Ilustracja i Komiks3 63
Aneks - Ilustracja i Komiks 67
Projektowanie plakatu1 71
Projektowanie plakatu2 75
Projektowanie plakatu3 79
Projektowanie plakatu – seminarium dyplomowe 82
Aneks – projektowanie plakatu 87
Projektowanie informacji wizualnej1 90
Projektowanie informacji wizualnej2 93
Projektowanie informacji wizualnej3 97
Projektowanie informacji wizualnej- seminarium dyplomowe 101
Aneks – projektowanie informacji wizualnej 104
Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych1 107
Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych2 113
Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych3 119
Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych – seminarium dyplomowe 125
Aneks – projektowanie grafiki wydawniczej i typografii mediów cyfrowych 131
Projektowanie grafiki multimedialnej i gier1 135
Projektowanie grafiki multimedialnej i gier2 138
Projektowanie grafiki multimedialnej i gier3 142

Projektowanie grafiki multimedialnej i gier- seminarium 146
Aneks – Projektowanie grafiki multimedialnej i gier 149
Projektowanie pisma i kaligrafii1 153
Projektowanie pisma i kaligrafii2 157
Projektowanie pisma i kaligrafii3 161
Projektowanie pisma i kaligrafii – seminarium dyplomowe 165
Projektowanie interfejsu1 169
Projektowanie interfejsu3 180
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 185
Historia typografii i projektowania graficznego1 185
Historia typografii i projektowania graficznego2 188
Proseminarium 191
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO 197
Techniki autoprezentacyjne 197

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	**Grafika warsztatowa**		**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	Damian Idzikowski	Kontakt e-mail	didzikowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie pierwszego semestru na kierunku 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.				
	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			

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U02	Dba o estetykę, funkcjonalność i innowacyjność realizowanych projektów graficznych, zachowując wysoki poziom jakości wykonania oraz świadomie uwzględniając ich użytkowy charakter. Student w realizacji złożonych prac z zakresu grafiki warsztatowej (w obszarze druku płaskiego, wypukłego oraz wklęsłego) potrafi wykorzystywać swoją intuicję, emocjonalność i wyobraźnię	Korekty indywidualne przygotowanie matryc/y;
	IPG2_U03	Potrafi analizować i przewidywać społeczne oddziaływanie własnych realizacji projektowych, zachowując jednocześnie świadomą i autonomiczną postawę twórczą w zakresie projektowania graficznego	Korekty indywidualne i grupowe,
	IPG2_U07	Posiada umiejętność świadomego wykorzystywania środków i metod kreacji projektowej artystycznej, umożliwiających swobodne operowanie wyobraźnią w tworzeniu prac graficznych w technice druku wypukłego, wklęsłego lub płaskiego - autorskich realizacji z zakresu projektowania graficznego oraz działań pokrewnych.	Korekty indywidualne / wykonywanie odbitki/tek;

	IPG2_U09	Potrafi integrować warsztat artystyczny z innymi obszarami swojej twórczości artystycznej o charakterze interdyscyplinarnym, w celu realizacji spójnych i świadomych koncepcji wizualnych projektowania graficznego z innymi obszarami twórczości artystycznej i projektowej, również o charakterze interdyscyplinarnym, w celu realizacji spójnych i świadomych koncepcji wizualnych.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Posiada wyższe kompetencje merytoryczne i praktyczne w obszarze grafiki warsztatowej zakresie projektowania graficznego, umożliwiające świadome wykorzystywanie środków artystycznych i projektowych w realizacji autorskich koncepcji w klasycznych technikach w obszarze grafiki warsztatowej. Rozumie znaczenie efektywnego i przedsiębiorczego działania w procesie twórczym oraz potrafi planować, organizować i realizować grafiki projekty z uwzględnieniem potrzeb odbiorców oraz zasad etyki zawodowej.	Korekty indywidualne, dyskusje projektowe
Treści programowe	Pogłębione poznanie oraz praktyczne zastosowanie technik grafiki warsztatowej (m.in. linorytu, monotypii, suchej igły oraz technik mieszanych) jako narzędzi służących realizacji bardziej złożonych koncepcji projektowych. W porównaniu z etapem licencjackim nacisk położony jest na rozwinięcie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej oraz świadome eksperymentowanie z możliwościami technologicznymi i formalnymi grafiki warsztatowej. Ćwiczenia warsztatowe mają na celu doskonalenie i pogłębianie umiejętności warsztatowych, obejmujących opracowanie bardziej złożonych matryc graficznych oraz wykonanie odbitek z uwzględnieniem różnorodnych metod druku. Szczególny nacisk kładziony jest na świadome i zaawansowane operowanie linią, plamą, światłocieniem i fakturą, a także na budowanie rozbudowanych kompozycji zarówno w formacie zamkniętym, jak i w układach sekwencyjnych. Istotnym elementem pracy jest również eksperymentowanie z technikami mieszanymi oraz poszukiwanie nowych rozwiązań formalnych i interpretacyjnych. Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności łączenia koncepcji projektowej z wymaganiami warsztatu graficznego, a także rozwijanie samodzielności w realizacji pracy – od etapu koncepcji i projektu, poprzez przygotowanie matrycy i proces druku, aż do uzyskania finalnej odbitki o wysokiej jakości technicznej i artystycznej.		
Metody dydaktyczne	Warsztaty, zajęcia technologiczne		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Andrzej Jurkiewicz, Roman Artymowski Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady
	Uzupełniająca	- *Keith Houston*, Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Wydawnictwo Karakter
Dodatkowe informacje	Zaliczenie przedmiotu Grafika Warsztatowa 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%)**
	Progres w pracy semestralnej – widoczny rozwój koncepcji, umiejętności technicznych oraz jakości realizowanych prac.	20 %
	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 /	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

zaliczenie na ocenę	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

<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">Malarstwo1</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3">Painting</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="10">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">polski</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">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">I</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 Aleksandra Hoffer</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">Aleksandra.hoffer@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Zdany egzamin wstępny na pierwszy rok studiów II stopnia na kierunku 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.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">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</td></tr>
</table>

	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	45h
	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)*	45h
	RAZEM	90h
	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**
	IPG2_U02 (+)	Student bierze aktywny udział w rozmowach i dyskusjach w trakcie zajęć oraz tematycznych prezentacjach, ugruntowując wiedzę z zakresu sztuki współczesnej i historii sztuki. Potrafi argumentować własne stanowisko i dbać o proces twórczy z zachowaniem wysokiego stopnia oryginalności i poziomu jakości. Wykazuje biegłość w przykładach malarstwa z kanonu historii sztuki oraz informacji/treści dotyczących wystawy i ekspozycji obecnie prezentowanych w znaczących instytucjach kultury, muzeach i galeriach sztuki. Podejmuje refleksję oraz krytyczny namysł nad aktualnym światem sztuki.	- 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
	IPG2_U03 (+)	Student doskonali warsztatową sprawność w zakresie warsztatu malarstwa klasycznego w technice malarstwa olejnego oraz stale wykazuje chęć rozwoju umiejętności malarskich, które pozwalają stopniowo wprowadzać w procesie dydaktycznym eksperymenty ze zróżnicowanymi technikami, narzędziami i materiałami. Ponadto, osoba studencka wykorzystuje i wprowadza zdobyte umiejętności projektowe z zakresu kierunkowego, z wyszczególnieniem zasad kompozycji oraz hierarchii budowania obrazu, które są rozwijane przez studenta w medium malarskim w ramach prowadzonych zajęć. Student orientuje się w możliwościach kształtowania formy plastycznej i konstruowania hierarchii poszczególnych elementów obrazu poprzez proces obserwacji i ich analizę.	- 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
	IPG2_U07 (+)	Student rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, poszerzone o problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów pracy artystycznej, w tym zagadnień związanych z funkcjonowaniem rynku sztuki, możliwościami rozwoju własnej kariery zawodowej w oparciu o przegląd konkursów, galerii sztuki i znajomości ich profilu, stypendiów artystycznych, czy podejmowanych współprac z instytucjami kultury, przedsiębiorstwami z branży kreatywnej, czy innymi artystami/projektantami. Student poszerza wiedzę o aktualne zagadnienia sztuki poprzez resarch, rozmowę z prowadzącym, dyskusję w grupie.	- 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
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01 (+)	Student w sposób konsekwentny, efektywny i przedsiębiorczy, z uwzględnieniem wiedzy i kompetencji projektowych, ukierunkowuje swoje działania w obszarze rynku kreatywnego, co pozwala mu na aktywne planowanie własnej ścieżki zawodowej. Wyznacza indywidualny kierunek rozwoju artystycznego, wprowadzając umiejętności i wiedzę opartą na znajomości dorobku i osiągnięć Uczelni.	- 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
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. Dla studentów II stopnia studiujących w pracowni malarstwa to czas autorefleksji i pierwszych prób kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta. 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.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Ćwiczenia warsztatowe:

1Korekty 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
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</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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">Obecność oraz aktywność podczas zajęć</td><td>40%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Postępy w pracy weryfikowane na podstawie przeglądu</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
</table>

	(określona stopniem)	
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 r.	

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Painting**			
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	Dr Aleksandra Hoffer	Kontakt e-mail	Aleksandra.hoffer@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie na pozytywną ocenę I semestru I roku studiów II 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 i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	45h
	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)*	45h
	RAZEM	90h
	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**
	IPG2_U02 (+)	Zdobyta wiedza z zakresu historii sztuki na podstawie prezentacji w trakcie zajęć, wyjść do muzeów, galerii sztuki, uczestnictwa w wystawach, oprowadzaniach, warsztatach, czy znajomości lektur podstawowych i uzupełniających pozwala zrozumieć studentowi aktualną problematykę sztuki oraz znaleźć kontekst własnej twórczości osadzony w tradycji Uczelni oraz założeniach teoretycznych, między innymi Władysława Strzemińskiego i Katarzyny Kobro.	- 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
	IPG2_U03 (+)	Warsztatowa sprawność oraz stale wykazywana chęć rozwoju umiejętności malarskich pozwala stopniowo wprowadzać w procesie dydaktycznym eksperymenty ze zróżnicowanymi technikami, narzędziami i materiałami - świadomość procesów malarskich oraz wprowadzenie ich systematyzacji. Doświadczenie to wpływa na selekcjonowanie i budowanie	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę

		własnego warsztatu malarskiego przez studenta, prowadząc do osiągnięcia spójności realizowanych koncepcji artystycznych. Ponadto, umiejętności projektowe osoby studenckiej, z wyszczególnieniem zasad kompozycji oraz hierarchii budowania obrazu, rozwijane są przez studenta w medium malarskim. Student orientuje się w możliwościach kształtowania formy plastycznej i konstruowania hierarchii poszczególnych elementów obrazu. Realizuje wyróżniające się koncepcje o wysokim poziomie technicznym.	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
	IPG2_U07 (+)	Posiada znajomość podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną o problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów pracy artystycznej, w tym zagadnień związanych z funkcjonowaniem rynku sztuki, możliwościami rozwoju własnej kariery zawodowej w oparciu o przegląd konkursów, galerii sztuki i znajomości ich profilu, stypendiów artystycznych, czy podejmowanych współprac z instytucjami kultury, przedsiębiorstwami z branży kreatywnej, czy innymi artystami/projektantami. Student poszerza wiedzę o aktualne zagadnienia sztuki poprzez resarch, rozmowę z prowadzącym, dyskusję w grupie.	- 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
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01 (+)	Student w sposób konsekwentny, efektywny i przedsiębiorczy, z uwzględnieniem wiedzy i kompetencji projektowych, ukierunkowuje swoje działania w obszarze rynku kreatywnego, co pozwala mu na aktywne planowanie własnej ścieżki zawodowej. Wyznacza indywidualny kierunek rozwoju artystycznego, wprowadzając umiejętności i wiedzę opartą na znajomości dorobku i osiągnięć Uczelni.	- 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

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="2">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. Dla studentów II stopnia studiujących w pracowni malarstwa to czas autorefleksji i pierwszych prób kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta. 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>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</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Iwona Luba, Ewa Paulina Wawer, Władysław Strzemiński - zawsze w awangardzie. Rekonstrukcja nieznanej biografii 1893 - 1917, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017</td></tr>
<tr><td></td><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
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</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</th></tr>
<tr><td>Obecność oraz aktywność podczas zajęć</td><td>40%</td></tr>
<tr><td>Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych</td><td>30%</td></tr>
<tr><td>Postępy w pracy weryfikowane na podstawie przeglądu</td><td>30%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Ocena

(określona stopniem)</th><th>Opis wymagań</th></tr>
<tr><td>Celujący (5,5)</td><td>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>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nieliczynymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td>efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Zaliczenie</td><td colspan="2"><table>
<tr><td>Zaliczony (Zal)</td><td>zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td>zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="2">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek 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	**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 II stopnia/ 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 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			
W zakresie umiejętności	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	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.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">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. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">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</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Cornelia H. Butler, Catherine de Zegher, On Line. Drawing Through the Twentieth Century, 2010

Lambert Wiesing, Sztuczna Obecność, Oficyna Naukowa, 2012

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</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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">Obecność oraz aktywność podczas zajęć</td><td>40%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Postępy w pracy weryfikowane na podstawie przeglądu</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena

(określona stopniem)</td><td colspan="2">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	30.05.2026	

ASP Łódź

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek2		**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 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	Doskonalenie 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 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	-	-	-
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	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.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">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. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">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</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Cornelia H. Butler, Catherine de Zegher, On Line. Drawing Through the Twentieth Century, 2010

Lambert Wiesing, Sztuczna Obecność, Oficyna Naukowa, 2012

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</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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">Obecność oraz aktywność podczas zajęć</td><td>40%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Postępy w pracy weryfikowane na podstawie przeglądu</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena

(określona stopniem)</td><td colspan="2">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	27.05.2026	

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz cyfrowy 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	mgr Daria Łuka	Kontakt e-mail	dluka@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	· Podstawowa wiedza z zakresu kompozycji, teorii koloru oraz struktur grafiki cyfrowej (raster/wektor). · Podstawowa umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych lub gotowość do podjęcia nauki logicznego i algorytmicznego myślenia.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	• Zapoznanie studentów z metodami kreowania obrazu cyfrowego przy użyciu kodu (Creative Coding) oraz algorytmów. • Wykształcenie umiejętności wykorzystania środowisk programistycznych (np. Processing, p5.js) jako pełnoprawnego, autorskiego narzędzia projektowego i artystycznego. • Rozwinięcie wyobraźni przestrzennej, procesowej i interaktywnej poprzez programowanie animacji, struktur kinetycznych oraz systemów generatywnych. • Zbudowanie pomostu pomiędzy tradycyjnym warsztatem graficznym a nowoczesnymi technologiami interdyscyplinarnymi.				
	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**
	IPG2_U02	Student potrafi przełożyć klasyczne reguły kompozycji, geometrii i teorii koloru na język kodu, dbając o płynność generowanych animacji (kontrola liczby klatek na sekundę, optymalizacja pętli rysujących).	Weryfikacja poprzez ocenę indywidualnych prac projektowych i ćwiczeń praktycznych, w których student wykorzystuje zasady kompozycji, geometrii i teorii koloru w kodzie. Ocenie podlega poprawność zastosowanych rozwiązań, płynność generowanych animacji oraz umiejętność optymalizacji kodu.
	IPG2_U03	Student potrafi krytycznie ocenić i przewidzieć sposób interakcji odbiorcy z generowanym cyfrowo obrazem (w tym z instalacjami kinetycznymi lub interaktywnymi); projektuje zachowanie programu tak, by angażowało ono użytkownika w zamierzony, autorski sposób, odpowiadając na współczesny kontekst kultury cyfrowej.	Weryfikacja poprzez ocenę projektów interaktywnych lub kinetycznych oraz ich krytyczne omówienie. Ocenie podlega umiejętność projektowania interakcji z odbiorcą, przewidywania jego zachowań oraz świadomego kształtowania sposobu odbioru generowanego obrazu.
	IPG2_U07	Student świadomie wykorzystuje funkcje matematyczne (np. sinus, kosinus) oraz kontrolowaną losowość (funkcje random i noise) do tworzenia autorskich, kinetycznych form graficznych i abstrakcyjnych struktur wizualnych.	Weryfikacja poprzez ocenę ćwiczeń i prac projektowych wykorzystujących funkcje matematyczne (sinus, kosinus) oraz kontrolowaną losowość (random, noise). Ocenie

			podlega poprawność i świadome zastosowanie algorytmów oraz umiejętność tworzenia autorskich form graficznych i abstrakcyjnych struktur wizualnych.
	IPG2_U09	Student potrafi zaimportować, przetworzyć i zmanipulować na poziomie pojedynczych pikseli zewnętrzne obrazy rastrowe, łącząc tradycyjną fotografię lub grafikę z cyfrowym filtrowaniem algorytmicznym..	Weryfikacja poprzez ocenę prac praktycznych obejmujących importowanie, przetwarzanie i manipulowanie obrazami rastrowymi na poziomie pojedynczych pikseli. Ocenie podlega poprawność techniczna przeprowadzonych operacji oraz umiejętność łączenia tradycyjnych materiałów fotograficznych lub graficznych z cyfrowym filtrowaniem algorytmicznym.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	Student wykazuje determinację i logiczne podejście w procesie wyszukiwania błędów w kodzie (debugowanie) oraz potrafi zaplanować prostą strukturę programu od założeń teoretycznych do działającego prototypu.	Weryfikacja poprzez obserwację samodzielnej pracy studenta podczas realizacji zadań projektowych oraz analizę sposobu rozwiązywania napotkanych problemów. Ocenie podlega logiczne podejście do budowania struktury programu, umiejętność wyszukiwania i poprawiania błędów w kodzie, systematyczność oraz zaangażowanie w proces realizacji projektu.
Treści programowe	***Treści programowe przedmiotu dotyczą wiedzy na temat metod tworzenia obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym oraz rozwinięcia umiejętności kreatywnego kodowania jako narzędzia wspierającego projektowanie systemowe. W szczególności są to: złożone struktury danych (tablice, listy),***		

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">przetwarzanie obrazów rastrowych, wizualizacja danych,

zagadnienie projektowania obiektowego, programowanie animacji i prac kinetycznych</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">• prezentacje autorskich algorytmów.

• Ćwiczenia warsztatowe przy komputerze - wspólne pisanie struktur kodu.

• Korekty indywidualne - analizy projektów (code review).

• Metoda projektowa (samodzielna realizacja zadań tematycznych).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">· Reas C., Fry B., Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press.

· Shiffman D., The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing, (dostępne otwarte zasoby online).</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Dokumentacja techniczna i tutoriale na oficjalnych stronach processing.org oraz p5js.org.</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">Ćwiczenia cząstkowe / zadania domowe (poprawność struktur danych, pętli i podstaw przetwarzania obrazu):</td><td>40%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Projekt semestralny</td><td>50%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność na zajęciach i zaangażowanie:</td><td>10 %</td></tr>
<tr><td rowspan="9">Kryteria oceny

Egzamin /

zaliczenie na ocenę</td><td>Ocena

(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><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>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
</table>

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

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz cyfrowy 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	mgr Daria Łuka	Kontakt e-mail	dluka@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie I semestru studiów na kierunku projektowanie graficzne. Znajomość podstawowych instrukcji sterujących (pętle, instrukcje warunkowe), operacji na tablicach oraz podstaw manipulacji pikselami obrazu rastrowego. Umiejętność samodzielnej pracy ze środowiskiem programistycznym (np. Processing lub p5.js) w zakresie tworzenia prostych animacji i form kinetycznych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wykształcenie umiejętności projektowania zorientowanego obiektowo (OOP) oraz tworzenia złożonych, interaktywnych systemów wizualnych reagujących na użytkownika w czasie rzeczywistym. Zapoznanie studenta z architekturą klas i obiektów jako narzędziem do zarządzania tysiącami niezależnych elementów graficznych (np. systemy cząsteczek). Rozwinięcie umiejętności projektowania interakcji (User Experience) w obrębie generowanego obrazu cyfrowego. Stworzenie zaawansowanego, interdyscyplinarnego projektu dyplomowego/egzaminacyjnego, łączącego kod z dźwiękiem, zewnętrznymi danymi lub sygnałem wideo z kamery.				
	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			

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U02	Student projektuje złożone systemy wizualne o wysokiej estetyce, wykorzystując programowanie obiektowe do tworzenia m.in. systemów cząsteczek (particle systems) lub struktur generatywnych o charakterze użytkowym.	Weryfikacja poprzez ocenę indywidualnych prac projektowych wykorzystujących programowanie obiektowe do tworzenia systemów wizualnych i generatywnych. Ocenie podlega poprawność zastosowanych rozwiązań, funkcjonalność oraz walory estetyczne realizacji.
	IPG2_U03	Student potrafi zaprojektować i zaprogramować intuicyjny interfejs oraz logikę interakcji (User Experience), przewidując reakcje odbiorcy na bodźce wizualne i ruchowe generowane przez system w czasie rzeczywistym	Weryfikacja poprzez ocenę projektów interaktywnych obejmujących zaprojektowanie i implementację interfejsu użytkownika. Ocenie podlega intuicyjność interfejsu, poprawność działania interakcji oraz dostosowanie zachowania systemu do reakcji odbiorcy.
	IPG2_U07	Student samodzielnie rozwija autorskie, zaawansowane systemy generatywne (np. automaty komórkowe, algorytmy ewolucyjne, fraktale), wykorzystując abstrakcyjne myślenie matematyczne i	Weryfikacja poprzez ocenę indywidualnych projektów generatywnych wykorzystujących

		logiczne jako surowiec do tworzenia unikalnych, niezależnych wypowiedzi artystycznych w obszarze współczesnych sztuk cyfrowych.	zaawansowane algorytmy matematyczne i logiczne. Ocenie podlega poprawność implementacji, samodzielność w opracowywaniu rozwiązań oraz oryginalność artystyczna realizacji.
	IPG2_U09	połączyć warsztat programistyczny z zewnętrznymi dziedzinami (np. dźwięk generatywny, analiza danych z plików tekstowych/CSV lub interakcja z kamerą), tworząc interdyscyplinarne projekty multimedialne lub instalacje interaktywne.	Weryfikacja poprzez ocenę projektów multimedialnych i instalacji interaktywnych łączących programowanie z zewnętrznymi źródłami danych i mediami. Ocenie podlega poprawność integracji technologii, funkcjonalność oraz spójność koncepcji projektu
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student potrafi publicznie zaprezentować, uargumentować i obronić architekturę swojego programu oraz koncepcję artystyczną przed grupą, wykazując się profesjonalnym przygotowaniem do realizacji interaktywnych projektów rynkowych.	Weryfikacja poprzez ocenę publicznej prezentacji i obrony projektu przed grupą. Ocenie podlega umiejętność uzasadnienia zastosowanych rozwiązań technicznych i koncepcji artystycznej, argumentowania decyzji projektowych oraz profesjonalizm prezentacji.
Treści programowe	Treści programowe przedmiotu dotyczą wiedzy na temat metod tworzenia obrazów cyfrowych ***w środowisku programistycznym oraz rozwinięcia umiejętności kreatywnego kodowania jako narzędzia wspierającego projektowanie systemowe. W szczególności są to: złożone struktury danych (tablice, listy), przetwarzanie obrazów rastrowych, wizualizacja danych, zagadnienie projektowania obiektowego, programowanie animacji i prac kinetycznych.***		

Metody dydaktyczne	Analiza kodu (Code review): Wspólne debugowanie i optymalizacja struktur obiektowych pisanych przez studentów, pod kątem czystości kodu i wydajności renderowania obrazu. Live Coding: Prezentacja zaawansowanych technik programistycznych (obsługa bibliotek zewnętrznych, połączenia sieciowe, obsługa kamer) w czasie rzeczywistym przez prowadzącego. Metoda warsztatowo-projektowa: Indywidualna praca nad zaawansowaną instalacją lub aplikacją generatywną, wspierana regularnymi, autorskimi korektami artystycznymi i technicznymi	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Shiffman D., The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing (rozdziały dotyczące wektorów, sił, systemów cząsteczek, autonomicznych agentów oraz sieci neuronowych).
	Uzupełniająca	Oficjalne przewodniki po zaawansowanych bibliotekach (np. p5.sound, p5.dom, biblioteki OpenCV dla Processingu).
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaawansowany projekt egzaminacyjny (interaktywny system graficzny, wizualizacja danych lub instalacja generatywna z wykorzystaniem programowania obiektowego)	60%
	Dokumentacja i obrona projektu (umiejętność wyjaśnienia działania własnego kodu i założeń projektowych):	30%
	Praca w semestrze i przygotowanie etapowe:	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	Design społeczny i projektowanie dostępne		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Social Design and Accessible Design			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Sztuki Projektowe / /instytut Projektowania Graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie Graficzne			
	Specjalność	Design społeczny i projektowanie dostępne			
	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 II / sem.1,2			ECTS	3 + 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	Znajomość zasad projektowania uniwersalnego, chęć dalszego poznawania nowych zagadnień związanych z designem społecznym i projektowaniem dostępnym, aktywne uczestnictwo w zajęciach, uzupełnianie wiedzy praktycznej i merytorycznej poza zajęciami.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Dostępność i eliminowanie barier, znajduje się w samym centrum uwagi i potrzeb współczesnego świata. Komisja Europejska określiła je jako pierwszy i podstawowy obszar działania na najbliższe dziesięciolecie. Dostępność oznacza, że osoby niepełnosprawne mogą na równych z innymi prawach korzystać z obiektów i usług, środowiska fizycznego, transportu, technologii i systemów informacyjno-komunikacyjnych. 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.

	Aktywność studenta	**Liczba godzin pracy**
Aktywność i liczba godzin pracy studenta (1 ECTS = 25-30 h)	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)*	45 + 45
	RAZEM	90 + 90
	Liczba punktów ECTS	3+3

Efekty uczenia się przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W01	Ma szczegółową wiedzę niezbędną do formułowania i pogłębiania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w obszarze sztuk projektowych	Sposób komunikowania się z prowadzącym – konsultacje/korekta/dyskusja
	IPG2_W03	Rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) z naciskiem na zaakcentowanie istotnego znaczenia projektowania uniwersalnego, ergonomicznego w kontekście zmian jakie następują w strukturze współczesnego społeczeństwa.	Jakość realizacji i prezentacji prac na różnych etapach powstawania projektu
	IPG2_W06	Rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze designu spólecznego. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję	Poziom realizacji projektów i ich postęp

W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	Posiada umiejętności tworzenia zróżnicowanych materiałów graficznych i multimedialnych na potrzeby druku, czy Internetu. Potrafi różnicować i odpowiednio dobierać wykorzystywane techniki i programy, aby tworzyć własne treści i odpowiednio dostosowywać je do indywidualnych potrzeb odbiorcy	Sposób prezentacji poszczególnych etapów projektu
	IPG2_U02	Dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.	Metody realizacji poszczególnych etapów projektu – resarch/ analiza/ własna interpretacja i rozwiązanie problemu
	IPG2_U08	Potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe.	Poziom realizacji projektu semestralnego
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	W realizowanych projektach, zwłaszcza na tematy kontrowersyjne lub drażliwe, uwzględnia perspektywy różnych interesariuszy oraz wykazuje zrozumienie na polu różnorodności społeczno-kulturowej, zwracając się w stronę odpowiedzialnego projektowania odpowiadającego na prawdziwe potrzeby ludzi.	Przydatność i społeczne znaczenie realizowanego projektu
	IPG2_K03	Posiada kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w działalności zawodowej, a także ma świadomość odpowiedzialności społecznej przy podejmowanych działań twórczych, rozumiejąc ich znaczenie dla interesu publicznego.	Uniwersalność realizowanego projektu
Treści programowe	Celem kształcenia w duchu designu społecznego jest zwrócenie uwagi osób studiujących na aspekty projektowania zrównoważonego: szacunek dla lokalnych społeczności i środowiska. W programie nauczania podkreślane są także wartości tkwiące w rodzimej kulturze, poznawanie własnej tożsamości, zachęcenie do czerpania inspiracji z lokalnego dziedzictwa materialnego i niematerialnego. W ramach realizacji programu, osoby studiujące mają możliwość zapoznania się z zagadnieniami procesów projektowych, takich jak: projektowanie zorientowane na komunikację, czyli zwracające uwagę odbiorcy na zaistniały problem i projektowanie zorientowane na odbiorcę. Projektowanie zorientowane na komunikację to zajęcie uwagi odbiorcy przy pomocy samej komunikacji, czego celem może być pobudzenie do myślenia, wyrwanie odbiorcy ze strefy komfortu, zwrócenie uwagi na dany problem: społeczny, gospodarczy czy polityczny. Ten wymiar projektowania znajduje swoje zastosowanie głównie w designie empirycznym, gdzie ważne stają się takie aspekty, jak: świat przeżyć, atmosferyczność komunikacji czy dyskursywny charakter języka. Obszar ten zdominowany jest głównie przez przestrzenie projektowania takie jak np. reklama czy branding. Głównym celem opisanego projektowania jest jak najlepsze sterowanie komunikacją w celu zwrócenia uwagi na przedstawiany problem. W tej formie sam projekt jako nośnik np.: (plakat, blibord, animacja) nie jest głównym narzędziem a dopiero efekt komunikacji jaki uzyska może określić sukces lub porażkę naszego pomysłu na tle „komunikacyjnej konkurencji”.		

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">Projektowanie zorientowane na odbiorcę zainicjował już w swoich rozważaniach sam Krzysztof Lenk w katalogu realizacji prac studenckich z zakresu Information Design: Cyt.: „Pokazywać zjawiska i procesy niedostrzegalne gołym okiem. Wyjaśnić działanie skomplikowanych urządzeń lub przebieg wydarzeń tak, by ich istota była zrozumiała dla każdego odbiorcy. Prowadzić za rękę, krok po kroku, przy składaniu szafki, w wędrówce przez labirynt zwiedzanego miasta lub przy nauce wielu funkcji ukrytych w telefonie komórkowym.”
Projektowanie w tym ujęciu koncentruje się przede wszystkim na uwrażliwieniu odbiorcy na zaproponowaną komunikację, która to w skomplikowanym świecie kodów i znaków powinna być organizowana w jak najczytelniejszy systemowy sposób. Określone powyżej reguły w czytelny sposób pokazują jak ważna jest orientacja na końcowego użytkownika, który to finalnie w bezproblemowy sposób powinien móc korzystać z rezultatu naszego designu.

Efektem dydaktycznym wyżej opisanych działań są projekty usług, produktów, systemów informacji wizualnej, scenariuszy, wizualizacji oraz innych kreatywnych rozwiązań z pogranicza dziedzin, odpowiadających na współczesne potrzeby społeczności i wpisujące się w oczekiwania związane z wdrażaniem zasad projektowania uniwersalnego. Zdobyta wiedza pomoże osobom studiującym holistycznie spojrzeć na wybrane zagadnienia; ułatwi definiowanie złożonych założeń oraz budowanie własnych strategii projektowych w oparciu o trafnie rozpoznany problem.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, konsultacje, dyskusje, korekta, wizyty studyjne</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa do przejrzenia pod kątem realizowanych 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 przejrzenia pod kątem realizowanych ćwiczeń</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>
<tr><td rowspan="5">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">kontakt z nauczycielem – frekwencja / konsultacje / korekta / dyskusja</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych</td><td>25%</td></tr>
<tr><td colspan="2">poziom wykonania prac etapowych i ich progres</td><td>25%</td></tr>
<tr><td colspan="2">przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej</td><td>30%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td>Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celująca (5,5)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program
nauczania</td></tr>
</table>

	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

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	angielski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia audytoryjne ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	I	Semestr studiów	I	
	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 B2.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym 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 Rozwijanie umiejętności formułowania wypowiedzi aprobującej oraz wypowiedzi krytycznej w języku obcym.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**30**	

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**
	RAZEM	**60**
	Liczba punktów ECTS	**2**

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	IPG2_U13	Student potrafi zrozumieć w języku angielskim treść wypowiedzi ustnej oraz pisemnej, związanej tematycznie ze sztuką, a także z kierunkiem studiów (Projektowanie graficzne), charakteryzującej się złożoną treścią i szerokim zakresem słownictwa, odpowiednim dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Potrafi wyrazić w języku angielskim opinie aprobujące bądź krytyczne na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów oraz przedstawić wypowiedź zawierającą własną ocenę omawianego zjawiska związanego ze sztuką i studiowanym kierunkiem. Student potrafi przygotować i przedstawić prezentację, której tematem jest problematyka związana z różnymi dziedzinami sztuki oraz ze studiowanym kierunkiem, posługując się świadomie dobranym słownictwem specjalistycznym, właściwym dla poziomu wyższego średniozaawansowanego Ma umiejętność płynnego porozumiewania się w języku angielskim oraz komunikowania z osobami z pokrewnych branży na poziomie wyższym średniozaawansowanym.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	Student ma kompetencje do współpracy w grupie w ramach projektów, których tematem jest sztuka i projektowanie oraz umiejętność samodzielnej komunikacji w języku angielskim w zakresie zbierania, weryfikowania i analizowania informacji i formułowania argumentacji. 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

Treści programowe	Student 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. Ćwiczy 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 tematykę związaną ze studiowanym kierunkiem oraz na własne doświadczenia artystyczne i własną twórczość. Student korzysta z posiadanego szerokiego zasobu słownictwa odpowiedniego dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Ćwiczy przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i wygłaszanie prezentacji przedstawiającej tematykę związaną ze studiowanym kierunkiem oraz 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 na ocenę	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

	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
Egzamin / zaliczenie na ocenę	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

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego2		**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	Zakwalifikowanie na 2 semestr studiów II stopnia na poszczególnych kierunkach Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym 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 Rozwijanie umiejętności przedstawiania własnych osiągnięć twórczych oraz 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	**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

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U13	Student ma pogłębioną umiejętność rozumienia w języku angielskim treści wypowiedzi ustnej oraz pisemnej, związanej tematycznie ze sztuką, a także z kierunkiem studiów (Projektowanie graficzne), charakteryzującej się złożoną treścią i szerokim zakresem słownictwa, odpowiednim dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Ma poszerzoną umiejętność wyrażania w języku angielskim opinii aprobujących oraz krytycznych na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów oraz przedstawienia wypowiedzi zawierającej własną ocenę omawianego zjawiska związanego ze sztuką i studiowanym kierunkiem. Potrafi dokładnie formułować myśli, precyzyjnie przedstawiać swoje opinie i je uzasadniać. Student posiada pogłębioną umiejętność przygotowania i swobodnego przedstawienia prezentacji, której tematem jest problematyka związana z różnymi dziedzinami sztuki, ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością, posługując się świadomie dobranym słownictwem specjalistycznym, właściwym dla poziomu wyższego średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie

		Ma udoskonaloną umiejętność płynnego porozumiewania się w języku angielskim oraz swobodnego komunikowania z osobami z pokrewnych branży na poziomie wyższym średniozaawansowanym, przez co może efektywnie współdziałać z innymi projektantami na arenie międzynarodowej.	
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	Student posiada udoskonalone kompetencje do efektywnej współpracy w grupie w ramach projektów, których tematem jest sztuka i projektowanie. Świadomie korzysta z umiejętności samodzielnego zbierania, weryfikowania i analizowania informacji i formułowania argumentacji. Student 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.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie
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 zaawansowanego słownictwa i złożoną treścią. Doskonali umiejętność wypowiadania się na temat sztuki i projektowania, przygotowując i swobodnie prezentując wypowiedzi odnoszące się do treści obejrzanych filmów i przeczytanych artykułów, a główny nacisk kładziony jest na tematykę związaną ze studiowanym kierunkiem oraz na własne doświadczenia artystyczne i własną twórczość. Student swobodnie korzysta z posiadanego szerokiego zasobu słownictwa odpowiedniego dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Pogłębia przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i wygłaszanie prezentacji przedstawiającej tematykę związaną ze studiowanym kierunkiem oraz 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

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Język obcy nowożytny - egzamin B2+	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	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			
	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	Zaliczenie pierwszego semestru drugiego stopnia na kierunku projektowanie graficzne			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym 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 Rozwijanie umiejętności przedstawiania własnych osiągnięć twórczych oraz rozmowy na temat własnej twórczości.			
	Aktywność studenta		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		2	
	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	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	RAZEM	30
	Liczba punktów ECTS	1 ECTS

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	IPG2_U13	Student ma pogłębioną umiejętność rozumienia w języku angielskim treści wypowiedzi ustnej oraz pisemnej, związanej tematycznie ze sztuką, a także z kierunkiem studiów (Projektowanie graficzne), charakteryzującej się złożoną treścią i szerokim zakresem słownictwa, odpowiednim dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Ma poszerzoną umiejętność wyrażania w języku angielskim opinii aprobujących oraz krytycznych na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów oraz przedstawienia wypowiedzi zawierającej własną ocenę omawianego zjawiska związanego ze sztuką i studiowanym kierunkiem. Potrafi dokładnie formułować myśli, precyzyjnie przedstawiać swoje opinie i je uzasadniać. Student posiada pogłębioną umiejętność przygotowania i swobodnego przedstawienia prezentacji, której tematem jest problematyka związana z różnymi dziedzinami sztuki ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością, posługując się świadomie dobranym słownictwem specjalistycznym, właściwym dla poziomu wyższego średniozaawansowanego. Ma udoskonaloną umiejętność płynnego porozumiewania się w języku angielskim oraz swobodnego komunikowania z osobami z pokrewnych branży na poziomie wyższym średniozaawansowanym, przez co może efektywnie współdziałać z innymi projektantami na arenie międzynarodowej.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji egzamin

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	Student posiada udoskonalone kompetencje do efektywnej współpracy w grupie w ramach projektów, których tematem jest sztuka i projektowanie. Świadomie korzysta z umiejętności samodzielnego zbierania, weryfikowania i analizowania informacji i formułowania argumentacji. Student 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.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji egzamin
Treści programowe	Egzamin B2+ ma formę ustną. Jedną część stanowi przedstawienie przygotowanej samodzielnie prezentacji, której tematem są własne dokonania artystyczno-projektowe, z naciskiem na postęp, jaki dokonał się w twórczości od ukończenia studiów licencjackich. Druga część to wypowiedź ustna oraz rozmowa nawiązująca do tematów z dziedziny sztuki oraz studiowanego kierunku, omawianych na zajęciach. Student odnosi się do zjawisk związanych ze sztuką i kulturą, wyrażając swoje opinie na tematy często problematyczne i kontrowersyjne. 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 wyższego średniozaawansowanego, umiejętność swobodnego posługiwania się nim w rozmowie o sztuce i własnym dorobku artystycznym oraz zdolność precyzyjnego formułowania myśli, wyrażania opinii i uzasadniania ich.	
Metody	Ćwiczenia audytoryjne		

dydaktyczne		
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 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 PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja i Komiks1		**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	X Ćwiczenia Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**1**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie x Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	prof. Zdzisław Olejniczak	Kontakt e-mail	zolejniczak@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	1. Podstawowe umiejętności warsztatowe rysunkowo-malarskie; 2. Dobra znajomość warsztatu cyfrowego przetwarzania obrazu; 3. Umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na I roku studiów magisterskich II stopnia jest przygotowanie studentów do nabywania większych umiejętności samodzielnego działania plastycznego w zakresie ilustracji i komiksu. Przy realizacji zadań etapowych program pracowni uwzględnia, nabyte na studiach licencjackich, praktyczne umiejętności studiujących jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego. Treści pierwszych zadań etapowych mają na celu pobudzenie u studentów ich własnej postawy twórczej, by ostatecznie ukształtować i rozwijać ją, jako indywidualny język plastyczny. Ważnym elementem w procesie kształcenia w pracowni jest wskazywanie studentom, że rozwój ich kreatywności manualnej powinien być odpowiednio łączony z zasadami właściwego				

	myślenia narracyjnego.	
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**	IPG2_W01	posiada na podstawowym poziomie wykorzystać nabytą wiedzę w innych pracowniach artystycznych, do praktycznego jej zastosowania m.in. w narracji rysunkowo-ilustratorskiej, łączącej warstwę językową (utwór literacki) z warstwą ikoniczną (ilustracja).	poziom wykonania prac; prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac zaliczeniowych;
	IPG2_W05	posiada podstawową wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym tworzeniu ilustracji i komiksu.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych, poziom wykonania prac;
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy tworzenia ilustracji i komiksu, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście własnej twórczości.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych,

			poziom wykonania prac;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U02	tworząc ilustracje i komiks dba o jej estetykę i nowatorstwo z zachowaniem podstawowego poziomu jej realizacji.	sposób i poziom wykonania prac;
	IPG2_U03	tworząc ilustracje i komiks umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych prac w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	treść i forma wykonanych prac;
	IPG2_U07	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji obrazu jako ilustracji, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej autorskiej wypowiedzi.	sposób i poziom wykonania prac;
W zakresie umiejętności	IPG2_U08	potrafi w podstawowym zakresie nabytych umiejętności praktycznych, samodzielnie rozwijać własne koncepcje rysunkowe, malarskie i zastosować je w ilustracji i komiksie.	treść i forma wykonanych prac; progresja w wykonywaniu kolejnych prac;
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat ilustratora z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym np. z literaturą, filmem, teatrem itp.	treść i forma wykonanych prac;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K03	posiada podstawowe kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w zakresie grafiki ilustracyjnej. Ma świadomość odpowiedzialności w podejmowaniu swoich działań twórczych w aspekcie społecznym.	sposób i poziom wykonania prac; treść i forma wykonywanych prac; sposób prezentacji 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**	Ćwiczenia etapowe; Indywidualna korekta; Praca własna poza pracownią.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Zeegen, Lawrence - Twórcze ilustrowanie. Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2008; Eisner Will. - Theory of Comics & Sequential Art.
	Uzupełniająca	Ilustrowane książki i czasopisma dla dzieci, młodzieży i dorosłych - przeglądanie.
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja	25
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	30
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	30
	przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej	5
	frekwencja / przygotowanie do zajęć	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
	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

Egzamin / zaliczenie na ocenę	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	26.05.2026 r. 	

ASP Łódź

Pole		**Opis**		
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja i Komiks2	**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	X Ćwiczenia Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**2**
	Forma zaliczenia	Zaliczenie x Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	prof. Zdzisław Olejniczak	Kontakt e-mail	zolejniczak@asp.lodz.pl

Wymagania wstępne	4. Zaliczenie 1 semestru w Pracowni Ilustracji i Komiksu; 5. Większe umiejętności warsztatowe rysunkowo-malarskie oraz fotograficzne; 6. Dobra znajomość warsztatu cyfrowego przetwarzania obrazu; 7. Wyższa umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na I roku studiów magisterskich II stopnia w semestrze 2. jest pogłębione przygotowanie studentów do nabywania jeszcze większych umiejętności samodzielnego działania plastycznego w zakresie ilustracji i komiksu. Przy realizacji zadań etapowych program pracowni uwzględnia, nabyte w 1. semestrze studiów, praktyczne umiejętności studiujących, jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego. Treści kolejnych zadań etapowych mają na celu wygenerowywanie u studentów ich własnej postawy twórczej, by stabilniej ukształtować i rozwijać ją, jako indywidualny język plastyczny.

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**
	IPG2_W01	posiada na wyższym poziomie wykorzystać nabytą wiedzę w innych pracowniach artystycznych, do praktycznego jej zastosowania m.in. w narracji rysunkowo-ilustratorskiej, łączącej warstwę językową (utwór literacki) z warstwą ikoniczną (ilustracja).	poziom wykonania prac; prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac zaliczeniowych;

W zakresie wiedzy	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym tworzeniu ilustracji i komiksu.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych, poziom wykonania prac;
	IPG2_W06	zna i rozumie na wyższym poziomie tworzenie ilustracji i komiksu, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście własnej twórczości.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych, poziom wykonania prac;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U03	tworząc ilustracje i komiks umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych prac etapowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	treść i forma wykonanych prac;
	IPG2_U07	posiada na wyższym poziomie umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji obrazu jako ilustracji, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej autorskiej wypowiedzi.	sposób i poziom wykonania prac;
	IPG2_U08	potrafi na wyższym poziomie w zakresie nabytych umiejętności praktycznych, samodzielnie rozwijać własne koncepcje rysunkowe, malarskie i zastosować je w ilustracji i komiksie.	treść i forma wykonanych prac; progresja w wykonywaniu kolejnych prac;
	IPG2_U09	potrafi łączyć na wyższym poziomie warsztat ilustratora z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym np. z literaturą, filmem, teatrem itp.	treść i forma wykonanych prac;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia**

			efektu
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem ilustracji i komiksu.	ciągłe zaangażowanie w pracy twórczej jako ilustrator; wysoki poziom wykonywania i prezentacji prac;
	IPG2_K03	posiada wyższe kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w zakresie grafiki ilustracyjnej. Ma większą świadomość odpowiedzialności w podejmowaniu swoich działań twórczych w aspekcie społecznym.	sposób i poziom wykonania prac; treść i forma wykonywanych prac; sposób prezentacji 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**	Ćwiczenia etapowe; Indywidualna korekta; Praca własna poza pracownią.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Mieczysław Porębski - Ikonosfera; Wyd. PIW, Warszawa;	

		Brian Fairrington - Drawing Cartoons and Comics For Dummies-For Dummies (2009);
	Uzupełniająca	Ilustrowane książki i czasopisma dla dzieci, młodzieży i dorosłych - przeglądanie.
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja	25
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	30
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	30
	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	26.05.2026 r. 	

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja i Komiks3		**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	X Ćwiczenia Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**3**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie x Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	prof. Zdzisław Olejniczak	Kontakt e-mail	zolejniczak@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	8. Zaliczenie 1 roku w Pracowni Ilustracji i Komiksu; 9. Bardzo dobre umiejętności warsztatowe rysunkowo-malarskie; 10. Bardzo dobra znajomość warsztatu cyfrowego przetwarzania obrazu; 11. Wysoka umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na II roku studiów magisterskich II stopnia w semestrze 3. jest przygotowanie studentów do samodzielnego wykonania aneksu dyplomowego w zakresie ilustracji i komiksu. Przy realizacji zadań etapowych program pracowni uwzględnia nabyte na I. roku studiów,				

	praktyczne umiejętności studiujących, jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego. Zadania etapowe są do wyboru i mają na celu ukształtowanie u studenta jego własnej postawy twórczej, przy realizacji aneksu dyplomowego z zakresu ilustracji i komiksu.

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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku - wiedza, tradycja, nowe techniki i technologie. Świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc ilustracje i komiks.	poziom przygotowywania i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
	IPG2_W06	zna i rozumie tworzenie na wysokim poziomie ilustracji i komiksu, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście własnej twórczości.	poziom przygotowywania i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U02	tworząc ilustracje i komiks dba o estetykę i nowatorstwo pracy oraz ich wysoki poziom.	poziom przygotowywania i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd	poziom przygotowywania

		być twórcą nowatorskich ilustracji i komiksów.	i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
W zakresie **umiejętności**	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów do późniejszych realizacji ilustratorskich, w tym komiksu.	poziom przygotowywania i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie **Kompetencji** **społecznych**	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne jako twórca ilustracji i komiksu oraz rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy.	poziom przygotowywania i wykonania aneksu pracy dyplomowej;
Treści programowe	Program przedmiotu w dalszym ciągu zakłada indywidualne podejście do studenta. Wszelkie działania pojawiające się w trakcie przygotowywania się do wykonania przyszłego projektu pracy jako aneks dyplomowy, są przez studenta zaproponowane i przedstawiane do konsultacji indywidualnie – od założenia projektu (szkice koncepcyjne) - krok po kroku - aż do ostatecznego projektu. To stanowi ważną część wykonywania przygotowania i wykonania aneksu dyplomowego w 4 semestrze studiów, by ostatecznie student osiągnął efekty uczenia się, zakładane w Pracowni Ilustracji i Komiksu.		
Metody **dydaktyczne**	Opracowanie indywidualnego zadania w zakresie ilustracji lub komiksu; Systematyczna realizacja i prezentacja wybranego tematu - indywidualna korekta; Praca własna poza pracownią.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Wskazana lektura przez studenta, ustalona z prowadzącym w zakresie potrzeby wykorzystania jej przy wykonywaniu aneksu dyplomowego	
	Uzupełniająca	Ilustrowane książki i czasopisma dla dzieci, młodzieży i dorosłych - przeglądanie.	
Dodatkowe			

informacje		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja	25
	zaangażowanie przy wykonywaniu wybranego zadania	30
	poziom i progres wykonania pracy etapowej	30
	analiza pracy	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	26.05.2026 r. 	

ASP Łódź

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Aneks - Ilustracja i Komiks		**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	X Ćwiczenia Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**4**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie x Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	prof. Zdzisław Olejniczak	Kontakt e-mail	zolejniczak@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne		12. Wysokie umiejętności warsztatowe rysunkowo-malarskie; 13. Wysoka znajomość warsztatu cyfrowego przetwarzania obrazu; 14. Wysokie umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.			
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu		**Aneks** w Pracowni Ilustracji i Komiksu na studiach magisterskich II stopnia w semestrze dyplomowym stanowi podsumowywanie umiejętności studenta, w jego indywidualnej realizacji wizji artystycznych w zakresie ilustracji i komiksu, w korelacji ze świadomym użyciem własnego warsztatu swoich możliwości jako przyszłego grafika-ilustratora.			
		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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	Rozumie w sposób świadomy wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami we współczesnej ilustracji i komiksie. - wiedza, tradycja, nowe techniki i technologie. Wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc ilustracje lub komiks jako aneks dyplomowy.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu do pracy dyplomowej;
	IPG2_W06	zna i rozumie na bardzo wysokim poziomie tworzenie ilustracji i komiksu, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście wykonywania aneksu dyplomowego.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu do pracy dyplomowej;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	tworząc ilustracje lub komiks jako aneks dyplomowy dba o jej estetykę i nowatorstwo na bardzo wysokim poziomie.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu do pracy dyplomowej;
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być twórcą nowatorskich ilustracji lub komiksu, wykonując prace do aneksu dyplomowego.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu

			do pracy dyplomowej;
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie projektów dla późniejszych realizacji ilustratorskich, w tym komiksów, jako aneks pracy dyplomowej.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu do pracy dyplomowej;
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie Kompetencji społecznych	IPG2_K02	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne jako twórca ilustracji lub komiksu wykonując prace do aneksu dyplomowego oraz rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy.	poziom wykonania aneksu do pracy dyplomowej; sposób prezentacji i obrona aneksu do pracy dyplomowej;
Treści programowe	**Aneks** w Pracowni Ilustracji i Komiksu na studiach magisterskich II stopnia w semestrze dyplomowym stanowi podsumowywanie umiejętności studenta, w jego indywidualnej realizacji wizji artystycznej w zakresie ilustracji lub komiksu, w korelacji ze świadomym użyciem własnego warsztatu swoich możliwości jako przyszłego grafika-ilustratora.		
Metody dydaktyczne	Wybór i opracowanie indywidualnego tematu do aneksu dyplomowego w zakresie ilustracji lub komiksu; Systematyczna realizacja i prezentacja wybranego tematu do aneksu dyplomowego - indywidualna korekta; Praca własna poza pracownią.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Wskazana lektura przez studenta, ustalona z prowadzącym w zakresie potrzeby wykorzystania jej przy wykonywaniu i prezentacji aneksu dyplomowego.	
	Uzupełniająca	Ilustrowane książki i czasopisma dla dzieci, młodzieży i dorosłych - przeglądanie.	

Dodatkowe informacje			
Sposoby oceniania **osiągniętych efektów uczenia się**	**Sposób oceniania (składowe)**		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja		25
	zaangażowanie przy wykonywaniu pracy dyplomowej		30
	poziom i progres wykonania pracy dyplomowej		40
	frekwencja / przygotowanie do zajęć		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	26.05.2026 r. 		

ASP Łódź

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	**I**	Semestr studiów	**I**
	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 studiów projektowych stopnia licencjackiego, pozytywne przejście egzaminu rekrutacyjnego. 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 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	IPG2_W03	Student rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnym plakacie) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc plakaty.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat projektowania graficznego do pracy nad projektami plakatów.
	IPG2_W05	Student posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu plakatu.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o teorii oraz zagadnieniach praktycznych i technologicznych w projektowaniu i realizacji plakatu.
	IPG2_W06	Student zna i rozumie podstawy projektowania umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie grafiki projektowej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Ocena wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw projektowania na podstawie jakości, samodzielności i oryginalności projektu.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	Student umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji plakatu oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania plakatu.	Ocena jakości procesu projektowego pod kątem oryginalności i samodzielności.
	IPG2_U03	Student umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych plakatów w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	Ocena plakatów pod kątem prób przewidywania ich odbioru w kontekście społecznym.
	IPG2_U04	Student potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie plakatu i projektowania graficznego.	Ocena jakości realizacji ćwiczenia.

	IPG2_U06	Student posiada wykształconą osobowość projektową umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji w projektowaniu plakatu.	Ocena dojrzałości pomysłu koncepcyjnego i wstępnych projektów pod kątem późniejszej realizacji.
	IPG2_U07	Student posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw projektowania, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi w dyscyplinie plakatu.	Ocena umiejętności wykorzystania wzorców projektowania do autorskiego budowania komunikatu w formie plakatowej.
	IPG2_U08	Student potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe.	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych i praktycznych do samodzielnego rozwijania koncepcji projektu.
	IPG2_U09	Student potrafi łączyć cyfrowy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami projektowania, w tym o charakterze interdyscyplinarnym.	Ocena umiejętności łączenia cyfrowego warsztatu graficznego z innymi dziedzinami projektowania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie projektowania plakatu, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny.	Ocena udziału w konsultacjach, progresu pracy oraz sposobu prezentowania i omawiania projektu.
	IPG2_K02	Student rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich.	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
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. Studenci poznają możliwości komunikacyjne typografii realizując plakaty wykorzystujące typografię semantyczną. 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	Genk Hoeks, Ewan Lentjes "Triumf typografii. Kultura, komunikacja, nowe media"	

		Dorota Folga-Januszewska, Lech Majewski "Oto sztuka polskiego plakatu"
Dodatkowe informacje	-	

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

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	**I**	Semestr studiów	**II**	
	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 pierwszego semestru studiów magisterskich. 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**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	Student rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnym plakacie) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc plakaty.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat projektowania graficznego do pracy nad projektami plakatów.
	IPG2_W05	Student posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu plakatu.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o teorii oraz zagadnieniach praktycznych i technologicznych w projektowaniu i realizacji plakatu.
	IPG2_W06	Student zna i rozumie podstawy projektowania umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie grafiki projektowej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Ocena wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw projektowania na podstawie jakości, samodzielności i oryginalności projektu.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	Student umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji plakatu oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania plakatu.	Ocena jakości procesu projektowego pod kątem oryginalności i samodzielności.

W zakresie umiejętności	IPG2_U03	Student umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych plakatów w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	Ocena plakatów pod kątem prób przewidywania ich odbioru w kontekście społecznym.
	IPG2_U04	Student potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie plakatu i projektowania graficznego.	Ocena jakości realizacji ćwiczenia.
	IPG2_U06	Student posiada wykształconą osobowość projektową umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji w projektowaniu plakatu.	Ocena dojrzałości pomysłu koncepcyjnego i wstępnych projektów pod kątem późniejszej realizacji.
	IPG2_U07	Student posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw projektowania, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi w dyscyplinie plakatu.	Ocena umiejętności wykorzystania wzorców projektowania do autorskiego budowania komunikatu w formie plakatowej.
	IPG2_U08	Student potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe.	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych i praktycznych do samodzielnego rozwijania koncepcji projektu.
	IPG2_U09	Student potrafi łączyć cyfrowy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami projektowania, w tym o charakterze interdyscyplinarnym.	Ocena umiejętności łączenia cyfrowego warsztatu graficznego z innymi dziedzinami projektowania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie projektowania plakatu, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny.	Ocena udziału w konsultacjach, progresu pracy oraz sposobu prezentowania i omawiania projektu.
	IPG2_K02	Student rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich.	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
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. 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 plakatu3	**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 magisterskich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności tworzenia spójnych i świadomych koncepcji projektowych w formie cyklu plakatów. Student doskonali kompetencje w zakresie budowania przekazu wizualnego w szerszym kontekście społecznym i kulturowym. Nacisk położony jest na rozwój indywidualnej postawy twórczej, konsekwencję formalną oraz umiejętność integracji różnych środków wyrazu.			
	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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	Student rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnym plakacie) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc plakaty.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat projektowania graficznego do pracy nad projektami plakatów.
	IPG2_W05	Student posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu plakatu.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o teorii oraz zagadnieniach praktycznych i technologicznych w projektowaniu i realizacji plakatu.
	IPG2_W06	Student zna i rozumie podstawy projektowania umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie grafiki projektowej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Ocena wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw projektowania na podstawie jakości, samodzielności i oryginalności projektu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	Student umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji plakatu oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania plakatu.	Ocena jakości procesu projektowego pod kątem oryginalności i samodzielności.
	IPG2_U03	Student umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych plakatów w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	Ocena plakatów pod kątem prób przewidywania ich odbioru w kontekście społecznym.
	IPG2_U04	Student potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie plakatu i projektowania graficznego.	Ocena jakości realizacji ćwiczenia.
	IPG2_U06	Student posiada wykształconą osobowość projektową umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji w projektowaniu plakatu.	Ocena dojrzałości pomysłu koncepcyjnego i wstępnych projektów pod kątem późniejszej

			realizacji.
	IPG2_U07	Student posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw projektowania, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi w dyscyplinie plakatu.	Ocena umiejętności wykorzystania wzorców projektowania do autorskiego budowania komunikatu w formie plakatowej.
	IPG2_U08	Student potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe.	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych i praktycznych do samodzielnego rozwijania koncepcji projektu.
	IPG2_U09	Student potrafi łączyć cyfrowy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami projektowania, w tym o charakterze interdyscyplinarnym.	Ocena umiejętności łączenia cyfrowego warsztatu graficznego z innymi dziedzinami projektowania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie projektowania plakatu, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny.	Ocena udziału w konsultacjach, progresu pracy oraz sposobu prezentowania i omawiania projektu.
	IPG2_K02	Student rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich.	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
Treści programowe	Celem zajęć jest rozwijanie u studenta umiejętności projektowania komunikatu wizualnego w formie plakatu. Projektowanie cyklu plakatów o spójnej koncepcji tematycznej i graficznej. Rozwijanie umiejętności budowania systemów wizualnych oraz konsekwentnego stosowania środków wyrazu. Pogłębianie zagadnień związanych z komunikacją wizualną, kontekstem społecznym i kulturowym projektu oraz integracją różnych technik (typografia, ilustracja, fotografia). Realizacja bardziej złożonych projektów wymagających świadomego podejścia koncepcyjnego. 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	"Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy" pod redakcją Jacka Mrowczyka	
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

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie plakatu – seminarium dyplomowe	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Poster Design**		
	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		

Miejsce przedmiotu w systemie studiów	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 magisterskich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest samodzielna realizacja autorskiego projektu cyklu plakatów stanowiącego aneks dyplomowy. Student wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności do stworzenia dojrzałej koncepcji projektowej, prezentującej ukształtowaną postawę artystyczną. 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

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_W03	Student rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnym plakacie) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc plakaty.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy teoretycznej i praktycznej na

W zakresie wiedzy			temat projektowania graficznego do pracy nad projektem dyplomowym.
	IPG2_W05	Student posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu plakatu.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o teorii oraz zagadnieniach praktycznych i technologicznych w projektowaniu i realizacji plakatów.
	IPG2_W06	Student zna i rozumie podstawy projektowania umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie grafiki projektowej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Ocena wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw projektowania na podstawie jakości, samodzielności i oryginalności projektu dyplomowego.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	Student umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji plakatu oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania plakatu.	Ocena jakości procesu projektowego pod kątem oryginalności i samodzielności.
	IPG2_U03	Student umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych plakatów w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	Ocena plakatów pod kątem prób przewidywania ich odbioru w kontekście społecznym.
	IPG2_U04	Student potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie plakatu i projektowania graficznego.	Ocena jakości realizacji pracy dyplomowej.
	IPG2_U06	Student posiada wykształconą osobowość projektową umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji w projektowaniu plakatu.	Ocena dojrzałości pomysłu koncepcyjnego i wstępnych projektów pod kątem późniejszej realizacji.
	IPG2_U07	Student posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw projektowania, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi w dyscyplinie plakatu.	Ocena umiejętności wykorzystania wzorców projektowania do autorskiego budowania komunikatu w formie plakatowej.
	IPG2_U08	Student potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe.	Ocena wykorzystania umiejętności

			warsztatowych i praktycznych do samodzielnego rozwijania koncepcji projektu dyplomowego.
	IPG2_U09	Student potrafi łączyć cyfrowy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami projektowania, w tym o charakterze interdyscyplinarnym.	Ocena umiejętności łączenia cyfrowego warsztatu graficznego z innymi dziedzinami projektowania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie projektowania plakatu, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny.	Ocena udziału w konsultacjach, progresu pracy oraz sposobu prezentowania i omawiania projektu dyplomowego.
	IPG2_K02	Student rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich.	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
Treści programowe	Realizacja indywidualnego projektu dyplomowego w formie cyklu plakatów. Opracowanie koncepcji projektowej opartej na analizie problemu i kontekstu. Integracja zagadnień formalnych, funkcjonalnych i technologicznych. Przygotowanie projektu do prezentacji i realizacji drukarskiej. Doskonalenie umiejętności komunikacji projektowej i prezentacji własnych rozwiązań. 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	"Widzieć/wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie" pod redakcją Przemysława Dębowskiego i Jacka Mrowczyka	
Dodatkowe informacje	-		
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć		25%

Sposoby oceniania **osiągniętych efektów uczenia się**	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

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Aneks – projektowanie plakatu		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Diploma seminar – Postar Design Annex**			
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@gazeta.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie trzeciego semestru studiów magisterskich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest samodzielna realizacja autorskiego projektu cyklu plakatów stanowiącego aneks dyplomowy. Student wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności do stworzenia dojrzałej koncepcji projektowej, prezentującej ukształtowaną postawę artystyczną. Nacisk położony jest na samodzielność, świadome podejmowanie decyzji projektowych oraz umiejętność funkcjonowania w kontekście profesjonalnej praktyki projektowej.				
	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)*	**164**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	Student rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnym plakacie) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości tworząc plakaty.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat projektowania graficznego do pracy nad aneksem.
	IPG2_W06	Student zna i rozumie podstawy projektowania umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie grafiki projektowej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Ocena wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw projektowania na podstawie jakości, samodzielności i oryginalności projektu.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	Student umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji plakatu oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania plakatu.	Ocena jakości procesu projektowego pod kątem oryginalności i samodzielności.
	IPG2_U04	Student potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie plakatu i projektowania graficznego.	Ocena jakości realizacji aneksu.
	IPG2_U06	Student posiada wykształconą osobowość projektową umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji w projektowaniu plakatu.	Ocena dojrzałości pomysłu koncepcyjnego i wstępnych projektów pod kątem późniejszej realizacji.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	Student posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie projektowania plakatu, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny.	Ocena udziału w konsultacjach, progresu pracy oraz sposobu prezentowania i omawiania projektu aneksu.
Treści programowe	Realizacja indywidualnego projektu dyplomowego (aneksu) w formie cyklu plakatów. Opracowanie koncepcji projektowej opartej na analizie problemu i kontekstu. Integracja zagadnień formalnych, funkcjonalnych i technologicznych. Przygotowanie projektu do prezentacji i realizacji drukarskiej. Doskonalenie umiejętności komunikacji projektowej i prezentacji własnych rozwiązań. 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	"Widzieć/wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie" pod redakcją Przemysława Dębowskiego i Jacka Mrowczyka	
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**
	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

Egzamin / zaliczenie na ocenę	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

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie informacji wizualnej1	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Visual Information 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	**I**	Semestr studiów	**I**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Piotr Karczewski	Kontakt e-mail	pkarczewski@asp.lodz.pl; karczewski@vp.pl
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych — przedmiot obligatoryjny			
Informacje szczegółowe				

Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w zakresie projektowania komunikatów wizualnych, charakteryzujących się czytelnością, funkcjonalnością oraz oryginalnością w wymiarze estetycznym. Student zdobywa wiedzę dotyczącą zasad tworzenia systemów informacji wizualnej, a także rozwija świadomość wzajemnych relacji pomiędzy formą a treścią przekazu. Proces dydaktyczny zakłada realizację zadań projektowych rozwijających umiejętność tworzenia spójnych i funkcjonalnych opracowań komunikacyjnych oraz wizerunkowych. W skład systemu projektowego wchodzą m.in. projekty: znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, druków wielkoformatowych, systemów informacyjnych funkcjonujących w przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej (wayfinding).

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	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania informacji wizualnej, w szczególności pomiędzy wiedzą z zakresu komunikacji wizualnej, tradycją projektową oraz współczesnymi technikami i technologiami cyfrowymi. Świadomie wykorzystuje tę wiedzę w procesie tworzenia czytelnych systemów informacji wizualnej oraz spójnych koncepcji identyfikacji i komunikacji wizerunkowej.	kontakt z prowadzącym – korekty. Ocena realizacji projektów semestralnych pod kątem umiejętności łączenia wiedzy teoretycznej i praktycznej oraz świadomego wykorzystywania tradycyjnych i współczesnych metod projektowania informacji wizualnej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje dotyczące procesu projektowego i realizacyjnego oraz tworzyć oryginalne koncepcje i realizacje z zakresu sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania informacji wizualnej, wykorzystując własną kreatywność,	obserwacja aktywności podczas konsultacji i korekt – ocena stopnia samodzielności, kreatywności oraz gotowości do rozwijania i

		świadomość estetyczną i indywidualną postawę twórczą.	modyfikowania własnych koncepcji.
W zakresie umiejętności	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym projektowania informacji wizualnej	obserwacja aktywności podczas konsultacji i korekt – ocena autorskich projektów pod kątem ich oryginalności i kreatywności rozwiązań.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	ocena samodzielności, efektywności organizacji pracy oraz umiejętności planowania i realizacji przedsięwzięć projektowych.
Treści programowe	Wiodące treści programowe nauczania związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem systemów informacji wizualnej dotyczących przestrzeni kulturalnej, społecznej lub komercyjnej. Program uwzględnia stopniowanie trudności w poznawaniu i stosowaniu formy graficznej oraz kształtowaniu wyobraźni do rozwiązywania postawionych zadań z zakresu projektowania systemów informacji wizualnej. Zadania podejmują zagadnienia związane z budowaniem całościowych projektów informacyjnych lub/i identyfikacyjnych, od konstruowania podstawowych założeń projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór tematów w kolejnych semestrach został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, konsultacje i korekty, wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	• David Airey – „Logo Design Love”, Helion, 2010	
	Uzupełniająca	• Michael Evamy – „Logo. Przewodnik dla projektantów” PWN, 2008 • Czasopisma – „Graphis”, „2+3D”, „Novum”, „Print”, „Eye”	
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	kontakt z nauczycielem – korekta	10
	zaangażowanie przy wykonywaniu ćwiczeń semestralnych	50
	prezentacja pracy semestralnej	30
	frekwencja i 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	15.07.2026	

ASP Łódź

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie informacji wizualnej2	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Visual Information Design**		
	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		

Miejsce przedmiotu w systemie studiów	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	Prof. dr hab. Piotr Karczewski	Kontakt e-mail	pkarczewski@asp.lodz.pl; karczewski@vp.pl	
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych — przedmiot obligatoryjny				

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w zakresie projektowania komunikatów wizualnych, charakteryzujących się czytelnością, funkcjonalnością oraz oryginalnością w wymiarze estetycznym. Student zdobywa wiedzę dotyczącą zasad tworzenia systemów informacji wizualnej, a także rozwija świadomość wzajemnych relacji pomiędzy formą a treścią przekazu. Proces dydaktyczny zakłada realizację zadań projektowych rozwijających umiejętność tworzenia spójnych i funkcjonalnych opracowań komunikacyjnych oraz wizerunkowych. W skład systemu projektowego wchodzą m.in. projekty: znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, druków wielkoformatowych, systemów informacyjnych funkcjonujących w przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej (wayfinding).

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

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami	egzamin, ocena prezentacji i analiz projektowych oraz ocena projektów pod względem

W zakresie wiedzy		wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym ze szczególnym uwzględnieniem projektowania informacji wizualnej oraz opracowywania spójnych koncepcji wizerunkowych	świadomego wykorzystania współczesnych technik i technologii projektowania informacji wizualnej.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U06	Posiada ukształtowaną osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie autorskich koncepcji oraz przygotowywanie wstępnych projektów i systemów komunikacji wizualnej, a także wyrażanie własnych idei twórczych w zakresie projektowania graficznego, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania informacji wizualnej.	ocena projektów wstępnych i końcowych, analiza dokumentacji procesu projektowego, prezentacja i obrona projektu, ocena komentarza autorskiego.
	IPG2_U07	Potrafi twórczo wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej oraz swobodnie posługiwać się wyobraźnią w celu formułowania autorskich rozwiązań projektowych i komunikacyjnych w zakresie grafiki i dyscyplin pokrewnych, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania informacji wizualnej.	ocena autorskich realizacji pod kątem twórczego wykorzystania wzorców, oryginalności rozwiązań oraz umiejętności formułowania niezależnej wypowiedzi artystycznej w obszarze projektowania informacji wizualnej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	obserwacja aktywności studenta, ocena samodzielnej pracy, prezentacja i dyskusja.
Treści programowe	Wiodące treści programowe nauczania związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem systemów informacji wizualnej dotyczących przestrzeni kulturalnej, społecznej lub komercyjnej. Program uwzględnia stopniowanie trudności w poznawaniu i stosowaniu formy graficznej oraz kształtowaniu wyobraźni do rozwiązywania postawionych zadań z zakresu projektowania systemów informacji wizualnej. Zadania podejmują zagadnienia związane z budowaniem całościowych projektów informacyjnych[BMP1.1] lub/i identyfikacyjnych, od konstruowania podstawowych założeń projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór tematów w kolejnych semestrach został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, konsultacje i korekty, wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	• Frutiger A. – „Człowiek i jego znaki”, Wydawnictwo Do, 2005 • Elena Gonzales-Miranda, Tania Quidos – Projektowanie ikon i piktogramów, d2d.pl, 2016	

	Uzupełniająca	• Bo Bergström – „Komunikacja wizualna”, PWN, 2009 • J. Sarzyńska-Putowska – „Komunikacja wizualna” • Czasopisma – „Graphis”, „2+3D”, „Novum”, „Print”, „Eye”
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem – korekta	10
	zaangażowanie przy wykonywaniu ćwiczeń semestralnych	50
	prezentacja pracy semestralnej	30
	frekwencja i 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	15.07.2026

ASP Łódź

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie informacji wizualnej3	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Visual Information 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. Piotr Karczewski	Kontakt e-mail	pkarczewski@asp.lodz.pl; karczewski@vp.pl
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych — przedmiot obligatoryjny			
Informacje szczegółowe				

Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w zakresie projektowania komunikatów wizualnych, charakteryzujących się czytelnością, funkcjonalnością oraz oryginalnością w wymiarze estetycznym. Student zdobywa wiedzę dotyczącą zasad tworzenia systemów informacji wizualnej, a także rozwija świadomość wzajemnych relacji pomiędzy formą a treścią przekazu. Proces dydaktyczny zakłada realizację zadań projektowych rozwijających umiejętność tworzenia spójnych i funkcjonalnych opracowań komunikacyjnych oraz wizerunkowych. W skład systemu projektowego wchodzą m.in. projekty: znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, druków wielkoformatowych, systemów informacyjnych funkcjonujących w przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej (wayfinding).

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)*	**255**
	RAZEM	**300**
	Liczba punktów ECTS	**10**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W06	Zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej warunkujące swobodę i niezależność wypowiedzi twórczej w zakresie grafiki projektowej oraz rozumie ich znaczenie dla działalności zawodowej grafika-projektanta, w szczególności w obszarze projektowania informacji wizualnej, systemów identyfikacji oraz spójnych koncepcji komunikacji wizerunkowej.	kontakt z prowadzącym – konsultacje. Ocena umiejętności formułowania spójnych koncepcji wizerunkowych w kontekście współczesnej praktyki projektowej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie	IPG2_U03	Umie przewidywać efekty oddziaływania własnych realizacji artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi twórczej, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania informacji wizualnej.	ocena projektów pod kątem świadomości społecznego oddziaływania komunikatu wizualnego. Werbalna umiejętność studenta dokonywania analizy jego potencjalnego oddziaływania społecznego.

umiejętności			
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	obserwacja aktywności studenta, ocena samodzielnej pracy, prezentacja i dyskusja.
Treści programowe	Wiodące treści programowe nauczania związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem systemów informacji wizualnej dotyczących przestrzeni kulturalnej, społecznej lub komercyjnej. Program uwzględnia stopniowanie trudności w poznawaniu i stosowaniu formy graficznej oraz kształtowaniu wyobraźni do rozwiązywania postawionych zadań z zakresu projektowania systemów informacji wizualnej. Zadania podejmują zagadnienia związane z budowaniem całościowych projektów informacyjnych[BMP1.1] lub/i identyfikacyjnych, od konstruowania podstawowych założeń projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór tematów w kolejnych semestrach został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, konsultacje i korekty, wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	• Krzysztof Lenk – Podaj dalej. Dizajn, nauczanie, życie, Karakter, 2018 • Krzysztof Lenk – „Projekty i bazgroły”, Słowo/Obraz Terytoria, 2009 • Czasopisma – „Graphis”, „2+3D”, „Novum”, „Print”, „Eye”	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem – korekta	10
	zaangażowanie przy wykonywaniu ćwiczeń semestralnych	50
	prezentacja pracy semestralnej	30
	frekwencja i 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	15.07.2026	

ASP Łódź

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie informacji wizualnej- seminarium dyplomowe	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Visual Information 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. Piotr Karczewski	Kontakt e-mail	pkarczewski@asp.lodz.pl; karczewski@vp.pl
Wymagania wstępne	Ukończenie trzech semestrów studiów magisterskich na kierunku projektowanie graficzne w ASP w Łodzi w Pracowni Projektowania Informacji Wizualnej			

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w zakresie projektowania komunikatów wizualnych, charakteryzujących się czytelnością, funkcjonalnością oraz oryginalnością w wymiarze estetycznym. Student zdobywa wiedzę dotyczącą zasad tworzenia systemów informacji wizualnej, a także rozwija świadomość wzajemnych relacji pomiędzy formą a treścią przekazu. Proces dydaktyczny zakłada realizację zadań projektowych rozwijających umiejętność tworzenia spójnych i funkcjonalnych opracowań komunikacyjnych oraz wizerunkowych. W skład systemu projektowego wchodzą m.in. projekty: znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, druków wielkoformatowych, systemów informacyjnych funkcjonujących w przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej (wayfinding).

	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)*	**555**
	RAZEM	**600**
	Liczba punktów ECTS	**20**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W06	W stopniu zaawansowanym zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej warunkujące swobodę i niezależność wypowiedzi twórczej w zakresie grafiki projektowej oraz rozumie ich znaczenie dla działalności zawodowej grafika-projektanta, w szczególności w obszarze projektowania informacji wizualnej, systemów identyfikacji oraz spójnych koncepcji komunikacji wizerunkowej.	kontakt z prowadzącym – konsultacje. Ocena umiejętności formułowania spójnych koncepcji wizerunkowych w kontekście współczesnej praktyki projektowej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe w zakresie projektowania informacji wizualnej	analiza procesu projektowego i dokumentacji kolejnych etapów realizacji. Prezentacja i obrona autorskich rozwiązań projektowych

W zakresie umiejętności			
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	obserwacja aktywności studenta, ocena samodzielnej pracy, prezentacja i dyskusja.
Treści programowe	Wiodące treści programowe nauczania związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem systemów informacji wizualnej dotyczących przestrzeni kulturalnej, społecznej lub komercyjnej. Program uwzględnia stopniowanie trudności w poznawaniu i stosowaniu formy graficznej oraz kształtowaniu wyobraźni do rozwiązywania postawionych zadań z zakresu projektowania systemów informacji wizualnej. Zadania podejmują zagadnienia związane z budowaniem całościowych projektów informacyjnych[BMP1.1] lub/i identyfikacyjnych, od konstruowania podstawowych założeń projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór tematów w kolejnych semestrach został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje i korekty dotyczące realizowanej pracy dyplomowej		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem – korekta	10
	zaangażowanie przy wykonywaniu pracy dyplomowej	40
	prezentacja pracy dyplomowej	40
	frekwencja i przygotowanie do konsultacji	10

Kryteria oceny	**Ocena**	**Opis wymagań**
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Data sporządzenia karty	15.07.2026

ASP Łódź

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Aneks – projektowanie informacji wizualnej		**Kod przedmiotu**
	j. angielski	**Visual Information 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		Kontakt e-mail	

Wymagania wstępne	Ukończenie trzech semestrów studiów magisterskich na kierunku projektowanie graficzne w ASP w Łodzi w Pracowni Projektowania Informacji Wizualnej
Informacje szczegółowe	
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w zakresie projektowania komunikatów wizualnych, charakteryzujących się czytelnością, funkcjonalnością oraz oryginalnością w wymiarze estetycznym. Student zdobywa wiedzę dotyczącą zasad tworzenia systemów informacji wizualnej, a także rozwija świadomość wzajemnych relacji pomiędzy formą a treścią przekazu. Proces dydaktyczny zakłada realizację zadań projektowych rozwijających umiejętność tworzenia spójnych i funkcjonalnych opracowań komunikacyjnych oraz wizerunkowych. W skład systemu projektowego wchodzą m.in. projekty: znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, druków wielkoformatowych, systemów informacyjnych funkcjonujących w przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej (wayfinding).

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)*	**255**
	RAZEM	**300**
	Liczba punktów ECTS	**10**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W06	W stopniu zaawansowanym zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej warunkujące swobodę i niezależność wypowiedzi twórczej w zakresie grafiki projektowej oraz rozumie ich znaczenie dla działalności zawodowej grafika-projektanta, w szczególności w obszarze projektowania informacji wizualnej, systemów identyfikacji oraz spójnych koncepcji komunikacji wizerunkowej.	kontakt z prowadzącym – konsultacje. Ocena umiejętności formułowania spójnych koncepcji wizerunkowych w kontekście współczesnej praktyki projektowej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie umiejętności	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe w zakresie projektowania informacji wizualnej	analiza procesu projektowego i dokumentacji kolejnych etapów realizacji. Prezentacja i obrona autorskich rozwiązań projektowych
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	obserwacja aktywności studenta, ocena samodzielnej pracy, prezentacja i dyskusja.
Treści programowe	Treści programowe aneksu realizowanego w Pracowni Projektowania Informacji Wizualnej obejmują zagadnienia zgodne z ogólnymi treściami realizowanymi w ramach przedmiotu. Temat oraz szczegółowy zakres realizowanego zadania są ustalane indywidualnie przez studenta w porozumieniu z prowadzącym.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje i korekty dotyczące realizowanego aneksu pracy dyplomowej		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem – korekta	30
	zaangażowanie przy wykonywaniu aneksu	20
	prezentacja aneksu pracy dyplomowej	40
	frekwencja i przygotowanie do konsultacji	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

	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
Egzamin / zaliczenie na ocenę	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	15.07.2026	

ASP Łódź

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych1	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	Editorial Graphics and Digital 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	I	Semestr studiów	I
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. Sławomir Kosmynka	Kontakt e-mail	slawomir.kosmynka@asp.lodz.pl

Wymagania wstępne	Ukończone pomyślnie studia licencjackie na kierunku projektowania graficznego. Nabyte podstawowe umiejętności z zakresu teorii i praktyki typografii. Opanowanie warsztatu projektowego w zakresie umiejętności manualnych oraz wstępnej znajomości platform cyfrowych z uwzględnieniem wstępnego zakresu tzw. *cyfrowej zecerni.* Bazowa wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii projektowania graficznego.
Informacje szczegółowe	
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest wprowadzenie studenta w podstawowe zagadnienia grafiki wydawniczej i typografii mediów cyfrowych oraz rozwijanie umiejętności opracowywania prostych form tekstowych. Proces kształcenia obejmuje podstawy kompozycji, hierarchii typograficznej i edycji tekstu, a także wprowadzenie do świadomego doboru środków graficznych. Student rozwija podstawowe kompetencje projektowe oraz umiejętność komunikowania swoich koncepcji w ramach prostych zadań projektowych.

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**
	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi	Weryfikacja poprzez ocenę projektów pod

W zakresie wiedzy		i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	kątem świadomego zastosowania zasad typografii i grafiki wydawniczej oraz umiejętności uzasadnienia przyjętych rozwiązań w oparciu o wiedzę teoretyczną i research.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	Weryfikacja poprzez ocenę wiedzy pod kątem świadomego zastosowania technologii w projektowaniu graficznym.
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Weryfikacja poprzez ocenę projektów pod kątem wyrazu artystycznego, świadomości kreacji oraz jakości indywidualnej wypowiedzi artystycznej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem indywidualnych, kreatywnych rozwiązań łączących świadomość artystyczną z aspektem projektowania graficznego.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę samodzielności w prowadzeniu projektu, umiejętności opracowania złożonej publikacji pod względem

			funkcjonalnym i estetycznym, poprawności zastosowania typografii, logicznej struktury i hierarchii informacji, a także jakości prezentacji projektu i dokumentacji procesu projektowego.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki wydawniczej, projektowania graficznego i multimediów	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę kreatywności i oryginalności w realizacji zadań z zakresu grafiki wydawniczej
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu grafiki wydawniczej	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę poszczególnych etapów projektowych od koncepcji wstępnej po zaawansowane realizacje finalne.
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych a szczególnie grafiki wydawniczej	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem poziomu warsztatowego, stopnia złożoności, spójności koncepcji oraz jakości opracowania typograficznego i edytorskiego.
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności warsztatowych, umożliwiających artykulację zamierzonych działań z zakresu grafiki wydawniczej
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat typograficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności łączenia typografii wydawniczej i grafiki artystycznej oraz fotografii

<table>
<tr><td rowspan="3">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_K01</td><td>posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy</td><td>Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę pod względem świadomości roli projektanta w procesie kształtowania komunikatu wizualnego</td></tr>
<tr><td>IPG2_K02</td><td>rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich</td><td>Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę samoświadomości oraz rozumienia roli erudycji w procesie kształtowania komunikatu wizualnego</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Pracownia Projektowania Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych) zajmuje się kompleksowym procesem projektowania i realizacji publikacji graficznych i wydawniczych od wstępnego konceptu redakcyjnego przez zaawansowane edytowanie i redagowanie tekstu, aż po strukturalne realizację w formie drukowanej i cyfrowej. Czerpie z bogatej tradycji historycznej rozwoju formy wizualnej pisma i jej

reprezentacji i ostatnich dokonań na polu translacji systemów typograficznych na platformę zecerni cyfrowej. W obecnej wielopoziomowej medialnie rzeczywistości praca nad typografią tekstu i wynikające z niej kompetencje są istotnym elementem edukacji i praktyki projektowej. Program obejmuje komplementarne formy publikacji, zagadnienia typografii semantycznej, hierarchię struktury typograficznej w głównych formach wydawniczych oraz aspekty interfejsu formy typograficznej w publikacji. Program Pracowni zawiera elementy infografiki, zagadnienia strukturalizacji danych, modułowego podziału przestrzeni typograficznej oraz opracowania złożonych form wydawniczych, wielowarstwowych, strukturalnych periodyków, monografii oraz ich adaptacje na formy cyfrowe.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">W procesie dydaktycznym stosowane są metody łączące przekaz teoretyczny z praktyką projektową. Podstawową formą pracy są ćwiczenia projektowe realizowane indywidualnie i zespołowo, obejmujące zadania o rosnącym stopniu złożoności. Istotnym elementem kształcenia są korekty indywidualne, umożliwiające rozwój koncepcji projektowych oraz doskonalenie warsztatu typograficznego i wydawniczego. W trakcie zajęć wykorzystywane są także prezentacje przykładów (case studies), analiza istniejących realizacji projektowych oraz elementy wykładu problemowego, wspierające rozwój wiedzy teoretycznej i świadomości projektowej. Studenci realizują zadania oparte na researchu, rozwijając umiejętność samodzielnego poszukiwania inspiracji i budowania koncepcji projektowych. Ważnym elementem procesu dydaktycznego są przeglądy prac, prezentacje projektów oraz dyskusje grupowe, które rozwijają umiejętności komunikacyjne, krytyczne myślenie oraz zdolność argumentowania przyjętych rozwiązań projektowych.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Typografia Książki, M.Mitchell, S.Wightman, d2d, Kraków, 2022

Robert Bringhurst, Elementarz Stylu w Typografii, d2d, Kraków, 2016
InDesign i tekst, Nigel French, Adobe Press, d2d, 2019
Cyrus Highsmith, Niezbędnik Typograficzny, 2+3D, Kraków, 2015
Jan Tchichold, The new Typography, Nowa Typografia, Recto/Verso, Łódź, 2011
Adrian Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, d2d, Kraków, 2016

Jost Hochuli, Detal w Typografii, d2d, Kraków, 2018</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Historia Projektowania Graficznego, Z.Kolesar, J.Mrowczyk, Karakter, 2018

Systemy siatek. GRID. J.M.Brockmann, d2d, Kraków, 2020
Design, Typography, etc. HANDBOOK. Niggli, Berlin, 2018
Wolfgang Weigart, My way to typography, Lars Muller Publishers, Zurich, 2016
Lev Manovich, Język nowych mediów, MOCAK, 2011
Władysław Strzemiński, Teoria Widzenia, wyd. nowe MS Łódź, 2019

Adam Wolański, Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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">1.Strukturalne rozwiązanie ćwiczenia</td><td>40%</td></tr>
<tr><td colspan="2">2.Jakość realizacji</td><td>45%</td></tr>
<tr><td colspan="2">3.Świadomość historii i kontekstu</td><td>10%</td></tr>
<tr><td colspan="2">4.Eksplikacja</td><td>5%</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Egzamin /</td><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td>Opis wymagań</td></tr>
<tr><td></td><td>Celujący (5,5)</td><td>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></td><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td></td><td>Dobry plus (4,5)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td></td><td>Dobry (4,0)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td></td><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td>efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
</table>

zaliczenie na ocenę	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

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych2	**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	Prof. Sławomir Kosmynka	Kontakt e-mail	slawomir.kosmynka@asp.lodz.pl

Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie I semestru studiów magisterskich na kierunku projektowanie graficzne	
Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest rozwijanie umiejętności projektowania bardziej złożonych form wydawniczych oraz pogłębianie wiedzy z zakresu typografii i struktury publikacji. Proces kształcenia koncentruje się na świadomym stosowaniu zasad edytorskich, hierarchii informacji oraz doborze środków graficznych w kontekście funkcji komunikacyjnej projektu. Student rozwija umiejętność przewidywania odbioru projektów oraz pracy nad bardziej rozbudowanymi realizacjami.	
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**
	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej oraz grafice wydawniczej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja poprzez ocenę projektów pod kątem świadomego zastosowania zasad typografii i grafiki wydawniczej oraz umiejętności uzasadnienia przyjętych rozwiązań w oparciu o wiedzę teoretyczną i research.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we	Weryfikacja poprzez ocenę wiedzy pod kątem świadomego zastosowania technologii w projektowaniu graficznym.

		współczesnym projektowaniu graficznym	
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Weryfikacja poprzez ocenę projektów pod kątem wyrazu artystycznego, świadomości kreacji, oraz jakości indywidualnej wypowiedzi artystycznej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania grafiki wydawniczej	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem indywidualnych, kreatywnych rozwiązań łączących świadomość artystyczną z aspektem projektowania graficznego.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę samodzielności w prowadzeniu projektu, umiejętności opracowania złożonej publikacji pod względem funkcjonalnym i estetycznym, poprawności zastosowania typografii, logicznej struktury i hierarchii informacji, a także jakości prezentacji projektu i dokumentacji procesu projektowego.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania graficznego i multimediów	Weryfikacja poprzez ocenę realizacji ćwiczeń pod kątem strukturalnych rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania różnorodnych pól publikacji
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę poszczególnych etapów projektowych od koncepcji

		projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	wstępnej po zaawansowane realizacje finalne.
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem poziomu warsztatowego, stopnia złożoności, spójności koncepcji oraz jakości opracowania typograficznego i edytorskiego.
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności warsztatowych, umożliwiających artykulację zamierzonych działań z zakresu grafiki wydawniczej
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności łączenia typografii wydawniczej i grafiki artystycznej oraz fotografii
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja poprzez ocenę pod względem świadomości roli projektanta w procesie kształtowania komunikatu wizualnego
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę samoświadomości oraz rozumienia roli erudycji w procesie kształtowania komunikatu wizualnego
Treści programowe	Pracownia Projektowania Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych) zajmuje się kompleksowym procesem projektowania i realizacji publikacji graficznych i wydawniczych od wstępnego konceptu redakcyjnego przez zaawansowane edytowanie i redagowanie tekstu, aż po strukturalne realizację w formie drukowanej i cyfrowej. Czerpie z bogatej tradycji historycznej rozwoju formy wizualnej pisma i jej reprezentacji i ostatnich dokonań na polu translacji systemów typograficznych na platformę zecerni cyfrowej. W obecnej wielopoziomowej		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">medialnie rzeczywistości praca nad typografią tekstu i wynikające z niej kompetencje są istotnym

elementem edukacji i praktyki projektowej. Program obejmuje komplementarne formy publikacji, zagadnienia typografii semantycznej, hierarchię struktury typograficznej w głównych formach wydawniczych oraz aspekty interfejsu formy typograficznej w publikacji. Program Pracowni zawiera elementy infografiki, zagadnienia strukturalizacji danych, modułowego podziału przestrzeni typograficznej oraz opracowania złożonych form wydawniczych, wielowarstwowych, strukturalnych periodyków, monografii oraz ich

adaptacje na formy cyfrowe.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">W procesie dydaktycznym stosowane są metody łączące przekaz teoretyczny z praktyką projektową. Podstawową formą pracy są ćwiczenia projektowe realizowane indywidualnie i zespołowo, obejmujące zadania o rosnącym stopniu złożoności. Istotnym elementem kształcenia są korekty indywidualne, umożliwiające rozwój koncepcji projektowych oraz doskonalenie warsztatu typograficznego i wydawniczego. W trakcie zajęć wykorzystywane są także prezentacje przykładów (case studies), analiza istniejących realizacji projektowych oraz elementy wykładu problemowego, wspierające rozwój wiedzy teoretycznej i świadomości projektowej. Studenci realizują zadania oparte na researchu, rozwijając umiejętność samodzielnego poszukiwania inspiracji i budowania koncepcji projektowych. Ważnym elementem procesu dydaktycznego są przeglądy prac, prezentacje projektów oraz dyskusje grupowe, które rozwijają umiejętności komunikacyjne, krytyczne myślenie oraz zdolność argumentowania przyjętych rozwiązań projektowych.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Typografia Książki, M.Mitchell, S.Wightman, d2d, Kraków, 2022

Robert Bringhurst, Elementarz Stylu w Typografii, d2d, Kraków, 2016
InDesign i tekst, Nigel French, Adobe Press, d2d, 2019
Cyrus Highsmith, Niezbędnik Typograficzny, 2+3D, Kraków, 2015
Jan Tchichold, The new Typography, Nowa Typografia, Recto/Verso, Łódź, 2011
Adrian Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, d2d, Kraków, 2016

Jost Hochuli, Detal w Typografii, d2d, Kraków, 2018</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Historia Projektowania Graficznego, Z.Kolesar, J.Mrowczyk, Karakter, 2018

Systemy siatek. GRID. J.M.Brockmann, d2d, Kraków, 2020
Design, Typography, etc. HANDBOOK. Niggli, Berlin, 2018
Wolfgang Weigart, My way to typography, Lars Muller Publishers, Zurich, 2016
Lev Manovich, Język nowych mediów, MOCAK, 2011
Władysław Strzemiński, Teoria Widzenia, wyd. nowe, MS Łódź, 2019

Adam Wolański, Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania

osiągniętych efektów uczenia się</td><td>Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td>1.Strukturalne rozwiązanie ćwiczenia</td><td>40%</td></tr>
<tr><td>2.Jakość realizacji</td><td>45%</td></tr>
<tr><td>3.Świadomość historii i kontekstu</td><td>10%</td></tr>
</table>

	4.Eksplikacja	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		

ASP Łódź

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych3		**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	Prof. Sławomir Kosmynka	Kontakt e-mail	slawomir.kosmynka@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie II semestru studiów jednolitych magisterskich na kierunku grafika				
Informacje szczegółowe					

Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest przygotowanie studenta do realizacji zaawansowanych projektów wydawniczych o charakterze autorskim i interdyscyplinarnym. Proces kształcenia obejmuje pracę koncepcyjną opartą na researchu, budowanie spójnych narracji wizualnych oraz integrację typografii z innymi środkami wyrazu, takimi jak ilustracja i fotografia. Student rozwija indywidualną postawę twórczą oraz umiejętność świadomego kształtowania komunikatu wizualnego.	
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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja poprzez ocenę projektów pod kątem świadomego zastosowania zasad typografii i grafiki wydawniczej oraz umiejętności uzasadnienia przyjętych rozwiązań w oparciu o wiedzę teoretyczną i research.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	Weryfikacja poprzez ocenę wiedzy pod kątem świadomego zastosowania technologii w projektowaniu graficznym
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Weryfikacja poprzez ocenę realizacji projektowych pod kątem świadomego wykorzystania dotychczasowych doświadczeń i ich uzasadnienia teoretycznego.

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	Weryfikacja poprzez ocenę oryginalności rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania własnego potencjału kreacyjnego.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę samodzielności w prowadzeniu projektu, umiejętności opracowania złożonej publikacji pod względem funkcjonalnym i estetycznym, poprawności zastosowania typografii, logicznej struktury i hierarchii informacji, a także jakości prezentacji projektu i dokumentacji procesu projektowego.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki wydawniczej, projektowania graficznego i multimediów	Weryfikacja poprzez ocenę pod kątem strukturalnych rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania różnorodnych pól publikacji
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	Weryfikacja poprzez ocenę realizacji pod względem racjonalności merytorycznej i projektowej
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem poziomu warsztatowego, stopnia złożoności, spójności koncepcji oraz jakości opracowania typograficznego i edytorskiego.
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności warsztatowych, umożliwiających artykulację zamierzonych działań z zakresu grafiki wydawniczej
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności łączenia typografii wydawniczej i grafiki artystycznej oraz fotografii

		artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja poprzez ocenę realizacji ćwiczeń pod względem świadomości roli projektanta w procesie kształtowania komunikatu wizualnego
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę samoświadomości, oraz rozumienia roli erudycji i edukacji w procesie kształtowania i modulowania komunikatu wizualnego
Treści programowe	Pracownia Projektowania Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych) zajmuje się kompleksowym procesem projektowania i realizacji publikacji graficznych i wydawniczych od wstępnego konceptu redakcyjnego przez zaawansowane edytowanie i redagowanie tekstu, aż po strukturalne realizację w formie drukowanej i cyfrowej. Czerpie z bogatej tradycji historycznej rozwoju formy wizualnej pisma i jej reprezentacji i ostatnich dokonań na polu translacji systemów typograficznych na platformę zecerni cyfrowej. W obecnej wielopoziomowej medialnie rzeczywistości praca nad typografią tekstu i wynikające z niej kompetencje są istotnym elementem edukacji i praktyki projektowej. Program obejmuje komplementarne formy publikacji, zagadnienia typografii semantycznej, hierarchię struktury typograficznej w głównych formach wydawniczych oraz aspekty interfejsu formy typograficznej w publikacji. Program Pracowni zawiera elementy infografiki, zagadnienia strukturalizacji danych, modułowego podziału przestrzeni typograficznej oraz opracowania złożonych form wydawniczych, wielowarstwowych, strukturalnych periodyków, monografii oraz ich adaptacje na formy cyfrowe.		
Metody dydaktyczne	W procesie dydaktycznym stosowane są metody łączące przekaz teoretyczny z praktyką projektową. Podstawową formą pracy są ćwiczenia projektowe realizowane indywidualnie i zespołowo, obejmujące zadania o rosnącym stopniu złożoności. Istotnym elementem kształcenia są korekty indywidualne, umożliwiające rozwój koncepcji projektowych oraz doskonalenie warsztatu typograficznego i wydawniczego. W trakcie zajęć wykorzystywane są także prezentacje przykładów (case studies), analiza istniejących realizacji projektowych oraz elementy wykładu problemowego, wspierające rozwój wiedzy teoretycznej i świadomości projektowej. Studenci realizują zadania oparte na researchu, rozwijając umiejętność samodzielnego poszukiwania inspiracji i budowania koncepcji projektowych. Ważnym elementem procesu dydaktycznego są przeglądy prac, prezentacje projektów oraz dyskusje grupowe, które rozwijają umiejętności komunikacyjne, krytyczne myślenie oraz zdolność argumentowania przyjętych rozwiązań projektowych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Typografia Książki, M.Mitchell, S.Wightman, d2d, Kraków, 2022 Robert Bringhurst, Elementarz Stylu w Typografii, d2d, Kraków, 2016 InDesign i tekst, Nigel French, Adobe Press, d2d, 2019 Cyrus Highsmith, Niezbędnik Typograficzny, 2+3D, Kraków, 2015 Jan Tchichold, The new Typography, Nowa Typografia, Recto/Verso, Łódź, 2011 Adrian Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, d2d, Kraków, 2016	

		Jost Hochuli, Detal w Typografii, d2d, Kraków, 2018
	Uzupełniająca	Historia Projektowania Graficznego, Z.Kolesar, J.Mrowczyk, Karakter, 2018 Systemy siatek. GRID. J.M.Brockmann, d2d, Kraków, 2020 Design, Typography, etc. HANDBOOK. Niggli, Berlin, 2018 Wolfgang Weigart, My way to typography, Lars Muller Publishers, Zurich, 2016 Lev Manovich, Język nowych mediów, MOCAK, 2011 Władysław Strzemiński, Teoria Widzenia, wyd. nowe MS Łódź, 2019 Adam Wolański, Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	1.Strukturalne rozwiązanie ćwiczenia	30%
	2.Jakość realizacji	50%
	3.Świadomość historii i kontekstu	10%
	4.Eksplikacja	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

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki wydawniczej i typografia mediów cyfrowych – seminarium dyplomowe	**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	Prof. Sławomir Kosmynka	Kontakt e-mail	slawomir.kosmynka @asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie III semestru studiów magisterskich kierunku projektowanie graficzne.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji autorskiego projektu wydawniczego w formie dyplomu magisterskiego. Proces kształcenia koncentruje się na integracji wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych w realizacji zaawansowanego projektu o charakterze interdyscyplinarnym. Student rozwija zdolność krytycznej analizy własnych działań projektowych, świadomego kształtowania komunikatu oraz profesjonalnej prezentacji i eksplikacji realizowanego projektu dyplomowego.			

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)*	**320**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja poprzez ocenę projektu dyplomowego pod kątem świadomego zastosowania zasad typografii w grafice wydawniczej oraz umiejętności uzasadnienia rozwiązań projektowych w oparciu o research i wiedzę teoretyczną.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym a szczególnie w grafice wydawniczej	Weryfikacja poprzez ocenę projektu dyplomowego pod kątem świadomego korzystania z wiedzy teoretycznej i praktycznej w przygotowaniu prezentacji projektu dyplomowego.
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w	Weryfikacja poprzez ocenę projektu dyplomowego pod kątem świadomego wykorzystania dotychczasowych doświadczeń i ich uzasadnienia teoretycznego.

		określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów pod względem indywidualnych, kreatywnych rozwiązań łączących świadomość artystyczną z aspektem projektowania graficznego.
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę samodzielności w prowadzeniu projektu, umiejętności opracowania złożonej publikacji pod względem funkcjonalnym i estetycznym, poprawności zastosowania typografii, logicznej struktury i hierarchii informacji, a także jakości prezentacji projektu i dokumentacji procesu projektowego.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania graficznego i multimediów	Weryfikacja poprzez ocenę realizacji dyplomu pod kątem strukturalnych rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania różnorodnych pól publikacji
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę poszczególnych etapów projektowych od koncepcji wstępnej po zaawansowane realizacje finalne.

	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie projektowania graficznego i dyscyplinach pokrewnych	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanego projektu dyplomowego pod względem poziomu warsztatowego, stopnia złożoności, spójności koncepcji oraz jakości opracowania typograficznego i edytorskiego.
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności warsztatowych, umożliwiających artykulację zamierzonych działań z zakresu grafiki wydawniczej
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę umiejętności łączenia typografii wydawniczej i grafiki artystycznej oraz fotografii
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę pod względem świadomości roli projektanta w procesie kształtowania komunikatu wizualnego
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	Weryfikacja kompetencji poprzez ocenę samoświadomości oraz rozumienia roli erudycji i edukacji w procesie kształtowania i modulowania komunikatu wizualnego
Treści programowe	Pracownia Projektowania Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych) zajmuje się kompleksowym procesem projektowania i realizacji publikacji graficznych i wydawniczych od wstępnego konceptu redakcyjnego przez zaawansowane edytowanie i redagowanie tekstu, aż po strukturalne realizację w formie drukowanej i cyfrowej. Czerpie z bogatej tradycji historycznej rozwoju formy wizualnej pisma i jej reprezentacji i ostatnich dokonań na polu translacji systemów typograficznych na platformę zecerni cyfrowej. W obecnej wielopoziomowej medialnie rzeczywistości praca nad typografią tekstu i wynikające z niej kompetencje są istotnym elementem edukacji i praktyki projektowej. Program obejmuje komplementarne formy publikacji, zagadnienia typografii semantycznej, hierarchię struktury typograficznej		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">w głównych formach wydawniczych oraz aspekty interfejsu formy typograficznej w publikacji. Program Pracowni zawiera elementy infografiki, zagadnienia strukturalizacji danych, modułowego podziału przestrzeni typograficznej oraz opracowania złożonych form wydawniczych, wielowarstwowych, strukturalnych periodyków, monografii oraz ich

adaptacje na formy cyfrowe.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Projekt dyplomowy obejmuje realizację autorskiego tematu zaproponowanego przez studenta w formie zaawansowanego projektu serii wydawniczej, monografii, albumu artystycznego lub gazety autorskiej. W oparciu o research historyczno-kontekstualny studenci opracowują moodboard łączący kluczowe elementy inspiracji, takie jak klucze barwne, faktura typografii, charakter ilustracji i fotografii, a także analizują ich znaczenie dla odbioru projektu. W procesie projektowym dobierają świadomie środki typograficzne służące budowaniu wielowarstwowego komunikatu oraz rozwijają zaawansowane umiejętności w zakresie hierarchizacji tekstu, redakcji materiału i projektowania interfejsu typografii tekstu. Realizacja projektu uwzględnia integrację różnych środków wyrazu, takich jak typografia, ilustracja, fotografia i elementy mediów cyfrowych. Studenci przygotowują strukturalną prezentację i konsultują swoje projekty, rozwijając umiejętność komunikowania i uzasadniania przyjętych rozwiązań projektowych w kontekście realizowanego dyplomu magisterskiego.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Typografia Książki, M.Mitchell, S.Wightman, d2d, Kraków, 2022
Robert Bringhurst, Elementarz Stylu w Typografii, d2d, Kraków, 2016
InDesign i tekst, Nigel French, Adobe Press, d2d, 2019
Cyrus Highsmith, Niezbędnik Typograficzny, 2+3D, Kraków, 2015
Jan Tchichold, The new Typography, Nowa Typografia, Recto/Verso, Łódź, 2011
Adrian Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, d2d, Kraków, 2016
Jost Hochuli, Detal w Typografii, d2d, Kraków, 2018</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Historia Projektowania Graficznego, Z.Kolesar, J.Mrowczyk, Karakter, 2018
Systemy siatek. GRID. J.M.Brockmann, d2d, Kraków, 2020
Design, Typography, etc. HANDBOOK. Niggli, Berlin, 2018
Wolfgang Weingart, My way to typography, Lars Muller Publishers, Zurich, 2016
Lev Manovich, Język nowych mediów, MOCAK, 2011
Hendrik Weber, Kursywa, wyróżnienie w typografii, d2d, Kraków 2017
Keith Houston, Ciemne Typki, d2d, Kraków, 2015
Władysław Strzemiński, Teoria Widzenia, wyd. nowe MS Łódź, 2019
MASZYNA DO KOMUNIKACJI, MS Łódź, 2015
Adam Wolański, Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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">1.Strukturalne rozwiązanie ćwiczenia</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">2.Jakość realizacji</td><td>55%</td></tr>
<tr><td colspan="2">3.Świadomość historii i kontekstu</td><td>5%</td></tr>
<tr><td colspan="2">4.Eksplikacja</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">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 nieliczynymi 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	Aneks – projektowanie grafiki wydawniczej i typografii mediów cyfrowych		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/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 ukończenie III semestru studiów magisterskich kierunku Projektowanie Graficzne				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji autorskiego projektu wydawniczego w formie aneksu dyplomowego. Proces kształcenia koncentruje się na integracji wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych w realizacji zaawansowanego projektu o charakterze interdyscyplinarnym. Student rozwija zdolność krytycznej analizy własnych działań projektowych, świadomego kształtowania komunikatu oraz profesjonalnej prezentacji i eksplikacji 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)*		**165**		
	RAZEM		**210**		

	Liczba punktów ECTS	7

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej a szczególnie w grafice wydawniczej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod kątem świadomego zastosowania zasad typografii w grafice wydawniczej oraz umiejętności uzasadnienia rozwiązań projektowych w oparciu o research i wiedzę teoretyczną.
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki wydawniczej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod kątem świadomego wykorzystania dotychczasowych doświadczeń i ich uzasadnienia teoretycznego.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania grafiki wydawniczej.	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod kątem oryginalności rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania własnego potencjału kreacyjnego.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania grafiki wydawniczej i multimediów.	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod kątem strukturalnych rozwiązań projektowych oraz umiejętności wykorzystania różnorodnych pól publikacji
	IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym a szczególnie w obszarze grafiki wydawniczej	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod względem racjonalności merytorycznej i projektowej
W zakresie kompetencji	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

społecznych	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja poprzez ocenę aneksu dyplomowego pod względem świadomości roli projektanta w procesie kształtowania komunikatu wizualnego

Treści programowe	Aneks realizowany w pracowni koncentruje się na samodzielnym projektowaniu i opracowywaniu publikacji graficzno-wydawniczych w formie drukowanej i cyfrowej, obejmujących zarówno materiały periodyczne, jak i monografie czy złożone systemy wydawnicze. Student samodzielnie definiuje temat i zakres projektu, wykorzystując wiedzę zdobytą w poprzednich semestrach w zakresie typografii, hierarchii struktury typograficznej, infografiki oraz modułowego podziału przestrzeni wizualnej. Zadanie aneksu obejmuje opracowanie pełnej koncepcji wydawniczej, redakcję i edycję tekstu, projektowanie układów graficznych oraz adaptację projektów do form cyfrowych. Szczególny nacisk kładziony jest na spójność wizualną, czytelność, integrację typografii z treścią merytoryczną oraz kreatywne stosowanie systemów typograficznych w różnych formach publikacyjnych.
Metody dydaktyczne	W procesie dydaktycznym stosowane są metody łączące przekaz teoretyczny z praktyką projektową. Podstawową formą pracy są ćwiczenia projektowe realizowane indywidualnie i zespołowo, obejmujące zadania o rosnącym stopniu złożoności. Istotnym elementem kształcenia są korekty indywidualne, umożliwiające rozwój koncepcji projektowych oraz doskonalenie warsztatu typograficznego i wydawniczego. W trakcie zajęć wykorzystywane są także prezentacje przykładów (case studies), analiza istniejących realizacji projektowych oraz elementy wykładu problemowego, wspierające rozwój wiedzy teoretycznej i świadomości projektowej. Studenci realizują zadania oparte na researchu, rozwijając umiejętność samodzielnego poszukiwania inspiracji i budowania koncepcji redakcyjnych i projektowych. Ważnym elementem procesu dydaktycznego są przeglądy prac, prezentacje projektów oraz dyskusje grupowe, które rozwijają umiejętności komunikacyjne, krytyczne myślenie oraz zdolność argumentowania przyjętych rozwiązań projektowych

Wykaz literatury	Obowiązkowa	Typografia Książki, M.Mitchell, S.Wightman, d2d, Kraków, 2022 Robert Bringhurst, Elementarz Stylu w Typografii, d2d, Kraków, 2016 InDesign i tekst, Nigel French, Adobe Press, d2d, 2019 Cyrus Highsmith, Niezbędnik Typograficzny, 2+3D, Kraków, 2015 Jan Tchichold, The new Typography, Nowa Typografia, Recto/Verso, Łódź, 2011 Adrian Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, d2d, Kraków, 2016 Jost Hochuli, Detal w Typografii, d2d, Kraków, 2018
	Uzupełniająca	Historia Projektowania Graficznego, Z.Kolesar, J.Mrowczyk, Karakter, 2018 Systemy siatek. GRID. J.M.Brockmann, d2d, Kraków, 2020 Design, Typography, etc. HANDBOOK. Niggli, Berlin, 2018 Wolfgang Weingart, My way to typography, Lars Muller Publishers, Zurich, 2016 Lev Manovich, Język nowych mediów, MOCAK, 2011 Hendrik Weber, Kursywa, wyróżnienie w typografii, d2d, Kraków 2017 Keith Houston, Ciemne Typki, d2d, Kraków, 2015 Władysław Strzemiński, Teoria Widzenia, wyd. nowe MS Łódź, 2019 MASZYNA DO KOMUNIKACJI, MS Łódź, 2015 Adam Wolański, Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020

Dodatkowe informacje	

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	1.Strukturalne rozwiązanie ćwiczenia	30%
	2.Jakość realizacji	50%
	3.Świadomość historii i kontekstu	10%

	4.Eksplikacja	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 grafiki multimedialnej i gier1		**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 hab. Jakub Balicki, prof. uczelni**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop lub analogicznych do pracy z treściami wektorowymi i bitmapowymi.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej, animacji oraz wstępnych etapów projektowania gier komputerowych. 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 na potrzeby gier oraz realizacji podstawowych prototypów aplikacji i gier jak również tworzenia kinetycznych składników brandingowych. 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 podstawowych i średnio złożonych animacji w oparciu o autorskie materiały graficzne.				
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**	

<table>
<tr><th colspan="4">Efekty uczenia się dla przedmiotu</th></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_W05</td><td>posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym a w szczególności w grafice wektorowej i krótkich formach kinetycznych prezentowanych w postaci cyfrowego wideo</td><td>ocena realizacji projektów (animacje logotypu, animacje postaci) / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego / ocena zrealizowanego projektu podczas egzaminu</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_U08</td><td>potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe treści multimedialnych w zakresie nieinteraktywnym (cyfrowe wideo)</td><td>ocena realizacji projektów podczas egzaminu (animacje logotypu) w aspekcie zgodności i jakości rozwinięcia z statycznego uprzednio zaprojektowanego wektorowego wzorca logo / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_K01</td><td>posiada podstawowe kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy - niezbędny do skutecznego oddziaływania przekazu informacyjnego lub/i promocyjnego lub/i propagandowego</td><td>ocena realizacji zadań projektowych podczas egzaminu w aspekcie oddziaływania graficznego i komunikatywności / przeglądy etapów pracy</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej oraz animacji postaci na potrzeby gier komputerowych. Studenci zapoznają się z zasadami pracy z cyfrowym wideo, uczą się podstaw kompozycji ruchu, operowania czasem, skalą i dynamiką oraz wykorzystania materiałów wektorowych i bitmapowych w animacji. Zajęcia obejmują realizację projektów związanych z wykonaniem projektu i animacją logotypu, z uwzględnieniem podstawowych parametrów technicznych obrazu cyfrowego, takich jak format, rozdzielczość, liczba klatek na sekundę oraz kompresja wideo. W dalszej części zajęć studenci projektują i animują postać przeznaczoną do gry komputerowej, opracowując różne stany ruchu (np. stan oczekiwania, ruch, akcja), z uwzględnieniem zasad ciągłości animacji oraz czytelności formy.
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.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Ćwiczenia projektowe
Konsultacje</td></tr>
<tr><td>Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Animacja (ogólne zasady)
https://www.youtube.com/watch?v=dKRdxXXWLNY&list=PLuIW4gzlx_</td></tr>
</table>

		04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=2&pp=iAQB Adobe After Effects https://www.youtube.com/watch?v=4CDaPNOo4rs&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=1&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=GZs9JHvxDB8&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=3&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=T6F_x8IhxcQ&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=8&pp=iAQB
	Uzupełniająca	Adobe Premiere http://qba.4x.com.pl/premiere/ https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05FMd78t7FM-mMekkenK21Z BMD DaVinci Resolve/Studio: http://qba.4x.com.pl/davinci/
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
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki multimedialnej i gier2		**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 hab. Jakub Balicki, prof. uczelni	Kontakt e-mail	jbalicki@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 1 semestru studiów II st. na kierunku projektowanie graficzne. Umiejętność tworzenia animacji stanów postaci na potrzeby realizacji gier komputerowych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania grafiki multimedialnej i gier poprzez realizację zespołowych projektów ukierunkowanych na tworzenie funkcjonalnych prototypów gier zręcznościowych. Studenci pracują w małych zespołach projektowych (2-3 osoby), poznając podstawy organizacji pracy, podziału ról oraz etapowania procesu projektowo-wdrożeniowego. Zajęcia koncentrują się na integracji autorskich elementów graficznych, animacyjnych i interaktywnych w spójną formę użytkową. Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności pracy zespołowej nad projektem multimedialnym, w tym tworzenia koncepcji gry, planowania procesu realizacji oraz wdrażania funkcjonalnych prototypów. Zajęcia mają na celu kształtowanie kompetencji w zakresie organizacji pracy projektowej, podziału zadań oraz realizacji złożonych projektów w określonych ramach czasowych. Istotnym celem jest także rozwijanie umiejętności wdrażania projektów na docelowe środowiska sprzętowe i systemowe oraz prezentacji efektów pracy zespołowej.				
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**	

<table>
<tr><th colspan="4">Efekty uczenia się dla przedmiotu</th></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_W06</td><td>zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta działającego w ramach interdyscyplinarnej grupy roboczej realizującej projekt i prototyp aplikacji</td><td>ocena etapów pracy (moodboard, makieta, prototyp, ocena projektu podczas egzaminu pod kątem czytelności interfejsu i funkcjonalności) / przeglądy projektowe / dyskusje i testowanie prototypów / ocena funkcjonalnego prototypu gry (.EXE/.APP) / nagranie działania aplikacji (MP4)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_U08</td><td>potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe działając w ramach interdyscyplinarnej grupy roboczej realizującej multimedialne treści interaktywne</td><td>ocena projektu gry podczas egzaminu (spójność koncepcji, integracja elementów: grafika, animacja, dźwięk) / konsultacje w trakcie realizacji</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_K01</td><td>posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy w reżimie pracy w grupie zadaniowej</td><td>obserwacja pracy w zespole / aktywność w trakcie zajęć / udział w konsultacjach i korektach / ocena uzyskanego wdrożenia podczas egzaminu w aspekcie założonych celów i grupowego rozwoju projektu</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Zajęcia rozwijają umiejętności pracy zespołowej w małych grupach (2–3 osoby) nad projektem gry zręcznościowej na urządzenia stacjonarne (Windows/macOS). Studenci uczą się planowania procesu projektowego, podziału ról oraz etapowania działań od opracowania koncepcji po wdrożenie funkcjonalnego prototypu gry. Proces projektowy obejmuje przygotowanie moodboardu przedstawiającego inspiracje, założenia gry oraz kluczowe elementy wizualne i mechanikę rozgrywki, tworzenie interaktywnej makiety prezentującej najważniejsze akcje i interakcje w grze oraz realizację prototypu z pełną funkcjonalnością. Prototyp gry zawiera wszystkie podstawowe moduły, takie jak intro, menu główne, instrukcja, informacje autorskie, przynajmniej jeden grywalny poziom lub wątek narracyjny oraz ekrany sukcesu lub porażki. Gra jest obsługiwana przy użyciu myszy i/lub klawiatury, zawiera warstwę dźwiękową i powinna działać offline w docelowym środowisku sprzętowo-systemowym. Podczas zajęć kładziony jest nacisk na integrację grafiki, animacji, interakcji i dźwięku w spójną formę multimedialną, zapewniającą czytelność interfejsu, intuicyjną nawigację i spójność stylistyczną całego projektu. Studenci rozwijają także kompetencje w zakresie konsultowania, testowania oraz prezentowania efektów pracy zespołowej.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Ćwiczenia projektowe
Konsultacje</td></tr>
</table>

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Animate 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=snFK6kG1KcM https://www.youtube.com/watch?v=h4O6NaK3U0o https://www.youtube.com/watch?v=3q7shs2Olao https://www.youtube.com/watch?v=WGkEhUm9tEs https://www.youtube.com/watch?v=NInJ4UcJnC0 https://www.youtube.com/watch?v=4Sv5shQR9uc GODOT http://qba.4x.com.pl/godot/ 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=cP__vhoVfac&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=4&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=v014rJdXprU&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=8&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=tEdxYFHIHRY&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=14&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=FUCjNMD0AdE&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=21&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=IFrleqXbPdg&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=22&pp=iAQB Bazy wideotutoriali https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos 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%)**
	Realizacja projektu zespołowego Ocena koncepcji, makiety i funkcjonalnego prototypu gry	50
	Proces projektowy i praca zespołowa Systematyczne konsultacje, udział w etapach pracy, komunikacja w zespole	50

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	29 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki multimedialnej i gier3		**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, prof. uczelni	Kontakt e-mail	jbalicki@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 2 semestru studiów II st. na kierunku projektowanie graficzne. Znajomość podstaw środowiska/silnika służącego do prototypowania i tworzenia gier na urządzenia mobilne (platforma Android).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania grafiki multimedialnej i gier poprzez realizację indywidualnych projektów ukierunkowanych na tworzenie funkcjonalnych prototypów gier zręcznościowych. Zajęcia koncentrują się na integracji elementów graficznych, animacyjnych i interaktywnych w spójną formę użytkową. Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności pracy indywidualnej nad projektem multimedialnym, w tym tworzenia koncepcji gry wykorzystujących specyfikę urządzeń mobilnych, planowania procesu realizacji oraz wdrażania funkcjonalnych prototypów. Zajęcia mają na celu kształtowanie kompetencji w zakresie organizacji pracy projektowej, etapowania zadań oraz realizacji złożonych projektów w określonych ramach czasowych. Istotnym celem jest także rozwijanie umiejętności wdrażania projektów na docelowe środowiska sprzętowe i systemowe oraz prezentacji efektów pracy.				
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)*			**165**	
	RAZEM			**210**	
	Liczba punktów ECTS			**7**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta gier	Ocena opracowanej koncepcji gry oraz przedstawionego moodboardu i scenariusza, uwzględniająca poprawność logiczną i kreatywność oraz innowacyjność rozwiązań.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe w zakresie gier na urządzenia mobilne	Ocena (podczas egzaminu) finalnego prototypu gry pod kątem funkcjonalności, integracji wszystkich modułów, spójności stylistycznej jak i intuicyjności interfejsu oraz kompletności i jakości przygotowanych składników graficznych, animacji oraz funkcjonalności interaktywnej makiety lub prototypu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada poszerzone kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej związanej z projektowaniem graficznym interaktywnych treści multimedialnych na urządzenia mobilne, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy w trakcie indywidualnie rozwijanego projektu	Ocena projektu (podczas egzaminu) pod względem celów początkowych, dróg i kompletności ich osiągnięcia. Kreatywności rozwiązywania napotkanych problemów merytorycznych i technicznych.
	IPG2_K02	W podstawowym zakresie rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych w szczególności w zakresie projektowania graficznego – w tym ukierunkowanego na nowe media.	Ocena rozwoju kompetencji studenta w aspekcie aktywności w trakcie zajęć / udział w konsultacjach i korektach. Samodzielności radzenia sobie z przeciwnościami. Stosowanych metod samodoskonalenia.
Treści programowe	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania i realizacji gier zręcznościowych na urządzenia mobilne z systemem Android. Studenci pracują indywidualnie lub w małych zespołach, tworząc interaktywny prototyp gry wykorzystujący specyfikę urządzeń mobilnych, w tym ekran dotykowy oraz dodatkowe źródła wejściowe charakterystyczne dla platformy, takie jak		

	np.: akcelerometr, wielodotyk czy dane lokalizacyjne. Proces projektowy obejmuje przygotowanie koncepcji gry, projektowanie interfejsu użytkownika, opracowanie mechaniki rozgrywki oraz integrację elementów multimedialnych, takich jak grafika, animacja i dźwięk. Prototyp gry zawiera wszystkie podstawowe moduły, w tym intro, menu główne, instrukcję, informacje autorskie, przynajmniej jeden grywalny poziom lub wątek narracyjny oraz ekrany sukcesu i porażki. W trakcie zajęć kładziony jest nacisk na czytelność i intuicyjność interfejsu, spójność stylistyczną gry oraz funkcjonalność wszystkich modułów w docelowym środowisku sprzętowo-systemowym. Studenci uczą się także testować działanie aplikacji offline oraz zapewniać warstwę audialną, tak aby prototyp gry był w pełni interaktywny i zgodny z wymaganiami platformy mobilnej.
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Godot: http://qba.4x.com.pl/godot/ Animate https://www.youtube.com/watch?v=MR-05T4uJ8I UNITY https://www.youtube.com/watch?v=kZ0kS8_YLfk&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=6&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=nwBG09izJRs&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=7&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=a4jiYsq82QM&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=13&pp=iAQB Bazy wideotutoriali https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Ocena realizacji prototypu gry mobilnej Ocena funkcjonalności prototypu, integracji elementów graficznych, animacyjnych i dźwiękowych, spójności stylistycznej oraz intuicyjności interfejsu	50
	Systematyczna praca w trakcie semestru Ocena udziału w konsultacjach, korektach, dyskusjach nad koncepcją gry, przygotowaniu moodboardu i projektowaniu interfejsu oraz wdrażaniu poprawek na podstawie uwag prowadzących i ekspertów	50

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	29 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki multimedialnej i gier-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	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki, prof. uczelni**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 3 semestru studiów II st. na kierunku projektowanie graficzne. Znajomość oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i bitmapowej, montażu i kompozycji wideo oraz środowiska umożliwiającego tworzenia aplikacji minimum na urządzenia stacjonarne i mobilne (minimum systemy Windows / macOS / Android).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Realizacja pracy dyplomowej z głównej specjalizacji obejmuje realizację autorskiego projektu interaktywnego do poziomu interaktywnej makiety lub prototypu. Ewentualnie zestawu projektów i wdrożeń graficznych składających się między innymi z treści interaktywnych i kinetycznych. Uzyskane rozwiązanie winno mieć cel promocyjny lub propagandowy lub edukacyjny lub społeczny lub rozrywkowy (gra) lub użytkowy. Może też łączyć w/w cechy. Umiejętność definiowania celów i środków. Umiejętność zaplanowania etapów pracy koncepcyjnej i wdrożeniowej. Projekt użytkowo, interaktywno, graficzno, kinetyczny planowanego rozwiązania. Realizacja zaplanowanego wdrożenia (makiety/prototypu). Testowanie produktu i eliminacja wykrytych niesprawności. Analiza uzyskanych rezultatów, przewidywanie dróg i metod ewentualnego doskonalenia produktu.				
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**
	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej i projektowej w zakresie projektowana i wdrażania treści multimedialnych	Ocena jakości i kompletności opracowanego tematu oraz sposobu przygotowania końcowego produktu zgodnie z założeniami projektu. Ocena prototypu pod kątem przewidywanych interakcji i funkcjonalności w docelowym środowisku sprzętowo-programowym oraz poprawności działania wszystkich warstw projektu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne złożone i kompleksowe koncepcje projektowe w obszarze treści multimedialno-interaktywnych	Ocena systematycznej pracy nad projektem, udziału w konsultacjach, jakości analizy wyników i proponowanych usprawnień dla finalnego produktu. Ocena kompletności i jakości wszystkich warstw prototypu oraz sposobu realizacji makiety zgodnie z planem projektu.
	IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny projektanta multimediów z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze projektowania graficznego treści nieinteraktywnych	Ocena końcowego prototypu pod kątem integracji wszystkich elementów oraz jakości przygotowanej dokumentacji projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich szczególnie zorientowanych na obszar projektowania treści multimedialnych (aplikacje użytkowe i gry czy treści kinetyczne)	Ocena systematycznej pracy nad projektem, udziału w konsultacjach, jakości analizy wyników i proponowanych usprawnień dla finalnego produktu.
Treści programowe	W trakcie zajęć studenci realizują dyplom magisterski (główna specjalizacja) koncentrując się na tworzeniu funkcjonującego produktu multimedialnego lub kolekcji produktów. Zajęcia obejmują wszystkie etapy procesu projektowego: od zdefiniowania celu i planowania etapów realizacji, poprzez projektowanie warstw interaktywnych, graficznych i kinetycznych, aż po opracowanie makiety/prototypu działającego w docelowym środowisku sprzętowo-programowym. Studenci wykonują dokumentację projektu**,** w tym nagrania ekranowe prezentujące działanie prototypu. Podczas zajęć analizują uzyskane rezultaty, przewidują możliwości dalszego udoskonalania produktu i rozwijania jego funkcjonalności. Istotnym elementem jest samodzielność w realizacji projektu oraz		

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">umiejętność integrowania wszystkich składników technicznych i artystycznych w spójną, funkcjonalną całość. Zajęcia rozwijają zdolności planowania, systematycznej pracy, samodzielnego podejmowania decyzji projektowych oraz analizy efektów własnej pracy w kontekście profesjonalnego produktu multimedialnego lub hybrydowego (zawierającego składniki multimedialne i fizyczne np.: aplikacja obsługowa do gry + fizyczne składniki gry jak plansza, karty i pionki, materiały promocyjne).</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Ćwiczenia projektowe
Konsultacje</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2"></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">Ocena realizacji pracy dyplomowej z głównej. Ocena kompletności i jakości prototypu, uwzględniająca wszystkie warstwy projektu (interaktywne, graficzne, kinetyczne, audialne), funkcjonalność produktu oraz poprawność działania w docelowym środowisku sprzętowo-programowym</td><td>60</td></tr>
<tr><td colspan="2">Systematyczny kontakt w trakcie realizacji dyplomu
Ocena udziału w konsultacjach, dyskusjach nad koncepcją, wprowadzaniu poprawek i analizie rezultatów pracy oraz przewidywaniu dalszego rozwoju produktu</td><td>40</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">29 maja 2026 r.</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Aneks – Projektowanie grafiki multimedialnej i gier		**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, prof. uczelni**	**Kontakt e-mail**	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 3 semestru studiów II st. na kierunku projektowanie graficzne. Znajomość oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i bitmapowej, montażu i kompozycji wideo oraz środowiska umożliwiającego tworzenia aplikacji minimum na urządzenia stacjonarne i mobilne (minimum systemy Windows / macOS / Android).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Realizacja Aneksu obejmuje realizację autorskiego projektu interaktywnego do poziomu interaktywnej makiety lub prototypu. Ewentualnie zestawu projektów i wdrożeń graficznych składających się między innymi z treści interaktywnych i kinetycznych. Uzyskane rozwiązanie winno mieć cel promocyjny lub propagandowy lub edukacyjny lub społeczny lub rozrywkowy (gra) lub użytkowy. Może też łączyć w/w cechy. Umiejętność definiowania celów i środków. Umiejętność zaplanowania etapów pracy koncepcyjnej i wdrożeniowej. Projekt użytkowo, interaktywno, graficzno, kinetyczny planowanego rozwiązania. Realizacja zaplanowanego wdrożenia (makiety/prototypu). Testowanie produktu i eliminacja wykrytych niesprawności. Analiza uzyskanych rezultatów, przewidywanie dróg i metod ewentualnego doskonalenia produktu.				
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)*		**165**		

	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	7

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej i projektowej w zakresie projektowana i wdrażania treści multimedialnych o cechach interaktywnych (aplikacje użytkowe i/lub gry realizowane do postaci funkcjonujących na docelowej platformie prototypów lub wydań docelowych)	Ocena jakości i kompletności opracowanego tematu oraz sposobu przygotowania końcowego produktu zgodnie z założeniami projektu. Ocena prototypu pod kątem przewidywanych interakcji i funkcjonalności w docelowym środowisku sprzętowo-programowym oraz poprawności działania wszystkich warstw projektu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego zorientowanego na rozwiązania multimedialne (aplikacje użytkowe i/lub gry realizowane przy pomocy standaryzowanych WYSIWIGowych środowisk takich jak np.: GODOT czy Animate)	Ocena systematycznej pracy nad projektem, poziomu samodzielności i kreatywności, udziału w konsultacjach, jakości analizy wyników i proponowanych usprawnień dla finalnego produktu. Ocena kompletności i jakości wszystkich warstw prototypu oraz sposobu realizacji makiety zgodnie z planem projektu.
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem projektowania graficznego i multimediów (treści wspierane informatycznie jak aplikacje użytkowe, gry, rzeczywistość rozszerzona itp.).	Ocena końcowego prototypu pod kątem integracji wszystkich elementów, ich spójności, poprawności funkcjonowania technicznego prototypu na docelowej platformie sprzętowo/softwarowej, oraz jakości przygotowanej dokumentacji projektu.

<table>
<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>IPG2_K01</td><td colspan="2">posiada w stopniu zaawansowanym kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej wykorzystującej obszar projektowych działań multimedialnych, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy (szczególnie w zakresie publikowania i rozwijania rozwiązań z grupy aplikacji użytkowych i gier)</td><td>Ocena systematycznej pracy nad projektem, udziału w konsultacjach, jakości analizy wyników i proponowanych usprawnień dla finalnego produktu. Potencjalnych i rzeczywistych metod ich wdrażania.</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="4">W trakcie zajęć studenci realizują aneks dyplomowy, koncentrując się na tworzeniu funkcjonującego produktu multimedialnego lub kolekcji produktów. Zajęcia obejmują wszystkie etapy procesu projektowego: od zdefiniowania celu i planowania etapów realizacji, poprzez projektowanie warstw interaktywnych, graficznych i kinetycznych, aż po opracowanie makiety/prototypu działającego w docelowym środowisku sprzętowo-programowym. Studenci wykonują dokumentację projektu, w tym nagrania ekranowe prezentujące działanie prototypu. Podczas zajęć analizują uzyskane rezultaty, przewidują możliwości dalszego udoskonalania produktu i rozwijania jego funkcjonalności. Istotnym elementem jest samodzielność w realizacji projektu oraz umiejętność integrowania wszystkich składników technicznych i artystycznych w spójną, funkcjonalną całość. Zajęcia rozwijają zdolności planowania, systematycznej pracy, samodzielnego podejmowania decyzji projektowych oraz analizy efektów własnej pracy w kontekście profesjonalnego produktu multimedialnego lub hybrydowego (zawierającego składniki multimedialne i fizyczne np.: aplikacja obsługowa do gry + fizyczne składniki gry jak plansza, karty i pionki, materiały promocyjne).</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="4">Ćwiczenia projektowe
Konsultacje</td></tr>
<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="2">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">Ocena realizacji aneksu dyplomowego
Ocena kompletności i jakości prototypu, uwzględniająca wszystkie warstwy projektu (interaktywne, graficzne, kinetyczne, audialne), funkcjonalność produktu oraz poprawność działania w docelowym środowisku sprzętowo-programowym</td><td>60</td></tr>
</table>

	Systematyczny kontakt w trakcie realizacji aneksu Ocena udziału w konsultacjach, dyskusjach nad koncepcją, wprowadzaniu poprawek i analizie rezultatów pracy oraz przewidywaniu dalszego rozwoju produktu	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	29 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie pisma i kaligrafii1	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typeface and Calligraphy 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	I	Semestr studiów	I
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lod.pl
Wymagania wstępne	Przyjęcie na studia II stopnia			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie projektowania pisma i kaligrafii oraz pogłębianie świadomości typograficznej osób studiujących. Przedmiot koncentruje się na poznaniu i praktycznym wykorzystaniu zasad konstrukcji znaków literniczych, ich proporcji, budowy, rytmu oraz wzajemnych relacji formalnych tworzących spójny system pisma.Istotnym celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności projektowania podstawowego zestawu znaków oraz tworzenia autorskiego kroju pisma łacińskiego. Osoby studiujące poznają zagadnienia związane ze strukturą morfologiczną kroju, jego cechami formalnymi i stylistycznymi oraz relacją pomiędzy charakterem pojedynczego znaku a właściwościami całego systemu typograficznego.W ramach przedmiotu szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania czytelności, rytmu, proporcji i konsekwencji stylistycznej projektowanych znaków, a także na rozumienie zależności pomiędzy konstrukcją pisma, jego charakterem wizualnym i funkcją komunikacyjną.Założeniem przedmiotu jest również rozwijanie indywidualnej wrażliwości formalnej oraz umiejętności wykorzystywania doświadczeń kaligraficznych i historycznych wzorców pisma jako źródła inspiracji dla współczesnych, autorskich rozwiązań typograficznych. Osoby studiujące uczą się świadomie budować charakter kroju pisma oraz rozwijać własne koncepcje projektowe, traktując projektowanie pisma jako integralny element współczesnego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.			
	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	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania typografii	Weryfikacja efektów w przedmiocie Projektowanie Pisma i Kaligrafii obejmuje ocenę projektów typograficznych i kaligraficznych pod kątem spójności wizualnej, funkcjonalności kroju oraz adekwatności do założeń komunikacyjnych marki lub projektu. Oceniana jest również jakość wykonania i estetyka typograficzna, umiejętność testowania i adaptacji kroju w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych, a także proces projektowy, w tym stosowanie metody *design thinking* i praca z autorskim briefem. Istotnym elementem oceny jest
	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyk i światopogląd	

		być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie typografii i kaligrafii	profesjonalna dokumentacja projektu oraz prezentacja i obrona koncepcji przed grupą, przy jednoczesnym uwzględnieniu innowacyjności, samodzielności i zdolności tworzenia spójnego systemu wizualnego
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki użytkowej	
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	
Treści programowe	Program przedmiotu stanowi rozwinięcie kompetencji typograficznych zdobytych na poziomie studiów pierwszego stopnia i koncentruje się na pogłębianiu wiedzy oraz umiejętności w zakresie projektowania pisma i kaligrafii. W pierwszym semestrze osoby studiujące rozwijają świadomość konstrukcji znaku literniczego, jego proporcji, rytmu, struktury oraz relacji pomiędzy poszczególnymi elementami tworzącymi spójny system pisma.Istotnym elementem programu jest analiza historycznych i współczesnych form pisma oraz wykorzystanie doświadczeń kaligraficznych jako podstawy do rozumienia genezy i budowy znaków. Osoby studiujące realizują ćwiczenia obejmujące projektowanie podstawowego zestawu znaków alfabetu łacińskiego, rozwijając umiejętność świadomego kształtowania ich formy, proporcji, kontrastu, światła oraz konsekwencji stylistycznej.Program obejmuje zaprojektowanie podstawowej wersji autorskiego kroju pisma, opartej na wybranych założeniach formalnych i stylistycznych. W procesie projektowym osoby studiujące uczą się analizować relacje pomiędzy pojedynczym znakiem a całym systemem typograficznym oraz rozwijać krój w sposób zapewniający jego spójność, czytelność i określony charakter wizualny.Realizowane projekty stanowią podstawę do dalszego rozwijania kompetencji w zakresie projektowania bardziej złożonych i funkcjonalnych systemów pisma w kolejnych semestrach.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	- José Scaglione, Laura Meseguer, Cristobal Henestrosa, *Jak projektować kroje pisma,* d2d, Kraków, 2013	
	Uzupełniająca	- Philip Meggs, *History of Graphic Design*, John Wiley & Sons Inc, 2016 - *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**
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. 06. 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie pisma i kaligrafii2	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typeface and Calligraphy 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	**I**	Semestr studiów	**II**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lod.pl
Wymagania wstępne	Ukończenie pierwszego semestru studiów			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie projektowania pisma i kaligrafii oraz pogłębianie świadomości typograficznej osób studiujących. Przedmiot koncentruje się na poznaniu i praktycznym wykorzystaniu zasad konstrukcji znaków literniczych, ich proporcji, budowy, rytmu oraz wzajemnych relacji formalnych tworzących spójny system pisma. Istotnym celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności projektowania podstawowego zestawu znaków oraz tworzenia autorskiego kroju pisma łacińskiego. Osoby studiujące poznają zagadnienia związane ze strukturą morfologiczną kroju, jego cechami formalnymi i stylistycznymi oraz relacją pomiędzy charakterem pojedynczego znaku a właściwościami całego systemu typograficznego. W ramach przedmiotu szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania czytelności, rytmu, proporcji i konsekwencji stylistycznej projektowanych znaków, a także na rozumienie zależności pomiędzy konstrukcją pisma, jego charakterem wizualnym i funkcją komunikacyjną. Założeniem przedmiotu jest również rozwijanie indywidualnej wrażliwości formalnej oraz umiejętności wykorzystywania doświadczeń kaligraficznych i historycznych wzorców pisma jako źródła inspiracji dla współczesnych, autorskich rozwiązań typograficznych. Osoby studiujące uczą się świadomie budować charakter kroju pisma oraz rozwijać własne koncepcje projektowe, traktując projektowanie pisma jako integralny element współczesnego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.			

	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	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	Weryfikacja efektów w przedmiocie Projektowanie Pisma i Kaligrafii obejmuje ocenę projektów typograficznych i kaligraficznych pod kątem spójności wizualnej, funkcjonalności kroju oraz adekwatności do założeń komunikacyjnych marki lub projektu. Oceniana jest również jakość wykonania i estetyka typograficzna, umiejętność testowania i adaptacji kroju w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych, a także proces projektowy, w tym
	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	

	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania graficznego i multimediów	stosowanie metod *design thinking* i praca z autorskim briefem. Istotnym elementem oceny jest profesjonalna dokumentacja projektu oraz prezentacja i obrona koncepcji przed grupą, przy jednoczesnym uwzględnieniu innowacyjności, samodzielności i zdolności tworzenia spójnego systemu wizualnego
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w obszarze grafiki projektowej	
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	
Treści programowe	Program przedmiotu stanowi rozwinięcie kompetencji zdobytych w pierwszym semestrze i koncentruje się na projektowaniu bardziej rozbudowanych systemów pisma o świadomie określonym charakterze formalnym i funkcji komunikacyjnej. Osoby studiujące pogłębiają umiejętność projektowania znaków oraz rozwijania ich w spójny, konsekwentny stylistycznie i funkcjonalny krój pisma. Istotnym elementem programu jest projektowanie krojów o określonej roli komunikacyjnej, wynikającej z przyjętych założeń projektowych i kontekstu zastosowania. Osoby studiujące realizują projekty krojów tytułowych i ekspresyjnych, przeznaczonych między innymi do komunikacji wydarzeń kulturalnych, projektów wydawniczych lub innych form komunikacji wizualnej wymagających świadomego budowania charakteru typograficznego. Program obejmuje rozwijanie podstawowego zestawu znaków o kolejne elementy, w tym znaki diakrytyczne, cyfry oraz wybrane znaki specjalne, a także pracę nad wzajemnymi relacjami formalnymi i funkcjonalnymi poszczególnych znaków. Osoby studiujące uczą się przekładać określone założenia stylistyczne i komunikacyjne na spójny system typograficzny oraz testować projektowany krój w konkretnych zastosowaniach, zarówno w druku, jak i w mediach cyfrowych. Istotnym elementem procesu dydaktycznego jest rozwijanie umiejętności samodzielnego podejmowania decyzji projektowych, analizy funkcjonowania kroju w kontekście jego zastosowania oraz prezentowania i uzasadniania przyjętych rozwiązań formalnych.		
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	- James Felici, *Kompletny przewodnik po typografii,* słowo/obraz, 2006 - Philip Meggs, *History of Graphic Design*, John Wiley & Sons Inc, 2016 - Karen Cheng, *Designing Type,* Yale University Press, New Haven, 2005
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	30 %
	Realizacja ćwiczeń	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	01.06.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie pisma i kaligrafii3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typeface and Calligraphy 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		
Wymagania wstępne	Ukończony II semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie projektowania pisma i kaligrafii oraz pogłębianie świadomości typograficznej osób studiujących. Przedmiot koncentruje się na poznaniu i praktycznym wykorzystaniu zasad konstrukcji znaków literniczych, ich proporcji, budowy, rytmu oraz wzajemnych relacji formalnych tworzących spójny system pisma. Istotnym celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności projektowania podstawowego zestawu znaków oraz tworzenia autorskiego kroju pisma łacińskiego. Osoby studiujące poznają zagadnienia związane ze strukturą morfologiczną kroju, jego cechami formalnymi i stylistycznymi oraz relacją pomiędzy charakterem pojedynczego znaku a właściwościami całego systemu typograficznego. W ramach przedmiotu szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania czytelności, rytmu, proporcji i konsekwencji stylistycznej projektowanych znaków, a także na rozumienie zależności pomiędzy konstrukcją pisma, jego charakterem wizualnym i funkcją komunikacyjną. Założeniem przedmiotu jest również rozwijanie indywidualnej wrażliwości formalnej oraz umiejętności wykorzystywania doświadczeń kaligraficznych i historycznych wzorców pisma jako źródła inspiracji dla współczesnych, autorskich rozwiązań typograficznych. Osoby studiujące uczą się świadomie budować charakter kroju pisma oraz rozwijać własne koncepcje projektowe, traktując projektowanie pisma jako				

	integralny element współczesnego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.

	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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie projektowania graficznego	Weryfikacja efektów w przedmiocie Projektowanie Pisma i Kaligrafii obejmuje ocenę projektów typograficznych i kaligraficznych pod kątem spójności wizualnej, funkcjonalności kroju oraz adekwatności do założeń komunikacyjnych marki lub projektu. Oceniana jest również
	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	

	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	jakość wykonania i estetyka typograficzna, umiejętność testowania i adaptacji kroju w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych, a także proces projektowy, w tym stosowanie metod design thinking i praca z autorskim briefem. Istotnym elementem oceny jest profesjonalna dokumentacja projektu oraz prezentacja i obrona koncepcji przed grupą, przy jednoczesnym uwzględnieniu innowacyjności, samodzielności i zdolności tworzenia spójnego systemu wizualnego
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki projektowej	
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki projektowej	
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	
Treści programowe	Program przedmiotu stanowi zaawansowany etap kształcenia w zakresie projektowania pisma i koncentruje się na realizacji kompleksowego, autorskiego projektu typograficznego osadzonego w określonym kontekście komunikacyjnym, kulturowym i projektowym. Osoby studiujące wykorzystują kompetencje zdobyte w poprzednich semestrach do samodzielnego formułowania założeń oraz rozwijania indywidualnych koncepcji projektowych. Istotnym elementem programu jest projektowanie kroju pisma o określonej funkcji komunikacyjnej, realizowanego w odpowiedzi na zdefiniowany problem projektowy. Projekty mogą być związane między innymi z budowaniem tożsamości marki, komunikacją wydarzeń i instytucji kultury lub tworzeniem dedykowanych systemów typograficznych dla określonych produktów, usług i przedsięwzięć. Osoby studiujące realizują projekt w szerszym kontekście strategicznym, kulturowym i rynkowym, pracując w oparciu o samodzielnie opracowane założenia projektowe i autorski brief. Przedmiot obejmuje zaprojektowanie rozbudowanego i funkcjonalnego zestawu znaków pisma, uwzględniającego alfabet łaciński, znaki diakrytyczne, cyfry oraz niezbędne znaki specjalne. Zaawansowany etap pracy obejmuje świadome kształtowanie struktury morfologicznej kroju, jego charakteru, czytelności, rytmu i konsekwencji stylistycznej, a także testowanie projektu w różnych skalach i kontekstach zastosowania. Osoby studiujące analizują funkcjonowanie projektowanego kroju w druku i mediach cyfrowych oraz rozwijają umiejętność przekładania założeń stylistycznych, komunikacyjnych i marketingowych na kompleksowy system typograficzny. Efektem pracy jest samodzielnie zrealizowany, autorski projekt kroju pisma wraz z dokumentacją procesu projektowego oraz profesjonalną prezentacją i uzasadnieniem przyjętych rozwiązań.		

Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Philip Meggs, *History of Graphic Design*, John Wiley & Sons Inc, 2016 *The Visual History of Type*, Paul McNeil, Laurence King Publishing, 20117
	Uzupełniająca	Karen Cheng, *Designing Type,* Yale University Press, New Haven, 2005 Roxanne Jubert, *Typography and Graphic Design*, Flammarion, Paris, 2006 *Typography Papers,* Universty of Reading, London - periodyk Tony Seddon, *The Evolution of Type,* Thames & Hudson, London, 2015 Stephen Coles, *The Geometry of Type,* Thames & Hudson, London, 2016 Joep Pohlen, *Letter Fountain,* Taschen, Köln, 2015
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	30%
	Realizacja ćwiczeń	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	01.06.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie pisma i kaligrafii – seminarium dyplomowe		**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	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Ukończony III semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie projektowania pisma i kaligrafii oraz pogłębianie świadomości typograficznej osób studiujących. Przedmiot koncentruje się na poznaniu i praktycznym wykorzystaniu zasad konstrukcji znaków literniczych, ich proporcji, budowy, rytmu oraz wzajemnych relacji formalnych tworzących spójny system pisma. Istotnym celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności projektowania podstawowego zestawu znaków oraz tworzenia autorskiego kroju pisma łacińskiego. Osoby studiujące poznają zagadnienia związane ze strukturą morfologiczną kroju, jego cechami formalnymi i stylistycznymi oraz relacją pomiędzy charakterem pojedynczego znaku a właściwościami całego systemu typograficznego. W ramach przedmiotu szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania czytelności, rytmu, proporcji i konsekwencji stylistycznej projektowanych znaków, a także na rozumienie zależności pomiędzy konstrukcją pisma, jego charakterem wizualnym i funkcją komunikacyjną. Założeniem przedmiotu jest również rozwijanie indywidualnej wrażliwości formalnej oraz umiejętności wykorzystywania doświadczeń kaligraficznych i historycznych wzorców pisma jako źródła inspiracji dla współczesnych, autorskich rozwiązań typograficznych. Osoby studiujące uczą się świadomie budować charakter kroju pisma oraz rozwijać własne koncepcje projektowe, traktując projektowanie pisma jako integralny element współczesnego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.				
	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)*	**315**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	
	IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	Weryfikacja efektów w przedmiocie Projektowanie Pisma i Kaligrafii obejmuje ocenę projektów typograficznych i kaligraficznych pod kątem spójności wizualnej, funkcjonalności kroju oraz adekwatności do założeń komunikacyjnych marki lub projektu. Oceniana jest również jakość wykonania i estetyka typograficzna, umiejętność testowania i adaptacji kroju w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych, a także proces projektowy, w tym stosowanie metod design thinking i praca z autorskim briefem. Istotnym elementem oceny jest profesjonalna dokumentacja
	IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	
	IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania graficznego i multimediów	
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na	

		swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	projektu oraz prezentacja i obrona koncepcji przed grupą, przy jednoczesnym uwzględnieniu innowacyjności, samodzielności i zdolności tworzenia spójnego systemu wizualnego
	IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	
Treści programowe	Program przedmiotu stanowi podsumowanie i zwieńczenie kompetencji zdobytych przez osoby studiujące podczas trzech poprzednich semestrów kształcenia w zakresie projektowania pisma i kaligrafii. Praca dyplomowa polega na samodzielnym opracowaniu autorskiego projektu typograficznego, realizowanego na podstawie indywidualnie sformułowanego problemu i założeń projektowych. Osoby studiujące wykorzystują zdobyte kompetencje w zakresie konstrukcji znaku, budowania systemu pisma, kształtowania jego charakteru i funkcji komunikacyjnej oraz rozwijania autorskiej koncepcji projektowej. Efektem pracy jest kompleksowo opracowany projekt dyplomowy wraz z dokumentacją procesu projektowego oraz prezentacją i uzasadnieniem przyjętych rozwiązań.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Karen Cheng, *Designing Type,* Yale University Press, New Haven, 2005 - *The Visual History of Type*, Paul McNeil, Laurence King Publishing, 20117	
	Uzupełniająca	- Hendrik Weber, *Kursywa. Wyróżnienie w typografii,* d2d, Kraków, 2017	
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**

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	1 czerwca 2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie interfejsu1		
	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		Kontakt e-mail	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu historii i teorii grafiki projektowej, zasad kompozycji, liternictwa oraz typografii. Znajomość podstawowych pojęć z obszaru multimediów i środowiska cyfrowego. Umiejętność obsługi komputera oraz podstawowa znajomość wektorowych i rastrowych programów graficznych (np. pakiet Adobe). Umiejętność analitycznego myślenia i syntezy informacji wizualnej.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	**Cel 1:** Zapoznanie studentów z fundamentalnymi pojęciami z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika (UX) oraz projektowania interfejsów cyfrowych (UI) we współczesnej grafice projektowej. * **Cel 2:** Wykształcenie umiejętności analizy potrzeb odbiorców, budowania struktury informacji, tworzenia person projektowych oraz mapowania ścieżek użytkownika (User Flows). * **Cel 3:** Opanowanie podstaw warsztatu technicznego i zasad kompozycji ekranowej (siatki, typografia ekranowa, hierarchia wizualna elementów interfejsu). * **Cel 4:** Rozwijanie krytycznego myślenia wobec własnych rozwiązań projektowych oraz umiejętności argumentowania podejmowanych decyzji.			
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**	
	IPG2_W03	Student świadomie definiuje zasady budowania kompozycji ekranowej, działania teorii koloru w przestrzeni cyfrowej oraz struktury pojedynczych komponentów UI w oparciu o wiedze	Ocena techniczna i kompozycyjna zrealizowanych ćwiczeń warsztatowych w oparciu o kryteria poprawności budowy komponentów cyfrowych.	

W zakresie wiedzy		o tradycji oraz nowych technologiach we współczesnej grafice projektowej	
	IPG2_W05	Student posiada wiedzę na temat hierarchii wizualnej, typografii ekranowej oraz podstawowych narzędzi do projektowania warstwy wizualnej interfejsów (np. Figma).	Bieżąca ocena poprawności doboru typografii oraz siatek ekranowych w pliku roboczym na poszczególnych etapach korekt.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U03	Student potrafi kontrolować i przewidywać wagę wizualną elementów na ekranie, dbając o czytelność projektowanych układów.	Ocena czytelności i przejrzystości struktury graficznej wchodzącej w skład serii krótkich zadań projektowych.
	IPG2_U04	Student kreuje oryginalne, zróżnicowane stylistycznie mikro-interfejsy i elementy UI, eksperymentując z formą i kolorem w opraciu o swoją świadomość i poczucie estetyki	Ocena oryginalności plastycznej oraz wyrazu artystycznego serii ćwiczeń podsumowujących fazę wizualną UI na zaliczeniu końcowym.
	IPG2_U06	Student umie przełożyć wstępne szkice i pomysły na czyste, dopracowane wizualnie komponenty cyfrowe przygotowane do późniejszej realizacji	Analiza i przegląd precyzji wykonania oraz czystości technicznej gotowych struktur komponentów UI.
	IPG2_U08	Student potrafi sprawnie i dynamicznie reagować na feedback, samodzielnie rozwijając warstwę plastyczną kolejnych makiet.	Ocena stopnia uwzględnienia uwag prowadzącego i postępów warsztatowych podczas systematycznych korekt indywidualnych
	IPG2_U09	Student świadomie łączy klasyczny warsztat graficzny (plakatowy, ilustratorski) z rygorem układów modułowych i siatek UI.	Końcowa ocena prac pod kątem harmonijnego połączenia autorskiej wrażliwości artystycznej z wymaganiami ekranowymi.

W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student wykazuje systematyczność i sprawność warsztatową, realizując serię zróżnicowanych zadań w wyznaczonym terminie.	Kontrola obecności, aktywności w dyskusjach oraz terminowości oddawania cząstkowych zadań projektowych.
Treści programowe	Treści programowe semestru pierwszego koncentrują się wokół fundamentalnych zagadnień estetyki, kompozycji oraz rygoru wizualnego w projektowaniu na ekrany cyfrowe. Student realizuje serię krótkich zadań warsztatowych skupionych na opanowaniu warstwy plastycznej interfejsów. W szczególności omawiane są: Percepcja wizualna i ergonomia ekranowa: zasady Gestaltu w kontekście UI, hierarchia wizualna, prowadzenie oka odbiorcy, projektowanie w oparciu o siatki (grids). Teoria koloru w środowisku cyfrowym: przestrzenie barwne (RGB), budowanie kontrastów, dostępność kolorystyczna komponentów, tworzenie spójnych palet UI. Typografia ekranowa: dobór krojów pisma, czytelność tekstów na różnych wyświetlaczach, interlinia, skale typograficzne. Anatomia komponentów: projektowanie pojedynczych, podstawowych elementów interfejsu (przyciski, pola tekstowe, nawigacja, karty), stany komponentów (default, hover, active, disabled). Wprowadzenie do oprogramowania: podstawy pracy w środowisku wektorowym do projektowania UI (np. Figma).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe w oprogramowaniu projektowym (np. Figma / Adobe XD). Analiza studiów przypadku (case studies) istniejących interfejsów rynkowych. Korekty indywidualne oraz grupowe dyskusje nad makietami low-fidelity.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	The Design of Everyday Things by Don Norman Krug S., Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych Tidwell J., Brewer C., Valencia-Hardy A., Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe	
	Uzupełniająca	Wpisy i raporty branżowe z portali: Nielsen Norman Group (nngroup.com), UX Collective, Smashing Magazine.	
Dodatkowe informacje			

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Ocena cząstkowa: Faza badawcza i koncepcyjna (persony, scenariusze, architektura informacji)	30.00%
	Ocena cząstkowa: Projekt wizualny UI (makiety, system wizualny, typografia, kolorystyka)	50.00%

	Aktywność na zajęciach, udział w dyskusjach i terminowość oddawania etapów	20.00%

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 interfejsu2**		**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		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Wiedza: Znajomość podstawowych pojęć i praw UX/UI (percepcja wizualna, architektura informacji, podstawowe standardy ergonomii interfejsów cyfrowych). Umiejętności: Umiejętność tworzenia makiet funkcjonalnych o niskiej wierności (low-fi wireframes) oraz sprawnego posługiwania się podstawowymi narzędziami do projektowania interfejsów (np. Figma). Kompetencje społeczne: Umiejętność przyjmowania krytyki, wyciągania wniosków z korekt oraz terminowej realizacji poszczególnych etapów procesu projektowego.				
Informacje szczegółowe					

Założenia i cele przedmiotu	Cel 1: Poszerzenie wiedzy o zaawansowane zagadnienia związane z technologiami i technikami wykorzystywanymi w projektowaniu systemów interaktywnych (Responsive Web Design, specyfika systemów mobilnych). * Cel 2: Wykształcenie umiejętności tworzenia i zarządzania złożonymi, autorskimi systemami wizualnymi (Design Systems) oraz bibliotekami komponentów interfejsu. * Cel 3: Nabycie praktycznej umiejętności budowania zaawansowanych, interaktywnych prototypów cyfrowych o wysokiej wierności (hi-fi) służących do weryfikacji założeń projektowych. Cel 4: Zapoznanie studentów z zasadami projektowania inkluzywnego i standardami dostępności cyfrowej (WCAG).	
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	IPG2_W03	Student rozumie metody tworzenia person (np. rekruter, potencjalny klient) oraz zasady budowy systemów wzorców projektowych (Design Systems) a także potrafi przełożyć tą widzę na praktyczne aspekty realizacji projektu	Przegląd logicznej struktury i powiązań wewnątrz biblioteki komponentów (Design System) podczas obrony projektu.
	IPG2_W05	Student ma uporządkowaną wiedzę o strukturze i architekturze informacji niezbędnej do stworzenia czytelnego portfolio projektanta, a także nabywa więdzę na temat podstawowych narzędzi do	Ocena merytoryczna schematów logicznych serwisu oraz weryfikacja poprawności architektury informacji w pliku Figma.

		prototypowania interfejsów.	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U03	Student potrafi zidentyfikować i opisać swoją grupę docelową poprzez persony, dostosowując do nich strategię prezentacji swoich prac.	Analiza poprawności zdefiniowania person rekrutacyjnych oraz adekwatności rozwiązań nawigacyjnych portfolio względem nich.
	IPG2_U04	Student projektuje oryginalną, autorską tożsamość wizualną projektu w opraciu o swoją świadomość i poczucie estetyki, zachowując balans między unikalnym stylem a użytecznością.	Krytyczna ocena wyrazu artystycznego, estetyki i nowatorstwa tożsamości wizualnej portfolio podczas egzaminu końcoweg
	IPG2_U06	Student potrafi przygotować kompletny zestaw komponentów (przycisków, kart, nawigacji) stanowiący spójną bazę dla całego projektu.	Techniczna weryfikacja elastyczności i poprawności technicznej wariantów i stylów globalnych w bazie Design Systemu
	IPG2_U08	Student samodzielnie prowadzi długofalowy projekt od fazy koncepcyjnej, przez architekturę po makiety klikalne.	Ocena stopnia samodzielności w zarządzaniu poszczególnymi kamieniami milowymi projektu na przestrzeni semestru.
	IPG2_U09	Student potrafi płynnie połączyć prezentację swoich wielodyscyplinarnych prac z wymogami	Przegląd funkcjonalnego i interaktywnego prototypu (Hi-Fi) na urządzeniach stacjonarnych i mobilnych podczas prezentacji.

<table>
<tr><td></td><td></td><td>nowoczesnego, cyfrowego interfejsu.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG2_K01</td><td>Student działa w sposób przedsiębiorczy, budując narzędzie służące do profesjonalnego wprowadzenia na rynek</td><td>Ocena sposobu argumentacji decyzji projektowych oraz autoprezentacji podczas egzaminu końcowego przed grupą</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Program drugiego semestru opiera się na integracji wiedzy o użytkowniku z systemowym podejściem do projektowania UI, realizowanym poprzez autorski projekt rozbudowany o wersję desctop i mobile. Student przechodzi od pojedynczych ekranów do złożonej, spójnej struktury produktowej. Zakres tematyczny obejmuje:

Wprowadzenie do strategii UX i personal branding: analiza grupy docelowej (rekruterzy, klienci), definiowanie celów portfolio, tworzenie person projektowych i scenariuszy użycia.

Architektura informacji: struktura logiczna serwisu, mapowanie podstron (sitemap), zasady organizacji i kategoryzacji własnych prac projektowych.

Projektowanie systemowe (Design Systems): tworzenie atomowych bibliotek komponentów, wykorzystanie wariantów, stylów globalnych oraz zmiennych (variables) w programie Figma.

Responsywność i standardy urządzeń: zasady projektowania elastycznego (Responsive Web Design) oraz specyfika interfejsów mobilnych (iOS/Android).

Prototypowanie interaktywne: budowanie klikalnych makiet, zaawansowane przejścia między ekranami (smart animate) w celu weryfikacji płynności nawigacji.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Zaawansowane ćwiczenia (tworzenie autorskich Design Systems, komponentów ze zmiennymi).

Metoda projektowa (Project-Based Learning) – realizacja rozbudowanego ekosystemu cyfrowego.

Obrona projektu przed grupą połączona z krytyką partnerską.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Obowiązkowa: Tidwell J., Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe, Helion.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Uzupełniająca: Gothelf J., Seiden J., Lean UX. Projektowanie genialnych produktów w zwinnych zespołach, Helion.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">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 interaktywnego, zaawansowanego prototypu (Hi-Fi) wraz z Design Systemem</td><td>50.00%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Egzamin – prezentacja założeń projektowych oraz obrona decyzji projektowych</td><td>30.00%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Praca na zajęciach, zaangażowanie i przygotowanie etapów pośrednich</td><td>20.00%</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td></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>
</table>

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

<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 interfejsu3</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="10">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">II</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">III</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"></td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Wiedza: Ugruntowana wiedza z zakresu metodologii user-centered design, zasad projektowania UI, architektury informacji oraz systemów komponentów wizualnych.

Umiejętności: Biegłość w posługiwaniu się narzędziami do prototypowania, umiejętność tworzenia zaawansowanych makiet klikalnych oraz samodzielnego prowadzenia procesu projektowego od fazy badawczej po końcową wizualną. * Kompetencje społeczne: Samodzielność, wysoka kultura projektowa, dojrzałość artystyczna umożliwiająca realizację autorskich, oryginalnych koncepcji wizualnych.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
</table>

Założenia i cele przedmiotu	Cel 1: Integracja zaawansowanego warsztatu graficznego z pokrewnymi, interdyscyplinarnymi dziedzinami wiedzy w celu realizacji złożonych, autorskich projektów dyplomowych/magisterskich o wysokiej wartości artystycznej i użytkowej. Cel 2: Opanowanie umiejętności projektowania mikrointerakcji oraz dynamiki interfejsu (motion design w UI) podnoszących jakość doświadczenia użytkownika. Cel 3: Przygotowanie studentów do profesjonalnej współpracy w multidyscyplinarnych zespołach poprzez naukę standardów przygotowania dokumentacji projektowej i technicznej dla deweloperów (tzw. hand-off). * Cel 4: Ukształtowanie świadomej, dojrzałej postawy projektanta potrafiącego skutecznie i przedsiębiorczo zaprezentować oraz obronić swoje rozwiązania w realiach rynkowych i społecznych.	
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)*	**165**
	RAZEM	**210**
	Liczba punktów ECTS	**7**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W03	Student dogłębnie rozumie społeczną rolę projektanta i wie, jak za pomocą makiet UX wpływać na zachowania, empatię i świadomość odbiorców.	Ocena założeń ideowych kampanii oraz teoretycznych podstaw wpływu społecznego prezentowanych w projekcie.
	IPG2_W05	Student posiada wiedzę o zaawansowanych mechanizmach UX (prawa UX, psychologia poznawcza, standardy dostępności WCAG dla projektów publicznych).	Weryfikacja techniczna zgodności projektu ze standardami dostępności WCAG oraz prawami UX podczas obrony
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U03	Student umie projektować ścieżki i scenariusze użytkownika tak, by interfejs skutecznie edukował i	Analiza i testowanie scenariuszy użycia, map ścieżek (User Flows)

		odpowiadał na realne problemy społeczne.	pod kątem logiki i czytelności procesów edukacyjnych.
W zakresie umiejętności	IPG2_U04	Student kreuje mocny, zaangażowany i nowatorski język wizualny kampanii dostosowany do powagi lub specyfiki tematu.	Ocena siły oddziaływania artystycznego, innowacyjności formy i dopasowania estetyki UI do problematyki społecznej
	IPG2_U06	Student przeprowadza pełen proces projektowy: od głębokiego researchu problemu, przez makiety UX, po gotowy prototyp wysokiej wierności.	Ocena kompletności portfolio procesu projektowego..
	IPG2_U08	Student samodzielnie definiuje kluczowe punkty zapalne problemu społecznego i proponuje dla nich optymalne rozwiązania w interfejsie.	Ocena dojrzałości analitycznej studenta na podstawie sposobu zdefiniowania i rozwiązania problemów UX podczas konsultacji.
	IPG2_U09	Student łączy projektowanie systemów cyfrowych z wiedzą socjologiczną, psychologiczną oraz strategią komunikacji wizualnej.	Ocena interdyscyplinarnej spójności końcowego prototypu obejmującego mikrointerakcje, strukturę tekstu i strategię kampanii.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student wykazuje się wysoką dojrzałością społeczną i etyczną, potrafiąc profesjonalnie obronić projekt i wykazać jego skuteczność w realnym świecie.	Ocena profesjonalizmu wystąpienia, przygotowania dokumentacji hand-off oraz poziomu merytorycznego prezentacji projektu
Treści programowe	Treści programowe trzeciego semestru kładą główny nacisk na zaawansowane procesy badawcze i funkcjonalne (User Experience) w ramach zaangażowanego projektowania interfejsu dla Kampanii Społecznej. Program przygotowuje studenta do samodzielnego rozwiązywania złożonych problemów tkanki społeczno-rynkowej. Główne zagadnienia to:		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Metodologia User-Centered Design (UCD): faza badawcza (desk research, wywiady, analiza konkurencji), definiowanie problemów społecznych i punktów zapalnych w doświadczeniu użytkownika.

Zaawansowane mapowanie procesów: projektowanie wieloetapowych ścieżek użytkownika (User Flows, Customer Journey Maps), architektura procesów konwersji (np. formularze zapisu, systemy donacji, petycje).

Psychologia poznawcza i prawa UX: praktyczne zastosowanie reguł takich jak Prawo Hicka, Prawo Jakoba czy Efekt Estetyki-Użyteczności w celu redukcji obciążenia poznawczego.

Inkluzywność i Dostępność Cyfrowa (Accessibility): projektowanie zgodnie ze standardami WCAG 2.1/2.2, zapewnienie dostępności interfejsu dla osób z różnymi dysfunkcjami wzroku czy motoryki.

Mikrointerakcje i dynamika interfejsu: projektowanie animacji funkcjonalnych (motion design w UI) wspomagających komunikację komunikatów kampanii.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Samodzielna praca badawczo-projektowa (przygotowanie projektu semestralnego powiązanego opcjonalnie z dyplomem magisterskim).

Prezentacja końcowa projektu</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Artykuły naukowe i branżowe: Nielsen Norman Group Reports, Interaction Design Foundation library.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Aktualne standardy specyfikacji technicznych systemów Apple (Human Interface Guidelines) oraz Google (Material Design 3).</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sposoby oceniania

osiągniętych efektów uczenia się</td><td>Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td>Kompleksowy projekt końcowy (badania, pełna aplikacja/serwis, animacje, pełna specyfikacja UI)</td><td>60.00%</td></tr>
</table>

	Egzamin dyplomowy/ustny (szczegółowa prezentacja i obrona rozwiązań przed komisją)	30.00%
	Systematyczność, udział w konsultacjach i zaawansowanie pracy własnej	10.00%

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 TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Historia typografii i projektowania graficznego1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Typography and Graphic 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	I	Semestr studiów	I	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr hab. Daria Rutkowska-Siuda	Kontakt e-mail	daria.rutkowska-siuda@uni.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na pierwszy rok studiów na kierunku projektowanie graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot ma na celu poszerzenie wiedzy z zakresu rozwoju typografii i projektowania od początków piśmiennictwa do okresu rewolucji pisma w renesansie. Na wybranych przykładach dowiaduje się o formach i typach kroju pisma oraz układach graficznych preferowanych w danych kręgach kulturowych i epokach. Poznaje specyfikę wytwórczości pisma od warsztatu przez zastosowane materiały po gotowy materiał źródłowy. Zdobytą w taki sposób wiedzę może wykorzystać we własnej pracy artystycznej.				
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**
	IPG2_W02	posiada wiedzę na temat historii typografii i rozwoju projektowania graficznego od początku piśmiennictwa po XVI w., tradycji z zakresy edycji tekstów, okresów i stylów w sztuce wpływających na rozwój form piśmiennictwa przydatną do projektowania i realizowania własnych działań projektowych i artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	weryfikacja efektu odbywa się poprzez ocenę wiedzy teoretycznej, analizę przypadków oraz udział w dyskusjach dotyczących historii typografii i rozwoju projektowania graficznego.
	IPG2_W04	posiada gruntowną wiedzę (wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu) z zakresu historii typografii i projektowania graficznego obejmujących początki pisma do okresu renesansu i teorii sztuki oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki, konieczną do zrozumienia zagadnień związanych rozwojem piśmiennictwa i ich edycji	weryfikacja efektu odbywa się poprzez ocenę opracowań i prezentacji odnoszących się do historii typografii, teorii sztuki oraz analizy literatury przedmiotu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców krojów pisma, form graficznych towarzyszących typografii w okresie jego rozwoju po XVI w., które leżą u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	weryfikacja efektu odbywa się poprzez ocenę umiejętności analizy historycznych wzorców typograficznych, interpretacji materiałów źródłowych oraz formułowania własnych wniosków dotyczących form graficznych.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne z zakresu historii typografii i projektowania graficznego od początku rozwoju piśmiennictw po XVI w., rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	weryfikacja efektu odbywa się poprzez ocenę aktywności studenta w dyskusjach, samodzielności interpretacyjnej, zaangażowania oraz sposobu formułowania krytycznych wniosków.

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Treści programowe w semestrze zimowym obejmują wprowadzenie do zagadnień typografii oraz jej roli w komunikacji wizualnej. Omawiane są początki pisma, jego formy i materiały, ze szczególnym uwzględnieniem systemów pisma starożytnych cywilizacji (m.in. pismo klinowe, hieroglify, alfabet fenicki). Przedstawiony zostaje rozwój piśmiennictwa w starożytnej Grecji i Rzymie oraz kształtowanie się alfabetu łacińskiego jako podstawy współczesnej typografii. Istotną część kursu stanowi analiza typografii średniowiecznej, w tym rękopiśmiennych ksiąg religijnych, kodeksów i iluminacji oraz rozwoju form książki. Omawiane są również początki polskiego piśmiennictwa. W dalszej części przedstawiony zostaje przełom związany z wynalazkiem druku przez Johannes Gutenberg oraz rozwój inkunabułów. Analizowane są przemiany typografii w okresie renesansu, w tym rozwój krojów pisma, książki drukowanej oraz znaczenie ośrodków wydawniczych i bibliotek.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykład, dyskusja, studium przypadku, praca na źródłach</td></tr>
<tr><td>Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Bieńkowska Barbara, Książka na przestrzeni dziejów, Warszawa 2005
Bringhurst Robert, Elementarz stylów w typografii, Kraków 2018
Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Kraków 2015
Hochuli Jost, Detal w typografii, Kraków 2018
McLuhan Marshall, Galaktyka Gutenberga: tworzenie człowieka druku, Warszawa 2021
Potkowski Edward, Książka i pismo w średniowieczu, Pułtusk 2006
Reuß Ronald, Perfekcyjna maszyna do czytania. O ergonomii książki, Kraków 2017</td></tr>
<tr><td></td><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Houston Keith, Ciemne typki: sekretne życie znaków typograficznych, Kraków 2020
Houston Keith, Książka. Najważniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Kraków 2018
Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek, Historia projektowania graficznego, Kraków 2018
Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Gdańsk 2008
Wolański Adam, Edycja tekstów, Warszawa 2008</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>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></td><td colspan="2">obecność</td><td>30 %</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">aktywność</td><td>20%</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Wypowiedź ustna na wskazany temat</td><td>50%</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td></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></td><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
</table>

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	Historia typografii i projektowania graficznego2	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Typography and Graphic 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	**I**	Semestr studiów	**II**
	Forma zaliczenia	Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	dr hab. Daria Rutkowska-Siuda	Kontakt e-mail	daria.rutkowska-siuda@uni.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zaliczenie I semestru studiów II stopnia na kierunku projektowanie graficzne			
Informacje szczegółowe				

Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot ma na celu poszerzenie wiedzy z zakresu rozwoju typografii i projektowania od XVII do XX w. Na podstawie wybranych sylwetek wydawców i projektantów prezentowany jest rozwój piśmiennictwa 9kroje pism) oraz preferowane w danym okresie formy układów graficznych, które potrafi połączyć z tendencjami artystycznymi w danym okresie sztuki.	
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

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W02	posiada wiedzę na temat historii typografii od XVII do XX w. i rozwoju projektowania graficznego, tradycji z zakresy edycji tekstów, okresów i stylów w sztuce wpływających na rozwój form piśmiennictwa przydatną do projektowania i realizowania własnych działań projektowych i artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	weryfikacja efektu odbywa się poprzez egzamin pisemny obejmujący zagadnienia z historii typografii i projektowania graficznego od XVII do XX wieku oraz analizę omawianych na wykładzie przykładów.
	IPG2_W04	posiada gruntowną wiedzę (wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu) z zakresu historii typografii i projektowania graficznego i teorii sztuki od XVII do XX w. oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki, konieczną do zrozumienia zagadnień związanych rozwojem piśmiennictwa i ich edycji	weryfikacja efektu odbywa się poprzez egzamin pisemny sprawdzający znajomość literatury przedmiotu, teorii sztuki oraz kontekstów rozwoju typografii i projektowania graficznego od XVII do XX wieku.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców nowożytnych i współczesnych krojów pisma, form graficznych towarzyszących typografii, które leżą u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	weryfikacja efektu odbywa się poprzez egzamin pisemny obejmujący analizę i interpretację przykładów typografii oraz projektowania graficznego od XVII do XX wieku.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne z zakresu historii typografii i projektowania graficznego od XVII do XX w., rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	weryfikacja efektu odbywa się poprzez egzamin pisemny sprawdzający umiejętność formułowania wniosków i interpretacji zagadnień z zakresu historii typografii i projektowania graficznego.
Treści programowe	Treści programowe w semestrze letnim koncentrują się na rozwoju typografii i projektowania graficznego od XVII do XX wieku, ze szczególnym uwzględnieniem roli prasy jako medium komunikacji masowej oraz różnorodnych form publikacji. Omawiane są przemiany typografii w okresie rewolucji przemysłowej, rozwój reklamy oraz nowe zastosowania liternictwa w komunikacji wizualnej. Przedstawiony zostaje wpływ ruchu Arts and Crafts (m.in. William Morris) na projektowanie książki i odnowę rzemiosła. Analizowany jest rozwój plakatu oraz wykorzystanie typografii w reklamie na przełomie XIX i XX wieku. Istotną część zajęć stanowią zagadnienia związane z awangardą i nowym podejściem do projektowania graficznego, w tym eksperymenty typograficzne i funkcjonalizm. W dalszej części omawiany jest rozwój typografii i grafiki użytkowej w Polsce w XX wieku, w tym działalność Władysław Strzemiński oraz zjawisko Polskiej Szkoły Plakatu. Końcowe zagadnienia obejmują rozwój publikacji dziecięcych, książki artystycznej oraz kwestie dostępności i czytelności w projektowaniu typograficznym		
Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, studium przypadku, praca na źródłach		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Bieńkowska Barbara, Książka na przestrzeni dziejów, Warszawa 2005 Bringhurst Robert, Elementarz stylów w typografii, Kraków 2018 Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Kraków 2015 Hochuli Jost, Detal w typografii, Kraków 2018 Reuß Ronald, Perfekcyjna maszyna do czytania. O ergonomii książki, Kraków 2017 Rypson Piotr, Nie gęsi: polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Kraków 2017	
	Uzupełniająca	Houston Keith, Ciemne typki: sekretne życie znaków typograficznych, Kraków 2020 Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek, Historia projektowania graficznego, Kraków 2018 Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Gdańsk 2008 Paneuropa, Kometa, Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce, red. Agata Szydłowska, Marian Misiak, Kraków 2015 Wolański Adam, Edycja tekstów, Warszawa 2008	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	obecność	30%
	aktywność	20%
	Wypowiedź ustna na wskazany temat	50%

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	Proseminarium		**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 Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 9 semestr studiów. Podstawowa znajomość terminów z zakresu historii sztuki i historii grafiki; wybrany zakres pracy pisemnej				

Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami przygotowywania pracy dyplomowej, w tym z warsztatem naukowym, zasadami cytowania, tworzenia przypisów i bibliografii oraz korzystania ze źródeł naukowych. Celem zajęć jest również rozwijanie umiejętności samodzielnego pisania pracy naukowej.	
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)*	
	RAZEM	
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_W02	posiada wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce przydatną do projektowania i realizowania własnych działań projektowych i artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej
	IPG2_W04	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U11	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	
	IPG2_U12	posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wystąpień publicznych (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących prac projektowych lub twórczości innych projektantów	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	
Treści programowe	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.		
Metody dydaktyczne	Wykład, ćwiczenia i konwersatorium		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Indywidualna dla każdego studenta	
	Uzupełniająca	Indywidualna dla każdego studenta	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na podstawie napisania jednego rozdziału pracy	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	26.04.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	**Seminarium-praca pisemna**		**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 Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 10 semestr studiów. Zatwierdzony temat pracy pisemnej, konspekt i I rozdział				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie teoretycznej pracy pisemnej, stanowiącej część pracy dyplomowej.				

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)*	
	RAZEM	
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG2_W02	posiada wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce przydatną do projektowania i realizowania własnych działań projektowych i	

		artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	
	IPG2_W04	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_U11	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	
	IPG2_U12	posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wystąpień publicznych (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących prac projektowych lub twórczości innych projektantów	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	
Treści programowe	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia i konwersatorium		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Indywidualna dla każdego studenta	
	Uzupełniająca	Indywidualna dla każdego studenta	
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Zaliczenie na podstawie skończonej pracy pisemnej	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	26.04.2026	

MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO

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	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**mgr Joanna Delbar**	Kontakt e-mail	**j.delbar@instytutjd.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 3 semestru studiów II stopnia na kierunku projektowanie graficzne				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do: - przygotowania i przeprowadzenia wystąpienia publicznego w oparciu o opracowaną prezentację; - prowadzenia wystąpień improwizowanych wymagających kreatywności i szybkiego reagowania na sytuację komunikacyjną; - formułowania, uzasadniania i obrony tez prezentowanych podczas wystąpień publicznych; - prowadzenia researchu oraz krytycznej analizy źródeł na potrzeby przygotowania argumentacji; - świadomego stosowania struktury wystąpienia w różnych formach autoprezentacji akademickiej, artystycznej i 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			**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**
	IPG2_U11	Student potrafi przygotować i przeprowadzić przekonujące wystąpienie publiczne dotyczące własnej twórczości, formułując i uzasadniając własne opinie oraz dostosowując sposób prezentacji do sytuacji i odbiorców.	Weryfikacja odbywa się na podstawie oceny przygotowanego wystąpienia publicznego z wykorzystaniem prezentacji oraz umiejętności argumentowania, komunikacji werbalnej i niewerbalnej.
	IPG2_U12	Student potrafi przygotować i zaprezentować wystąpienie oparte na samodzielnie zgromadzonych materiałach oraz prowadzić improwizowane wypowiedzi z zachowaniem logicznej struktury i spójnej argumentacji.	Weryfikacji podlega proces przygotowania wystąpienia, jakość zgromadzonych materiałów oraz sposób ich wykorzystania podczas prezentacji i wypowiedzi improwizowanych.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG2_K01	Student wykorzystuje research, krytyczną analizę źródeł oraz zdobytą wiedzę do budowania merytorycznie uzasadnionych i profesjonalnych wystąpień publicznych.	Weryfikacji podlega jakość przeprowadzonego researchu, dobór materiałów źródłowych oraz ich wykorzystanie w przygotowaniu i realizacji wystąpienia.
	IPG2_K03	Student twórczo i odpowiedzialnie wykorzystuje techniki autoprezentacji, argumentacji oraz improwizacji w sytuacjach wymagających publicznego prezentowania własnych projektów i idei.	Weryfikacji podlega sposób wykorzystania technik autoprezentacji, argumentacji i improwizacji podczas przygotowanych oraz spontanicznych wystąpień publicznych.

Treści programowe	Przedmiot „Techniki autoprezentacji” rozwija kompetencje studentów kierunku projektowanie graficzne w zakresie profesjonalnego przygotowywania i prowadzenia wystąpień publicznych w kontekstach akademickich, artystycznych i zawodowych. Program koncentruje się na doskonaleniu umiejętności budowania spójnej narracji, formułowania przekonującej argumentacji oraz świadomego dostosowywania sposobu komunikacji do celu wystąpienia i charakteru odbiorców. Studenci rozwijają umiejętność prowadzenia prezentacji przygotowanych oraz wystąpień improwizowanych, wymagających szybkiego porządkowania treści i kreatywnego reagowania na zmieniające się sytuacje komunikacyjne. Zajęcia obejmują również metody prowadzenia researchu i krytycznej analizy źródeł na potrzeby wystąpień, wykorzystanie środków audiowizualnych, a także zaawansowane techniki komunikacji werbalnej i niewerbalnej, obejmujące świadomą pracę z głosem, oddechem, postawą i mową ciała. Istotnym elementem programu jest rozwijanie umiejętności prowadzenia dyskusji, odpowiadania na pytania, obrony własnych tez oraz prezentowania

	projektów przed zróżnicowanymi grupami odbiorców. Zajęcia mają charakter praktyczny i obejmują ćwiczenia, analizę studiów przypadków, pracę z nagraniem własnych wystąpień oraz indywidualną informację zwrotną wspierającą rozwój kompetencji prezentacyjnych.	
Metody dydaktyczne	Wykłady, ćwiczenia, korekty, dyskusja, analiza casów	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Carmine Callo „ Mów jak TED", Mirosław Oczkoś „ Sztuka dobrego mówienia bez bełkotania i faflunienia"
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	20
	Zastosowane narzędzi i wiedzy zdobytych na zajęciach	20
	Umiejętność argumentacji i prowadzenia wywodu badawczego	30
	Końcowa prezentacja i wystąpienie	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	