

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi		Kierunek: projektowanie graficzne Studia: stacjonarne Poziom studiów: II stopień (4 semestry)												
Cykl dydaktyczny 2025/2026														
Program studiów Projektowanie Graficzne II stopnia														
Moduł / przedmiot		Forma zajęć	I rok						II rok					
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.			
		godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.	
Moduł kształcenia ogólnego														
Grafika warsztatowa	Ćw	45	3	Zal										
Sitodruk	Ćw				45	3	Zal z oceną	45	4	Egz				
Malarstwo	Ćw	45	3	Zal	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz				
Rysunek														
Obraz cyfrowy														
Design społeczny i projektowanie dostępne	Ćw	45	3	zal										
Język obcy	Lektorat	30	2	zal z oceną	30	2	zal							
Język obcy B2+	Lektorat				2	1	egz							
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego														
Ilustracja i Komiks	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	3	Egz	45	10	Egz				
Fotografia Reklamowa	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	3	Egz	45	10	Egz				
Projektowanie Plakatu	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie Informacji Wizualnej	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal	
Projektowanie interfejsu	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz				
								do wyboru 3 z 9			do wyboru 1 z 6 (Seminarium)			
Aneks do dyplomu-seminarium: Projektowanie Plakatu, Projektowanie Informacji Wizualnej, Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych, Projektowanie Komunikatu Wizualnego, Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier, Projektowanie Pisma i Kaligrafii, Ilustracja i Komiks, Fotografia reklamowa											45	10	zal	
											do wyboru 1 z 6 (Seminarium-aneks)			
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego														
Historia typografii i projektowania graficznego	Wykład	30	3	Zal	30	4	Egz							
Proseminarium	Wykład/ćwiczenia							15	3	Zal				
Seminarium - praca pisemna	Wykład/ćwiczenia										15	3	Zal	
Moduł kształcenia uzupełniającego														
Techniki autoprezentacyjne	Konwersatorium										30	2	zal	
Ochrona własności intelektualnej	Wykład										8	1	zal	
Szkolenie BHP	Ćw	4	0	z										
Szkolenie biblioteczne	Ćw	2	0	z										
Szkolenie informatyczne	Ćw	1	0	z										
	1547	Suma godzin w toku studiów												
	165	ECTS w toku studiów												
SUMA		607	41		557	47		240	41		143	36		
		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		
Opracowanie: Zespół ds. Utworzenia Kierunku														

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie graficzne
stacjonarne studia II stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie graficzne
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia II stopnia (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7 PRK
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG2_W01	ma szczegółową wiedzę niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie tradycyjnych oraz współczesnych obszarów sztuki i nauki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki projektowej	P7S_WG
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	P7S_WG
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	P7S_WG
IPG2_W04	posiada gruntowną wiedzę (wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu) z zakresu historii i teorii sztuki oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki, konieczną do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną	P7S_WG

IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	P7S_WG
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.	P7S_WG
IPG2_W07	Posiada znajomość podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną o problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta w studiowanej specjalności	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
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	P7S_UW P7S_UU P7S_UW
IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	P7S_UW
IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
IPG2_U05	ma umiejętności organizacyjne do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej lub zawodowej grafika projektanta	P7S_UK P7S_UW P7S_UU
IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	P7S_UW
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	P7S_UW
IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	P7S_UW P7S_UU
IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_UW P7S_UU

IPG2_U10	posiada umiejętności współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i pełnić funkcje kierownicze, nadając ostateczny wyraz podejmowanych prac artystycznych	P7S_UK P7S_UO
IPG2_U11	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	P7S_UK
IPG2_U12	posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wystąpień publicznych (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących prac projektowych lub twórczości innych projektantów	P7S_UK
IPG2_U13	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	P7S_KK P7S_KO
IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	P7S_KK
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	P7S_KO P7S_KR
IPG2_K04	jest gotowy do prowadzenia działalności zawodowej w kontekście rozumienia podstawowych pojęć i zasad z zakresu zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7S_KO P7S_KR

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Projektowych
Instytut Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne

Specjalność:

Poziom kształcenia i typ studiów:

Poziom PRK:

Tok studiów:

stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)

7

od r. ak. 2025/26

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																							
	kategoria: wiedza							kategoria: umiejętności													kategoria: kompetencje społeczne			
	IPG2_W01	IPG2_W02	IPG2_W03	IPG2_W04	IPG2_W05	IPG2_W06	IPG2_W07	IPG2_U01	IPG2_U02	IPG2_U03	IPG2_U04	IPG2_U05	IPG2_U06	IPG2_U07	IPG2_U08	IPG2_U09	IPG2_U10	IPG2_U11	IPG2_U12	IPG2_U13	IPG2_K01	IPG2_K02	IPG2_K03	IPG2_K04
Grafika warsztatowa									x	x				x		x					x			
Sitodruk									x	x				x		x					x			
Malarstwo									x	x				x							x			
Rysunek									x	x				x							x			
Obraz cyfrowy									x	x				x		x					x			
Język obcy																				x	x			
Język obcy B2+																				x	x			
Ilustracja i Komiks	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Fotografia Reklamowa			x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Plakatu	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Informacji Wizualnej	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	x		x		x	x			x			x			x		x				x	x	x	
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Interfejsu	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Design społeczny i projektowanie dostępne	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Historia typografii i projektowania graficznego		x		x										x				x	x		x			
Proseminarium		x		x														x	x		x			
Seminarium- praca pisemna		x		x														x	x		x			
Ochrona własności intelektualnej							x														x			x
Techniki autoprezentacyjne																		x	x		x		x	
Szkolenie BHP																								
Szkolenie biblioteczne																								
Szkolenie informatyczne																								
	9	3	10	3	10	10	1	9	15	14	9	10	9	15	10	12	6	4	4	2	22	10	11	