

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: projektowanie graficzne

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne

Poziom PRK: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
1.1 Informacje podstawowe	3
1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się...	3
1.3 Charakterystyka kierunku	3
1.4 Koncepcja kształcenia	4
1.5 Cele kształcenia.....	5
1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku	7
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi	7
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów	8
2. Nauka, badania, infrastruktura	9
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce	9
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką	10
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia	10
3. Program	11
3.1 Podstawowe informacje	11
3.2 Opis realizacji programu	11
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć	12
3.4 Praktyki zawodowe	12
3.5 Ukończenie studiów	13
4 Efekty uczenia się	13
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie graficzne, stacjonarne studia I stopnia	13
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych – I stopień	17
5. Plany studiów	27
5.1 Studia I stopnia (poziom 6)	27

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 45	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuka*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na kierunku projektowanie graficzne jest spójna z misją oraz strategią rozwoju uczelni i Wydziału Sztuk Projektowych, zakładając wysoki poziom artystyczny i merytoryczny, etos pracy twórczej, odpowiedzialność społeczną oraz rozwój kompetencji umożliwiających świadome funkcjonowanie w dynamicznie zmieniającym się środowisku kultury wizualnej. Kierunek łączy kształcenie praktyczne w formie pracy projektowej z zapleczem teoretycznym, wspierając rozwój kreatywności, krytycznego myślenia oraz umiejętności argumentowania decyzji projektowych – w duchu akademickich wartości charakterystycznych dla programów kształcenia w dziedzinie sztuki.

Projektowanie graficzne jest kierunkiem sprofilowanym na kształcenie projektantów komunikacji wizualnej, przygotowanych do tworzenia rozwiązań graficznych w różnych mediach: od druku, przez identyfikację wizualną, po środowiska cyfrowe. Kluczowym wyróżnikiem kierunku – wynikającym z osadzenia na Wydziale Sztuk Projektowych – jest uwzględnienie procesu projektowego jako podstawowego narzędzia pracy: od rozpoznania problemu i analizy kontekstu, poprzez formułowanie koncepcji, projektowanie systemu, prototypowanie i testowanie, aż po przygotowanie do wdrożenia oraz profesjonalną prezentację rezultatów. Kształcenie jest prowadzone w sposób umożliwiający stopniowe przechodzenie od zadań podstawowych do projektów złożonych, rozwijając zarówno warsztat formalny, jak i umiejętność planowania i prowadzenia procesu. Rdzeń programu stanowią pracownie kierunkowe, które obejmują zasadnicze obszary współczesnej praktyki projektowej: projektowanie identyfikacji graficznej, projektowanie form wydawniczych i liternictwa, plakat, projektowanie grafiki przestrzennej oraz projektowanie form multimedialnych. Program jest uzupełniany przez pracownie wspomagające, w szczególności fotografię i ilustrację, które rozwijają kompetencje obrazowania i narracji wizualnej w projektowaniu. Taki układ pozwala studentom poznać różne języki i strategie komunikacji wizualnej, a jednocześnie budować własny profil twórczy i projektowy. Istotnym elementem kształcenia są również pracownie podstaw projektowania oraz zajęcia rozwijające fundamenty warsztatowe i wrażliwość plastyczną, w tym rysunek i malarstwo, a także przedmioty i warsztaty komputerowe wprowadzające narzędzia wykorzystywane we współczesnej praktyce projektowej – DTP, grafika cyfrowa, przygotowanie do druku i publikacji cyfrowej, prototypowanie. Całość dopełniają wykłady teoretyczne związane z historią i teorią sztuki i projektowania, kulturą wizualną, typografią, komunikacją oraz kontekstami społecznymi i etycznymi, co wzmacnia świadome podejście do projektowania i sprzyja podejmowaniu odpowiedzialnych decyzji zawodowych. Tak rozumiana struktura kształcenia – integrująca praktykę, teorię i kompetencje ogólnoplastyczne – odpowiada akademickiemu modelowi programów w dziedzinie sztuki, w których rozwój twórczy wspierany jest refleksją i krytyczną analizą. Absolwent kierunku projektowanie graficzne jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej oraz do współpracy w zespołach interdyscyplinarnych w obszarze komunikacji wizualnej – w instytucjach kultury, wydawnictwach, studiach projektowych, agencjach kreatywnych i środowiskach cyfrowych. Posiada umiejętność przekładania problemów komunikacyjnych na rozwiązania wizualne, świadomie posługuje się typografią i obrazem, potrafi opracować system oraz jego aplikacje w różnych mediach i prezentować wyniki swojej pracy w sposób profesjonalny i uzasadniony merytorycznie.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku projektowanie graficzne jest osadzona w tradycji łódzkiej szkoły projektowania, której fundamenty wyznaczyli m.in. Władysław Strzemiński i Katarzyna Kobro. Dziedzictwo konstruktywizmu – rozumianego jako świadome budowanie formy, porządkowanie relacji elementów,

myślenie systemowe oraz odpowiedzialność komunikacyjna – stanowi ważny punkt odniesienia dla współczesnego projektowania realizowanego na kierunku. Tradycja ta jest interpretowana nie jako historyczny styl, lecz jako postawa projektowa: analityczna, procesowa, oparta na logice rozwiązania i konsekwencji formalnej. Kształcenie jest projektowane jako proces – metodyczny i iteracyjny – w którym student stopniowo rozwija kompetencje od podstaw warsztatowych do samodzielnego prowadzenia złożonych projektów. Rdzeniem dydaktyki jest praca w modelu zbliżonym do design thinking / procesu projektowego, obejmującym: rozpoznanie problemu i kontekstu, formułowanie założeń, generowanie koncepcji, prototypowanie, testowanie, korekty oraz przygotowanie do wdrożenia i prezentacji. Każdy etap jest jednocześnie okazją do kształtowania refleksji, krytycznego myślenia i umiejętności uzasadniania decyzji projektowych. Koncepcja zakłada stopniowość trudności: od zadań elementarnych (kompozycja, typografia, obraz, podstawy narzędzi i technologii), przez projekty średniej skali (wydawnictwa, plakat, opakowanie, identyfikacja), aż po projekty systemowe i interdyscyplinarne (komunikacja marki, projekty dla ekranów, podstawy interaktywności, praca w środowisku cyfrowym). Wraz z rozwojem studiów rośnie udział zadań wymagających planowania, odpowiedzialności za spójność systemu oraz świadomego doboru medium do celu komunikacyjnego. Dominującą formą dydaktyczną jest kształcenie oparte na relacji uczeń–mistrz, regularnej korekcie i dyskusji oraz na budowaniu indywidualnej ścieżki rozwoju. Zakłada się znaczący udział pracy własnej studenta (w domu i w pracowni). Program integruje pracownie kierunkowe obejmujące szerokie spektrum projektowania graficznego (od identyfikacji, wydawnictw i plakatu po projektowanie na ekran) z pracowniami wspomagającymi (m.in. fotografia, ilustracja), zajęciami ogólnoplastycznymi (rysunek, malarstwo), warsztatami komputerowymi oraz wykładami teoretycznymi. Taka struktura umożliwia równoległe kształtowanie wrażliwości artystycznej, warsztatu technicznego i świadomości kulturowej. Zwieńczeniem procesu jest dyplom, rozumiany jako samodzielny projekt o charakterze syntetycznym, potwierdzający dojrzałość twórczą i zawodową studenta: zdolność do definiowania problemu, prowadzenia procesu, budowania systemu i jego aplikacji, pracy z argumentacją oraz profesjonalnej prezentacji rezultatów.

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na kierunku projektowanie graficzne jest wykształcenie samodzielnego projektanta przygotowanego do profesjonalnego funkcjonowania w obszarze komunikacji wizualnej – w realiach współczesnej gospodarki i kultury, w tym w warunkach zmiennych technologii, różnorodnych kanałów przekazu oraz złożonych uwarunkowań społecznych i rynkowych. Absolwent powinien umieć samodzielnie formułować i rozwiązywać zadania projektowe w oparciu o wiedzę teoretyczną, kompetencje technologiczne, własną inwencję i kreatywność, a także świadomie budować swój warsztat i rozwój zawodowy.

Cele ogólne

1. Przygotowanie do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego: od diagnozy problemu i analizy kontekstu, po koncepcję, prototyp, realizację i wdrożenie.
2. Ukształtowanie wysokiej kultury wizualnej i warsztatu formalnego: świadome operowanie typografią, obrazem, kompozycją i systemem.
3. Rozwinięcie umiejętności projektowania w wielu mediach: druk, identyfikacja, publikacje, plakat, opakowanie, komunikacja cyfrowa i projektowanie na ekran.
4. Przygotowanie do współpracy z otoczeniem społecznym i rynkowym: komunikacja z klientem/interesariuszami, odpowiedzialność za przekaz.
5. Kształtowanie postawy etycznej i odpowiedzialnej: rozumienie wpływu komunikacji wizualnej, poszanowanie prawa autorskiego, dbałość o rzetelność i jakość.

Cele szczegółowe (wiedza – umiejętności – kompetencje społeczne)

Wiedza

- znajomość historii i teorii projektowania graficznego oraz mechanizmów kultury wizualnej (w tym tradycji awangardy i konstruktywizmu jako źródła myślenia systemowego),
- rozumienie zasad typografii, kompozycji, semantyki obrazu, narracji wizualnej i komunikacji,
- znajomość technologii projektowania i produkcji: przygotowanie do druku, publikacji cyfrowych, podstawy prototypowania i środowisk ekranowych,
- znajomość podstaw prawa autorskiego, etyki zawodowej oraz zasad odpowiedzialnej komunikacji.

Umiejętności

- formułowanie briefu/problemu projektowego i definiowanie kryteriów rozwiązania,
- tworzenie koncepcji i wariantów oraz ich rozwijanie w spójne systemy (identyfikacja, wydawnictwo, plakat, opakowanie, ekran),
- projektowanie i skład publikacji oraz świadome użycie typografii w różnych kontekstach,
- przygotowanie plików i materiałów do produkcji (druk/online), kontrola jakości i podstawy wdrożenia,
- prototypowanie, testowanie (w zakresie adekwatnym do projektu) i iterowanie rozwiązań,
- prezentowanie i obrona projektu: jasne uzasadnianie decyzji, komunikacja z odbiorcą/klientem, dokumentowanie procesu.

Kompetencje społeczne

- odpowiedzialność za skutki społeczne i kulturowe komunikatu wizualnego oraz świadomość roli projektanta,

- gotowość do ciągłego rozwoju, aktualizowania narzędzi i uczenia się nowych technologii,
- umiejętność współpracy w zespole, przyjmowania krytyki i prowadzenia dialogu projektowego,
- samodzielność, rzetelność, terminowość oraz etyczna postawa w realiach rynku pracy.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Utworzenie kierunku projektowanie graficzne odpowiada na rosnące potrzeby społeczno-gospodarcze związane z funkcjonowaniem współczesnej kultury wizualnej oraz dynamicznym rozwojem gospodarki opartej na komunikacji, usługach i technologiach cyfrowych. Projektowanie graficzne stanowi dziś kluczowy element komunikacji instytucji publicznych, sektora kultury, edukacji, ochrony zdrowia, biznesu oraz organizacji pozarządowych – wszędzie tam, gdzie konieczne jest tworzenie czytelnych informacji, zrozumiałych systemów identyfikacji, materiałów publikacyjnych, kampanii społecznych i narzędzi wspierających relację z odbiorcą. Jednocześnie obserwuje się stały wzrost znaczenia przemysłów kreatywnych (design, reklama, media, wydawnictwa, produkcje cyfrowe) oraz rozwój rynku usług projektowych, w których oczekuje się od projektanta łączenia kompetencji artystycznych z rzetelnym warsztatem, znajomością technologii i świadomością odpowiedzialności społecznej. Kierunek odpowiada zatem na potrzebę kształcenia specjalistów potrafiących projektować w sposób profesjonalny, krytyczny i etyczny – zarówno dla zadań komercyjnych, jak i publicznych. Istotnym kontekstem społeczno-gospodarczym są także zmiany technologiczne: powszechna cyfryzacja, automatyzacja procesów oraz rozwój narzędzi opartych o sztuczną inteligencję. AI przyspiesza produkcję treści wizualnych, ale równocześnie zwiększa znaczenie kompetencji projektanta w obszarach, których nie da się zastąpić prostą automatyzacją: rozumienie kontekstu kulturowego, budowanie znaczeń, projektowanie systemów, decyzje estetyczne i funkcjonalne, odpowiedzialność za przekaz, prawo autorskie i etyka. W konsekwencji rośnie zapotrzebowanie na absolwentów, którzy potrafią świadomie korzystać z technologii, krytycznie oceniać jej zastosowania i tworzyć komunikację odporną na chaos informacyjny oraz manipulację. Kierunek jest także odpowiedzią na potrzeby regionu i miasta (instytucje kultury, firmy, sektor edukacji i usług), wspierając rozwój kompetencji niezbędnych dla budowania marek, produktów i usług oraz dla profesjonalizacji komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej. Tego typu kształcenie wzmacnia potencjał innowacyjny, kulturotwórczy i gospodarczy, dostarczając rynkowi pracy projektantów zdolnych do samodzielnej pracy twórczej i współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Zakładane efekty uczenia się na kierunku projektowanie graficzne pozostają w bezpośredniej zgodności z potrzebami społeczno-gospodarczymi rynku pracy w obszarze przemysłów kreatywnych, komunikacji wizualnej, sektora kultury oraz usług cyfrowych. Program kształcenia rozwija równolegle trzy obszary kompetencji: wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne, co odpowiada realnym oczekiwaniom

pracodawców i wymogom funkcjonowania w zawodzie projektanta. W obszarze wiedzy absolwent zdobywa fundamenty technologiczne i warsztatowe projektowania graficznego, rozumie relacje między teorią a praktyką, zna kontekst historyczno-kulturowy i potrafi uzupełniać tę wiedzę w rytmie zmian zachodzących w branży. Kluczowe jest także uwzględnienie zagadnień prawa autorskiego oraz podstaw ekonomicznych i marketingowych pracy projektowej, co przygotowuje do profesjonalnego działania na rynku i ogranicza ryzyka typowe dla branży kreatywnej, np.: niewłaściwe licencjonowanie, nieetyczne wykorzystania, brak świadomości prawnej. W obszarze umiejętności program rozwija praktyczny warsztat projektanta: zdolność tworzenia i realizacji koncepcji, dbałość o estetykę i funkcję użytkową, samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych oraz umiejętność organizacji pracy. Te efekty odpowiadają typowym zadaniom rynkowym: projektowaniu identyfikacji wizualnej, publikacji, komunikacji dla instytucji, materiałów promocyjnych, projektów cyfrowych i przygotowania do produkcji. Zgodność z potrzebami rynku wzmacnia również rozwijanie umiejętności korzystania ze współczesnych narzędzi obrazowania (fotografia/media cyfrowe) oraz kompetencji komunikacyjnych (wystąpienia, opis projektu, argumentacja), które są niezbędne w relacjach z klientem, zespołem oraz odbiorcami. W kontekście dynamicznego rozwoju technologii – w tym narzędzi AI – szczególnie istotna jest zdolność krytycznej oceny jakości rozwiązań, świadomego doboru środków oraz ciągłego doskonalenia kompetencji. Program wzmacnia postawę uczenia się przez całe życie i gotowość do adaptacji, co jest kluczowe w sektorach podlegających szybkim zmianom narzędziowym i rynkowym. Kompetencje społeczne absolwenta (odpowiedzialność, etyka, krytycyzm, gotowość do konsultowania rozwiązań, świadomość własnych ograniczeń) odpowiadają potrzebom społecznym w zakresie jakości komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej oraz odpowiedzialnego projektowania – istotnego m.in. w projektach edukacyjnych, społecznych i instytucjonalnych. Dzięki temu efekty uczenia się nie tylko wspierają możliwość zatrudnienia absolwentów, ale też budują kompetencje potrzebne do twórczego i odpowiedzialnego udziału w rozwoju kultury wizualnej.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku projektowanie graficzne posiadają szerokie perspektywy zatrudnienia w sektorze publicznym i prywatnym, w szczególności w obszarach komunikacji wizualnej, przemysłów kreatywnych, kultury, edukacji oraz usług cyfrowych. Dzięki połączeniu kompetencji artystycznych, warsztatowych i technologicznych mogą podejmować pracę zarówno w strukturach instytucjonalnych, jak i w modelu *freelance* lub w ramach własnej działalności gospodarczej polegającej na prowadzeniu studia projektowego.

Typowe ścieżki zawodowe obejmują m.in. pracę jako:

- grafik/projektant w studiach projektowych i agencjach reklamowych, realizujący identyfikacje wizualne, kampanie, materiały promocyjne, publikacje i projekty dla marek oraz instytucji;
- projektant w działach marketingu i komunikacji (firmy, instytucje publiczne, NGO), odpowiedzialny za spójność wizualną komunikacji, materiały informacyjne i promocyjne;
- projektant DTP / publikacji (wydawnictwa, redakcje, instytucje kultury), przygotowujący projekty książek, katalogów, raportów, wystaw i wydarzeń;
- projektant komunikacji wizualnej w sektorze kultury (muzea, galerie, teatry, centra kultury), łączący projektowanie z wrażliwością na kontekst społeczny i kulturowy;
- twórca realizacji cyfrowych i multimedialnych w podstawowym zakresie (np. grafika na potrzeby WWW i mediów społecznościowych), we współpracy z zespołami interaktywnymi.

Dodatkowo absolwenci są przygotowani do podejmowania zleceń projektowych w środowisku interdyscyplinarnym, współpracując z fotografami, ilustratorami, copywriterami, specjalistami od marketingu i zespołami technologicznymi. W realiach rosnącej roli narzędzi AI, kompetencje absolwenta wspierają także funkcjonowanie w nowych modelach pracy: zarządzanie procesem twórczym, kontrola jakości, budowanie spójnych systemów wizualnych, opracowanie konceptu oraz odpowiedzialne decyzje dotyczące znaczeń i etyki przekazu – co staje się przewagą konkurencyjną wobec działań czysto narzędziowych. Perspektywy zatrudnienia obejmują również rozwój własnej marki projektowej i działalności usługowej, a także – w przypadku kontynuacji kształcenia – możliwość podejmowania studiów drugiego stopnia i dalszego rozwoju w kierunku specjalizacji projektowych, badań w obszarze projektowania oraz praktyk artystyczno-projektowych.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Głównym obszarem badań, które mogą być prowadzone w Instytucie Projektowania Graficznego są zagadnienia związane z szeroko rozumianym praktycznym i teoretycznym aspektem projektowania graficznego i sztuk wizualnych. Możliwe są badania eksplorujące relacje pomiędzy projektowaniem a sztuką, dotyczące języka wizualnego, nowych obszarów realizacyjnych czy wpływu społecznego działań projektowych. Dziedziny obecne w spektrum zainteresowań badawczych to projektowanie identyfikacji i komunikacji graficznej, plakatu, grafiki wydawniczej, projektowania opakowań, typografii, a także dziedzin pokrewnych jak fotografia i ilustracja. Badania mogą także dotyczyć strony technicznej i realizacyjnej procesu projektowego, czy aktualizowania narzędzi i technologii, np.: prototypowania, technologii druku i środowisk cyfrowych.

Obszarem obecnym wśród badań prowadzonych w Instytucie Projektowania Graficznego są prace koncentrujące się na zagadnieniach typografii, projektowania krojów pisma oraz semantyki w typografii. Szczególne znaczenie mają badania dotyczące relacji między formą typograficzną a treścią komunikatu, w tym wpływu decyzji typograficznych na interpretację, czytelność, emocjonalność i znaczenie przekazu w projektowaniu graficznym. Podejmowane są również wątki rozszerzające perspektywę typografii na inne media, np. w ramach badań nad semantyką typograficzną w obrazie malarskim, wskazujących na przenikanie się języka typografii i praktyk wizualnych poza obszarem projektowania graficznego. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję ds. Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na powyższe cele. Wyniki badań są publikowane, a materiały i wnioski są pomocne w dydaktyce oraz rozwijaniu kompetencji pracowników Instytutu.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania naukowe realizowane w jednostce pozostają w bezpośrednim związku z procesem dydaktycznym. Wyniki prac badawczych są wdrażane do kształcenia w postaci autorskich treści programowych, materiałów dydaktycznych oraz skryptów udostępnianych studentom. Prace badawcze mogą być wykorzystywane jako baza merytoryczna i metodyczna w pracy dydaktycznej. Taki model zapewnia aktualność treści kształcenia, rozwija kompetencje projektowe, artystyczne, warsztatowe i technologiczne wykładowców, rozwija kompetencje analityczne studentów oraz wzmacnia akademicki charakter kierunku poprzez oparcie dydaktyki na praktyce badawczej.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Projektowania Graficznego dysponuje systemem sal dydaktycznych i pracowni, odpowiednio wyposażonych w sprzęt umożliwiający realizację programu kształcenia. Sale wyposażone są m.in. w komputery i oprogramowanie specjalistyczne, które wspiera pracę koncepcyjną i projektową, a także sprzęt pomocny w zagadnieniach związanych z realizacją. W związku z dynamicznym rozwojem technologicznym w branży projektowania graficznego konieczne jest stałe uzupełnianie sprzętu i aktualizacja dostępnego oprogramowania, tak aby studenci mieli możliwość realizowania prac we współczesnych standardach, co zapewni im znajomość narzędzi niezbędnych w późniejszej pracy zawodowej. Do dyspozycji studentów są m. in: komputery Mac wyposażone w pełny pakiet oprogramowania Adobe, oprogramowanie do projektowania krojów pism, edycji obrazu fotograficznego i filmowego, projektowania na potrzeby środowiska gier i multimediiów. Sale wyposażone są w stałe źródła oświetlenia, dostęp do Internetu, drukarki A3 i A4, skanery oraz zaplecze pozwalające na archiwizację projektów np. szafy szufladowe dostępne w większości sal. Posiadamy tablice magnetyczne, a także sprzęt do wyświetlania obrazów (projektor i telewizory) niezbędny do pracy wykładowej, dydaktycznej oraz wykorzystywany w czasie obron prac

dypłomowych. Instytut Projektowania Graficznego dysponuje nowoczesnie wyposażonym studium fotograficznym. Studenci w czasie sesji zdjęciowych korzystają w nim z cykloramy, aparatu fotograficznego oraz profesjonalnego systemu lamp. Instytut dysponuje także narzędziami do druku techniką sitodruku (karuzela serigraficzna, suszarka sitodrukowa, suszarka na podczerwień, prasa termotransferowa) oraz powielaczem RISO. Na stanie Instytutu znajdują się także aparaty fotograficzne, kamery video i tablety.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku projektowanie graficzne realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą I stopnia. Pierwszy rok studiów obejmuje: moduł praktycznego kształcenia ogólnego (zawierający wykłady, podstawy kompozycji i grafiki warsztatowej oraz rysunek i malarstwo), moduł kształcenia kierunkowego (zawierający przedmioty podstaw: projektowania graficznego, CSS i THML, fotografii użytkowej, typografii i DTP, projektowania uniwersalnego oraz przedmioty: ilustracja, nauka podstawowych programów Adobe, projektowanie algorytmiczne), moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego (historia designu) oraz moduł kształcenia uzupełniającego (prawo autorskie). Na drugim roku studiów kontynuowany jest moduł praktycznego kształcenia ogólnego (zawierający wykłady, podstawy kompozycji i sitodruku oraz fakultatywnie wybierane na III semestrze jedno z dwóch: rysunek lub malarstwo). Moduł kształcenia kierunkowego obejmuje na tym etapie sześć obligatoryjnych pracowni kierunkowych (zawierający plakat, identyfikację graficzną, formy wydawnicze, multimedialne, liternicze i grafikę przestrzenną) oraz fakultatywnie wybierane jedno z dwóch: ilustrację lub fotografię użytkową. Na trzecim roku kontynuowane są wykłady w ramach modułu praktycznego kształcenia ogólnego. Z modułu kształcenia kierunkowego w czasie V semestru studenci wybierają trzy (z sześciu) pracownie kierunkowe, a w czasie VI semestru wybierają jedną (z sześciu) pracownię kierunkową w której realizują dyplom licencjacki. Kontynuowany jest też moduł kształcenia uzupełniającego (zajęcia W-F, praktyki zawodowe oraz konserwatorium z technik autoprezentacyjnych). Szczegółowe informacje dotyczące nazw przedmiotów, treści programowych oraz przypisanych efektów uczenia się znajdują się w punkcie 4.2 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunkowy realizowany jest poprzez zajęcia praktyczne w formie ćwiczeń, samodzielną pracę studentów, praktyki zawodowe, a także wykłady, lektoraty, konserwatorium. Szczegółowe metody realizacji programu oraz sposoby oceny wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach poszczególnych przedmiotów znajdują się w kartach przedmiotów.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	180
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	49
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	16

Łączna liczba godzin zajęć: **2458**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci kierunku projektowanie graficzne na studiach pierwszego stopnia realizują obowiązkowe praktyki zawodowe w wymiarze 107 godzin dydaktycznych (co przekłada się na 80 godzin zegarowych i odpowiada dwóm tygodniom standardowej 8 godzinnej pracy zawodowej). Praktyki odbywają się w czasie od III do VI semestru, a ich formalne zaliczenie następuje w czasie ostatniego semestru studiów. Waga przedmiotu jest równa 4 pkt. ECTS. Zasady odbycia praktyk zawodowych na kierunku Projektowanie Graficzne w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego określa Regulamin praktyk ASP oraz Kierunkowy Regulamin Praktyk. Głównym celem praktyk zawodowych jest zapoznanie studentów ze specyfiką pracy projektanta graficznego. Praktyki zawodowe na kierunku Projektowanie Graficzne powinny dotyczyć realizacji szeroko pojętych zadań artystyczno-projektowych określonych w programie studiów. Rekomendowane jako miejsce odbycia praktyk zawodowych są: studia projektowe, agencje reklamowe, instytucje kultury bądź firmy, które posiadają własne działy graficzne lub/i realizujące działania projektowe pokrywające się z kierunkiem studiów, wolontariat przy festiwalach sztuki i designu czy prowadzenie warsztatów plastycznych dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Celem praktyk jest uzupełnienie praktycznej oraz teoretycznej wiedzy zdobytej podczas studiów, konfrontacja z praktycznymi wymogami przyszłej pracy zawodowej, poznanie zasad organizacji oraz mechanizmów funkcjonowania rynku. Zetknięcie studentów z realnymi wyzwaniami projektowymi daje szansę zarówno na pogłębienie wiedzy branżowej jak i na pozyskanie kontaktów zawodowych przydatnych w poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów. Studenci odbywają praktyki na podstawie umowy o skierowanie studenta na bezpłatne praktyki, zawartej pomiędzy ASP a wybraną instytucją. Student może także zostać zwolniony z praktyk na podstawie wykonanej wcześniejszej pracy zawodowej pokrywającej się z kierunkiem

studiów. W tym przypadku student otrzymuje zaliczenie na podstawie dokumentów poświadczających wykonaną pracę dostarczoną opiekunowi praktyk. Istnieje także możliwość odbycia praktyki zawodowej na uczelni, po wcześniejszym określeniu zadań i potwierdzeniu pracy z pedagogiem sprawującym opiekę nad praktykantem.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia I stopnia (6 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

1. Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
2. Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z projektu dyplomowego (praktyczna część pracy) i opisu projektu. Praca dyplomowa jest recenzowana przez jednego recenzenta.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie graficzne, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie graficzne
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
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:		
IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	P6S_WG
IPG1_W02	ma ogólną wiedzę z historii sztuki, teorii i filozofii w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania podstawowych zagadnień z obszaru sztuki i projektowania graficznego	P6S_WG
IPG1_W03	dysponuje podstawową wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w projektowaniu graficznym	P6S_WG
IPG1_W04	na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi umie analizować prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności	P6S_WG
IPG1_W05	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku projektowanie graficzne oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego własnego artystycznego rozwoju. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu grafika projektanta	P6S_WG
IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	P6S_WG
IPG1_W07	zna podstawowe uwarunkowania działalności artystycznej i zawodowej, w tym rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie projektowania graficznego	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	P6S_UW
IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego	P6S_UW P6S_UO

IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	P6S_UW P6S_UO P6S_UU
IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	P6S_UW
IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	P6S_UW
IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	P6S_UW
IPG1_U12	posiada podstawy do przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących zagadnień związanych ze studiowaniem kierunku projektowanie graficzne	P6S_UK
IPG1_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	P6S_UK
IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	P6S_UK P6S_UU
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:	
IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	P6S_KK P6S_KR
IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	P6S_KO P6S_KR
IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	P6S_KK P6S_KR
IPG1_K04	posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki projektowej	P6S_KR

IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgnięcia opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6S_KK P6S_KO P6S_KR
IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	P6S_KO P6S_KR

4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych – I stopień

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Moduł Praktycznego Kształcenia Ogólnego			
Historia Sztuki Nowoczesnej	IPG1_W02 IPG1_W03 IPG1_W04 IPG1_U14	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Historia Sztuki Starożytnej i Średniowiecznej	IPG1_W02 IPG1_W03 IPG1_U14	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę oraz mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: Sztuka starożytnego Egiptu, Sztuka minojska i mykeńska, Sztuka starożytnej Grecji, Sztuka Etrusków, Sztuka rzymska, Sztuka wczesnochrześcijańska, Sztuka wczesnośredniowieczna, Sztuka przedromańska, Sztuka romańska, Sztuka gotycka	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Historia Sztuki Nowożytnej	IPG1_W02 IPG1_W03 IPG1_W04 IPG1_U14	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	IPG1_U12 IPG1_U13 IPG1_U14	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy – egzamin B2	IPG1_U12 IPG1_U13 IPG1_U14	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	egzamin na poziomie B2+
Podstawy	IPG1_W02	Przedmiot wprowadza studentów w zagadnienia	Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się przede

kompozycji	IPG1_W03 IPG1_W05 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U11 IPG1_K03 IPG1_K05	<p>formy plastycznej i jej budowy, zarówno na płaszczyźnie dwuwymiarowej, jak i w przestrzeni trójwymiarowej. Omawiane są podstawowe pojęcia związane z kompozycją, takie jak proporcje, rytm, kontrast, napięcia dynamiczne, barwa oraz relacje psychofizjologiczne w odbiorze formy. Zajęcia mają charakter teoretyczno-praktyczny – studenci realizują ćwiczenia kompozycyjne w różnych mediach i technikach, z czasem poszerzając zakres działań o elementy przestrzeni, ruchu, czasu i ekspresji materiału. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie indywidualnego podejścia twórczego oraz świadomego kształtowania formy plastycznej w kontekście współczesnej sztuki.</p>	<p>wszystkim poprzez bezpośrednią interakcję ze studentem oraz bieżącą obserwację jego pracy. Kluczową rolę odgrywają rozmowy prowadzone podczas korekt, które pozwalają ocenić poziom zrozumienia zagadnień, umiejętność argumentacji oraz świadomość projektową studenta. Uzupełnieniem tej formy jest systematyczna obserwacja realizacji projektów w trakcie zajęć i korekt, dzięki której możliwa jest ocena postępów, zaangażowania oraz umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy. Istotnym elementem oceny jest także analiza efektów końcowych, takich jak zaliczenie semestralne lub egzamin, które weryfikują stopień osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia. Połączenie obserwacji procesu pracy, rozmowy ze studentem oraz oceny końcowych rezultatów pozwala na kompleksową i wieloaspektową ocenę jego kompetencji.</p>
Sitodruk	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_K03	<p>Poznanie i praktyczne zastosowanie technologii sitodruku jako narzędzia realizacji koncepcji projektowych w obszarze projektowania graficznego. Ćwiczenia mają na celu rozwinięcie podstawowych umiejętności warsztatowych w zakresie planowania procesu technologicznego, przygotowania stanowiska pracy, kontroli jakości odbitki oraz realizacji jedno- i wielokolorowych kompozycji. Celem jest rozwinięcie umiejętności łączenia koncepcji projektowej z wymogami technologii sitodruku oraz samodzielna realizacja pracy od etapu projektu do finalnego wydruku.</p>	<p>Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec semestru letniego polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta.</p>
Podstawy Grafiki Warsztatowej	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_K03	<p>Poznanie i praktyczne zastosowanie podstawowych technik grafiki warsztatowej (np. linoryt, monotypia, sucha igła, techniki mieszane) jako narzędzi służących realizacji koncepcji projektowych. Ćwiczenia warsztatowe mają na celu rozwinięcie umiejętności warsztatowych w zakresie: opracowania matrycy i wykonania odbitki, świadomego operowania linią, plamą, światłocieniem i fakturą oraz budowania kompozycji w formacie zamkniętym i sekwencyjnym.</p>	<p>Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Zaliczenie każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni</p>
Rysunek	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U07 IPG1_K03	<p>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 modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować</p>	<p>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</p>

		w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocień, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.	możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Malarstwo	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U07 IPG1_K03	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.	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.
Moduł Kształcenia Kierunkowego			
Podstawy Projektowania Graficznego	IPG1_W01 IPG1_W03 IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_K01 IPG1_K04	Proces dydaktyczny realizowany w oparciu o treści teoretyczne i odpowiednio opracowane ćwiczenia uwzględnia kompleksowe rozwiązywanie zadań projektowych służących kształtowaniu zdolności tworzenia spójnych opracowań wizerunkowych. W skład tematów zajęć wchodzi takie elementy jak: historia typografii i współczesne ikony designu, nauka o fontach, zasady użycia typografii, właściwie określającej nasze emocje i charakter przedstawianych prac, formatów, planowanie podziału płaszczyzny arkusza, „złoty podział” – layout strony, projekty znaków firmowych, logotypów, druków akcydensowych: mała forma wydawnicza np. papeteria, broszura, zaproszenie, reklama prasowa, druków wielkoformatowych, grafiki na środkach transportu, grafiki w przestrzeni architektonicznej (wewnętrznej i zewnętrznej), zapoznanie z aktualnymi trendami we wzornictwie: stosowanie papierów o różnym wykończeniu (faktury, kolor), papiery i kartony ozdobne, masowe, recyklingowe, tworzywa/prezentacja wzorników, wprowadzanie nomenklatury poligraficznej, zapoznani z technikami zadruku i uszlachetniania papieru, oprawy, dobór odpowiednich surowców a uzyskanie oczekiwanego efektu w realizowanym projekcie.	Obrona projektu lub zadania stanowi podstawę zaliczenia przedmiotu na ocenę. Efekty kształcenia weryfikowane są w trakcie regularnych korekt realizowanego zadania projektowego. W procesie oceny uwzględnia się również bieżące przygotowanie do zajęć, poziom zaangażowania studenta oraz jego aktywność podczas zajęć.
Podstawy CSS i	IPG1_W06	W pierwszym semestrze studenci poznają	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie

HTML	IPG1_U01 IPG1_U03 IPG1_U11 IPG1_U14	podstawy tworzenia interfejsów użytkownika oraz rolę projektanta i programisty w procesie powstawania stron internetowych. Wprowadzane są zagadnienia związane z językiem HTML, obejmujące strukturę dokumentu, zastosowanie znaczników, tworzenie tekstów, tabel, list, linków oraz wykorzystanie atrybutów, klas i identyfikatorów, a także osadzanie obrazów. Równoległe omawiane są podstawy CSS, w tym selektory, jednostki miary, model pudełkowy oraz podstawowe techniki pozycjonowania elementów. W drugim semestrze studenci rozwijają umiejętności projektowania i stylizacji stron internetowych, analizując przykłady portfolio. Poznają zasady pracy z typografią w CSS oraz zaawansowane techniki układu strony z wykorzystaniem Flexbox i Grid. Program obejmuje również stylizację tła oraz tworzenie animacji, zarówno prostych, jak i opartych na klatkach kluczowych. W semestrze pierwszym weryfikacja odbywa się poprzez praktyczne odtworzenie wskazanej strony internetowej. W semestrze drugim realizowany jest projekt końcowy w postaci autorskiego portfolio.	opiera się na ocenie praktycznych realizacji projektowych z zakresu tworzenia i stylizacji stron internetowych, z uwzględnieniem poprawności zastosowania języków HTML i CSS oraz jakości kompozycji i funkcjonalności interfejsu. W pierwszym semestrze ocenie podlega odtworzenie wskazanej strony internetowej, natomiast w drugim – autorski projekt portfolio. Uwzględnia się także ocenę procesu pracy, umiejętności stosowania zaawansowanych technik układu (Flexbox, Grid), typografii i animacji oraz stopnia samodzielności. Istotnym elementem jest również aktywność w trakcie konsultacji i prezentacja projektów.
Podstawy Fotografii Użytkowej	IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K05 IPG1_K06	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć packshotów produktowych oraz portretów. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwi realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań. Zajęcia odbywają się w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę, co pozwala studentom na zdobycie podstawowej wiedzy na temat cyfrowej fotografii, technologii cyfrowych oraz technik oświetlenia. Ważnym aspektem kursu jest umiejętność współpracy w zespole, która jest niezbędna podczas pracy nad projektami fotograficznymi. Studenci będą również poznawać zasady działania sprzętu fotograficznego i różnorodne techniki oświetleniowe, co jest kluczowe dla skutecznego wykonywania zadań w studio. Kurs kładzie nacisk na praktykę, a ocena końcowa uwzględnia uczestnictwo w zajęciach, wykonanie projektów grupowych i indywidualnych oraz ocenę z egzaminu praktycznego. Zajęcia są przeznaczone dla osób posiadających podstawową znajomość obsługi aparatu i edycji zdjęć cyfrowych, a materiały dydaktyczne będą dostarczane przez prowadzącego.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie Podstawy Fotografii Użytkowej opiera się na ocenie projektów fotograficznych, w tym zdjęć packshotów produktowych i portretów, z uwzględnieniem poprawności technicznej, kompozycji oraz jakości oświetlenia. Ocenie podlega także umiejętność pracy w zespole oraz zastosowanie poznanych technik studyjnych i cyfrowych. Uwzględnia się ocenę procesu pracy w studio, aktywność na zajęciach oraz wykonanie projektów grupowych i indywidualnych, a także wynik egzaminu praktycznego i sposób prezentacji realizowanych zadań.
In Design, Illustrator, Photoshop	IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U03 IPG1_U11 IPG1_U14	Podstawy wiedzy potrzebnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy oprogramowania Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop. Efektywnymi metodami projektowania komputerowego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji graficznej. Strategia i metodyka komercyjnego retuszu portretowego przy użyciu programu Adobe	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów graficznych przygotowywanych z wykorzystaniem oprogramowania Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop, z uwzględnieniem poprawności kompozycji, doboru narzędzi oraz efektywnego wykorzystania możliwości programów. Ocenie podlega umiejętność

		Photoshop. Przekaz wiedzy o sposobie użycia dedykowanych narzędzi do czyszczenia, korzystania z korekcji koloru oraz zrozumienie i zastosowanie „warstwy i ścieżki” niezbędne do wykonywania retuszu w programie Adobe Photoshop.	praktycznego zastosowania metod projektowania komputerowego. Uwzględnia się także ocenę umiejętności retuszu, w tym pracy z warstwami, ścieżkami oraz narzędziami korekcji i edycji obrazu. Istotnym elementem jest ocena procesu pracy, stopnia samodzielności oraz aktywności w trakcie konsultacji i prezentacji realizowanych projektów.
Podstawy Typografii i DTP	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U03 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K03	Przekazanie podstaw wiedzy niezbędnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania typograficznego. Przygotowanie projektów do druku cyfrowego przy pomocy technik komputerowych. Omówienie przygotowania projektu do druku offsetowego i sitodruku. Zapoznanie z efektywnymi metodami projektowania graficznego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji literniczej. Dobór kroju pisma odpowiedniego dla przekazywanej treści komunikatu wizualnego. Przystwojenie zasad projektowania druków akcydensowych. Poszukiwanie i kreowanie graficznych, ilustracyjnych i fotograficznych środków wyrazu w obrębie komunikatu wizualnego.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych i akcydensowych, z uwzględnieniem poprawności kompozycji, doboru kroju pisma oraz adekwatności środków wyrazu do charakteru komunikatu wizualnego. Ocenie podlega umiejętność przygotowania projektów do różnych technik druku, w tym druku cyfrowego, offsetowego i sitodruku. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, jakości rozwiązań graficznych oraz umiejętności wykorzystania narzędzi komputerowych. Istotnym elementem jest również aktywność w trakcie konsultacji oraz sposób prezentacji projektów.
Ilustracja	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_U09 IPG1_U14 IPG1_K03 IPG1_K04	Celem kształcenia na studiach licencjackich jest przygotowanie studenta do nabywania podstawowych umiejętności samodzielnego działania artystycznego w obszarze ilustracji. Tematyka ćwiczeń pozwala na przepracowanie przez studenta zagadnień związanych z obrazem ilustracyjnym z określeniem m.in. jego kategorii: ilustracja książkowa - artystyczna, prasowa i informacyjna. Program przedmiotu zakłada indywidualne podejście do studenta. Studenci pracują indywidualnie. Korekty są ukierunkowane do pobudzania w studencie jego samodzielną umiejętność manualnych i narracyjnych do podjęcia trafnych i nowatorskich decyzji twórczych w obszarze ilustracji.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych prac ilustracyjnych, z uwzględnieniem jakości koncepcji, umiejętności narracyjnych oraz adekwatności formy do funkcji ilustracji (książkowej, prasowej, informacyjnej). Ocenie podlega zdolność świadomego kształtowania obrazu ilustracyjnego oraz podejmowania trafnych decyzji twórczych. Uwzględnia się także ocenę procesu pracy, stopnia samodzielności, rozwoju umiejętności manualnych oraz indywidualnego języka wypowiedzi. Istotnym elementem jest aktywność w trakcie konsultacji oraz sposób prezentacji i omawiania realizowanych projektów.
Projektowanie Algorytmiczne	IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U06 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02	Projektowanie algorytmiczne polega na formalnej proceduralizacji procesu projektowego w postaci skodyfikowanego zestawu reguł wizualnych działających na podstawie zdefiniowanego zbioru danych. W ramach zajęć studenci uczą się kreatywnego zastosowania narzędzi programistycznych w procesie projektowania graficznego mając na celu tworzenie proceduralnych, kinetycznych i generatywnych form graficznych. W szczególności treści programowe obejmują następujące zagadnienia: projektowanie algorytmów, podstawy programowania strukturalnego (funkcje i zmienne), podstawowe typy danych, instrukcje sterujące (instrukcje warunkowe, pętle), iteracja a rekurencja, układy współrzędnych i transformacje (translacja, rotacja, skalowanie), kodowanie barw w modelach RGB i HSB, modułowość i multiplikacja, porządek a przypadek (fraktale, systemy stochastyczne), pseudolosowość w obrazie cyfrowym, projektowanie deseni (ang. pattern), pojęcie projektowania generatywnego (ang. generative design), złożone struktury danych (tablice, listy), przetwarzanie obrazów rastrowych,	Efekty uczenia się są weryfikowane w trakcie indywidualnych korekt prac realizowanych w semestrze. Zaliczenie na ocenę oraz egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają zgodność realizacji z założeniami zadania, przestrzeganie przyjętych reguł, a także oryginalność i wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się pod uwagę również poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów projektowych oraz stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają także aktywność i zaangażowanie studenta oraz umiejętność pracy samodzielnej.

		programowanie typografii, analiza danych i informacji, wizualizacja danych, projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji prac bazujących na wspólnym systemie parametrów).	
Podstawy Projektowania Uniwersalnego	IPG1_W01 IPG1_W03 IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_K01 IPG1_K04	<p>Podjęmowane zagadnienia uwzględniają poszerzenie wiedzy o zasady projektowania uniwersalnego z obszarów: komunikacji wizualnej, projektowania wystaw, kształtowania otoczenia i budowania narracji. Obejmują analizę zasad dostępności, poznawania wymagań związanych z ich zastosowaniem na wielu polach działania projektowego min.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - grafika informacyjna, - skład materiałów uwzględniający zasady dostępności np.: wielkość i rodzaj dozwolonych krojów pisma, wymagany/preferowany skład tekstów, dedykowana kolorystyka. <p>Podczas zajęć następuje wprowadzenie i dokładne omówienie zjawiska jakim jest projektowanie uniwersalne z wdrożeniem 7 zasad projektowania uniwersalnego, które to powinno być traktowane jako kierunek i sposób myślenia. Zajęciom towarzyszą warsztaty tematyczne i krótkie zadania wdrażające studentów w opisane poniżej zagadnienia rozłożone proporcjonalnie na oba semestry. W ramach zajęć odbywają się również wizyty studyjne przybliżające poruszającą problematykę.</p>	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów i zadań wdrażających zasady projektowania uniwersalnego, z uwzględnieniem dostępności, czytelności komunikacji wizualnej oraz poprawności stosowania dedykowanej typografii i kolorystyki. Ocenie podlega także umiejętność analizy potrzeb użytkowników oraz tworzenia projektów z myślą o różnych grupach odbiorców. Uwzględnia się również ocenę procesu pracy, samodzielności, jakości rozwiązań projektowych, aktywności w trakcie warsztatów i konsultacji oraz sposobu prezentacji realizowanych projektów.
Projektowanie Plakatu	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U11 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	<p>Podstawowym zadaniem Pracowni Projektowania Plakatu jest praca nad konstruowaniem komunikatu wizualnego przy jednoczesnym zachowaniu klarowności przekazu i atrakcyjnej formy graficznej. Program Pracowni obejmuje m.in. zagadnienia związane ze świadomym posługiwaniem się kompozycją, kolorem i typografią oraz hierarchizowaniem struktury warstwy informacyjnej. Studenci realizują zadania o zróżnicowanym stopniu trudności, od prostych ćwiczeń skupionych na znaczeniu obrazu, kompozycji typograficznej i komunikowaniu za pomocą form abstrakcyjnych. W Pracowni powstają także plakaty społeczne, plakaty dedykowane promocji wydarzeń kulturalnych, plakaty systemowe.</p>	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie Projektowanie plakatu opiera się na ocenie realizowanych ćwiczeń projektowych, uwzględniającej znajomość tradycji plakatu oraz współczesnych środków wyrazu. Ocenie podlegają projekty pod kątem jakości koncepcji, świadomego kształtowania przekazu oraz przewidywania jego odbioru w kontekście społecznym. Istotnym elementem jest także ocena umiejętności wykorzystania środków warsztatowych, łączenia technik oraz samodzielności w opracowaniu rozwiązań wizualnych. Uzupełnieniem procesu oceny jest udział w konsultacjach oraz sposób prezentowania i omawiania własnych propozycji projektowych.
Projektowanie Identyfikacji Graficznej	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	<p>Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (<i>corporate identity</i>): od analizy tematu (<i>research</i>), poprzez kreację pomysłu (<i>key visual</i>), budowę zasad projektowych (<i>guidelines</i>), projekt księgi znaku (<i>logo</i>) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (<i>brandbook</i>). Pracownia</p>	Weryfikacja efektów uczenia się w Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej opiera się na ocenie projektów znaków oraz kompleksowych systemów identyfikacji wizualnej, z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od analizy, poprzez koncepcję, po opracowanie zasad i prezentację (<i>brandbook</i>). Ocenie podlega umiejętność systemowego myślenia, formułowania problemu oraz świadomego kształtowania marki. Uwzględnia się również ocenę etapów pracy projektowej, jakości rozwiązań wizualnych, stopnia samodzielności oraz aktywności w trakcie konsultacji i prezentacji projektów.

		P.I.G. podejmuje także działania eksperymentalne realizując ćwiczenia z zakresu kreacji marki, w której kładziony jest nacisk na sam proces tworzenia i adaptację pomysłu do wymogów współczesnej komunikacji. Pracownia Identyfikacji Graficznej jest miejscem, w której studenci na VI semestrze mogą zrealizować projekt dyplomowy, a umiejętności zdobyte podczas zajęć (tj. cztery semestry), są podstawą do realizacji bardziej złożonych projektów graficznych na II ^o .	
Projektowanie Form Wydawniczych	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	Pracownia Projektowania Form Wydawniczych kształci studentów na studiach I stopnia w zakresie projektowania różnych publikacji wydawniczych łącząc teorię z praktyką. Studenci zaczynają od projektu prostej formy wydawniczej (booklet) w której komponują interpretację typograficzną wiersza wybranego współczesnego polskiego poety. Następnie przechodzą do bardziej zaawansowanych projektów – projektowania książki i form wydawniczych uwzględniających tematy społeczne. Pracownia zachęca do podejmowania autonomicznych decyzji projektowych: wyboru formatu, oprawy, papieru, autora książki czy tematu związanego z aktualnymi problemami społecznymi, jak zmiany klimatyczne, imigracja, media społecznościowe, równość płci, itp. Kluczowym elementem jest podkreślanie roli typografii w komunikacji wizualnej, kładzenie nacisku na odpowiedzialne projektowanie pod względem formy i treści oraz kształtowanie projektantów zdolnych do tworzenia nowoczesnych, kompetentnych, oraz profesjonalnych rozwiązań wydawniczych.	Weryfikacja efektów uczenia się w Pracowni Projektowania Form Wydawniczych opiera się na ocenie realizowanych projektów publikacji – od prostych form typograficznych po bardziej złożone projekty książek – z uwzględnieniem jakości koncepcji, kompozycji oraz roli typografii w komunikacji wizualnej. Ocenie podlega umiejętność świadomego podejmowania decyzji projektowych oraz odnoszenia się do aktualnych kontekstów społecznych. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, stopnia samodzielności, jakości rozwiązań edytorskich i technicznych oraz aktywności w trakcie konsultacji i prezentacji projektów.
Projektowanie Form Multimedialnych	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	Program pracowni dotyczy dwóch głównych sfer realizacji. Przestrzeni filmowo-animacyjnej i interaktywno-multimedialnej. W obszarze form nieinteraktywnych studenci projektują i realizują filmowe lub/i animowane rozwiązania infograficzne takie jak np: kinetyczne składniki kampanii reklamowych (lub branding), społecznych czy okolicznościowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych. W zakresie rozwiązań interaktywnych pracownia wprowadza do problematyki projektowania i realizacji warstwy interfejsu lub funkcjonalnych aplikacji czy ich działających na platformie docelowej prototypów. Rozwiązaniami technicznymi zadań z tej grupy są aplikacje użytkowe (lub ich prototypy) realizowane na platformę Android.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie Projektowanie form multimedialnych opiera się na ocenie projektów pod kątem ich funkcji komunikacyjnej oraz integracji technik multimedialnych, wspieranej dyskusją i analizą rozwiązań projektowych oraz konsultacjami indywidualnymi. Istotnym elementem jest także ocena realizacji zadań projektowych na podstawie przeglądów etapów pracy. Uzupełnieniem procesu oceny jest aktywność studenta na zajęciach, w tym udział w dyskusjach i korektach.
Projektowanie Form Literniczych	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11	Program przedmiotu obejmuje projektowanie komunikatu wizualnego, w którym kluczowym narzędziem formalnym jest typografia. Studenci poznają podstawy konstrukcji liter: budowę znaku, proporcje, rytm, kontrast oraz zasady komponowania układów liter niczych. Dobór i zastosowanie typografii omawiane są w ujęciu historycznym i funkcjonalnym, z naciskiem na czytelność, hierarchię informacji i kulturę składu.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych, w tym układów liter niczych oraz podstawowych projektów kroju pisma, z uwzględnieniem poprawności konstrukcji znaków, kompozycji, czytelności i hierarchii informacji. Ocenie podlega umiejętność świadomego doboru i zastosowania typografii w kontekście funkcjonalnym i komunikacyjnym. Uwzględnia się

	IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K06	Zakres zajęć wprowadza również do podstaw projektowania kroju pisma alfabetu tacińskiego. Projekty realizowane są na podstawie wcześniej sformułowanych założeń projektowych, z uwzględnieniem procesu iteracyjnego. Program zakłada opanowanie pracy w specjalistycznym oprogramowaniu do projektowania fontów (Glyphs) oraz tworzenie prostych, systemowych rozwiązań umożliwiających praktyczne zastosowanie kroju w układach typograficznych. Efektem pracy jest także prezentacja projektu w formie <i>specimenu</i> i podstawowych makiet zastosowań.	także ocenę procesu projektowego, w tym pracy iteracyjnej, jakości rozwiązań oraz umiejętności wykorzystania specjalistycznego oprogramowania. Istotnym elementem jest również sposób prezentacji projektu w formie specimenu oraz makiet zastosowań, a także aktywność w trakcie konsultacji.
Projektowanie Grafiki Przestrzennej	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	Pracownia Projektowania Grafiki Przestrzennej koncentruje się na zagadnieniach związanych z projektowaniem grafiki funkcjonującej na obiektach przestrzennych. Program obejmuje m.in. pracę nad projektami dla takich nośników jak opakowania, sprzęt sportowy, odzież czy wydawnictwa muzyczne, traktując je jako integralne elementy współczesnej komunikacji wizualnej. Nadrzędnym celem pracowni jest przygotowanie studentów do samodzielnej, świadomej i autorskiej pracy w charakterze projektanta graficznego. Szczególny nacisk kładziony jest na rozwijanie kompetencji w szerokim spektrum obszarów, takich jak: projektowanie opakowań, grafika w przestrzeni publicznej, kampanie społeczne, kompleksowa oprawa wizualna dla rynku muzycznego, projektowanie dla instytucji kultury, tworzenie grafiki dla przemysłu mody i sportu, a także projektowanie druków ulotnych i małych form wydawniczych. Program pracowni opiera się na indywidualnym podejściu do każdego studenta oraz partnerskiej relacji pedagog–uczeń. Nie narzuca jednego modelu pracy ani estetyki, pozostawiając przestrzeń dla poszukiwań, eksperymentu i rozwoju własnego języka wizualnego. Takie warunki dydaktyczne sprzyjają wydobywaniu talentów oraz kształtowaniu świadomych, niezależnych postaw twórczych. Istotnym elementem pracy jest także praktyczny wymiar projektowania pracownia dysponuje własnym warsztatem sitodrukowym, umożliwiającym realizację projektów na papierze i tekstyliach, co pozwala studentom na bezpośredni kontakt z materia, technologią i procesem produkcji.	Weryfikacja efektów uczenia się w Pracowni Projektowania Grafiki Przestrzennej opiera się na ocenie realizowanych projektów graficznych funkcjonujących w przestrzeni i na różnych nośnikach, z uwzględnieniem jakości koncepcji, adekwatności rozwiązań do medium oraz świadomego kształtowania komunikatu wizualnego. Ocenie podlega umiejętność dostosowania projektu do kontekstu użytkowego, materiałowego i technologicznego. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, stopnia samodzielności i oryginalności rozwiązań oraz gotowości do eksperymentu i rozwijania własnego języka wizualnego. Istotnym elementem jest również aktywność w trakcie konsultacji, sposób prezentacji projektów oraz umiejętność wykorzystania technik warsztatowych, w tym realizacji prac w technice sitodruku.
Moduł Teoretycznego Kształcenia Kierunkowego			
Historia designu	IPG1_W01 IPG1_W02 IPG1_W03 IPG1_W04 IPG1_U14 IPG1_K04	Treści programowe w semestrze zimowym obejmują wprowadzenie do historii designu oraz podstawowych pojęć związanych z projektowaniem graficznym jako formą komunikacji wizualnej. Przedstawiona zostaje chronologia rozwoju designu w kontekście przemian technologicznych i społecznych.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii designu - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach

		<p>Omawiany jest XIX wiek jako okres kształtowania nowoczesności, ze szczególnym uwzględnieniem rewolucji przemysłowej, rozwoju produkcji masowej, technik druku oraz reklamy. Analizowane są ruchy odnowy rzemiosł (m.in. działalność William Morris), estetyzm oraz rozwój grafiki książkowej. Istotną część stanowi secesja jako styl obejmujący różne dziedziny projektowania, ze szczególnym uwzględnieniem plakatu i komunikacji wizualnej. W dalszej części omawiany jest okres międzywojenny jako czas narodzin nowoczesnego projektowania. Przedstawione zostają początki modernizmu, działalność ośrodków projektowych (m.in. Peter Behrens) oraz ruchy awangardowe, takie jak futuryzm i konstruktywizm. Analizowane są również zagadnienia funkcjonalizmu, ergonomii oraz racjonalizacji formy. W semestrze letnim treści koncentrują się na rozwoju modernizmu i jego wpływie na architekturę, design przemysłowy oraz grafikę użytkową. Omawiana jest działalność Ludwig Mies van der Rohe i Le Corbusier oraz związane z nią idee funkcjonalizmu, standaryzacji i projektowania systemowego. Przedstawione zostają zjawiska komercjalizacji designu, w tym Art Deco oraz streamline, a także rozwój projektowania przemysłowego i reklamy (m.in. Raymond Loewy). Omawiany jest również rozwój designu w Polsce w okresie międzywojennym, ze szczególnym uwzględnieniem awangardy i typografii funkcjonalnej (m.in. Władysław Strzemiński). Końcowa część kursu wprowadza zagadnienia powojenne, uwzględniając wpływ nowych technologii oraz przemian społeczno-kulturowych na rozwój współczesnego designu.</p>	
Moduł Kształcenia Uzupelniającego			
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	udział w zajęciach
Praktyki zawodowe	IPG1_W01 IPG1_W04 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_K03 IPG1_K05 IPG1_K06	Praktyki zawodowe zapoznają studentów ze specyfiką pracy projektanta graficznego. Praktyki zawodowe na kierunku Projektowanie Graficzne powinny dotyczyć realizacji szeroko pojętych zadań artystyczno-projektowych określonych w programie studiów. Rekomendowane jako miejsce odbycia praktyk zawodowych są: studia projektowe, agencje reklamowe, instytucje kultury bądź firmy, które posiadają własne działy graficzne lub/i realizujące działania projektowe pokrywające się z kierunkiem studiów, wolontariat przy festiwalach sztuki i designu czy prowadzenie warsztatów plastycznych dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Celem praktyk jest uzupełnienie praktycznej oraz teoretycznej wiedzy zdobytej podczas studiów, konfrontacja z praktycznymi wymogami przyszłej pracy zawodowej, poznanie zasad organizacji oraz mechanizmów funkcjonowania rynku. Zetknięcie studentów z realnymi wyzwaniami projektowymi daje szansę	Zaliczenie na podstawie karty pracy i opinii wystawionej przez instytucje goszczącą i opiekuna praktyk.

		zarówno na pogłębienie wiedzy branżowej jak i na pozyskanie kontaktów zawodowych przydatnych w poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów.	
Prawo autorskie	IPG1_W05 IPG1_W06 IPG1_W07 IPG1_K02 IPG1_K06	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	- zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Techniki autoprezentacyjne	IPG1_U12 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K03 IPG1_K04 IPG1_K05 IPG1_K06	Przedmiot „Techniki autoprezentacji” ma na celu wyposażenie studentów kierunku projektowanie graficzne w umiejętności skutecznego przygotowywania i prowadzenia występów publicznych. Zajęcia rozwijają świadomość własnego ciała, gestów, mimiki i postawy oraz uczą wykorzystywania komunikacji pozawerbalnej w budowaniu pozytywnego wrażenia. Studenci poznają zasady konstruowania klarownej i atrakcyjnej prezentacji, określania celu wypowiedzi, organizowania przestrzeni oraz stosowania środków audiowizualnych w wystąpieniach stacjonarnych i online. Program obejmuje także techniki radzenia sobie ze stresem, kontrolowania oddechu i modulacji głosu oraz strategię relaksacyjną wspierającą pewność siebie podczas prezentacji. Zajęcia przewidują praktyczne ćwiczenia, analizę studiów przypadków oraz indywidualną pracę nad autoprezentacją, umożliwiając studentom rozwijanie kompetencji niezbędnych do skutecznego komunikowania się z odbiorcami.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie praktycznych występów publicznych przygotowywanych przez studentów, z uwzględnieniem jasności komunikatu, spójności prezentacji, wykorzystania środków audiowizualnych oraz skuteczności komunikacji pozawerbalnej. Ocenie podlega także świadomość własnego ciała, gestów, mimiki, postawy oraz umiejętność radzenia sobie ze stresem i modulacji głosu. Uwzględnia się również ocenę procesu przygotowania prezentacji, samodzielności, aktywności podczas zajęć, analizy studiów przypadków oraz sposób prezentacji i interakcji z odbiorcami.
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.	- udział w szkoleniu BHP
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu bibliotecznym

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Starożytnej i Średniowiecznej	30	2	z	O
Podstawy kompozycji	30	2	z/o	O
Podstawy Grafiki Warsztatowej	45	2	z/o	O
Rysunek	45	3	z/o	O
Malarstwo	45	3	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy Projektowania Graficznego	45	2	z/o	O
Podstawy CSS i HTML	30	2	z/o	O
Podstawy Fotografii Użytkowej	45	2	z/o	O
InDesign, Illustrator, Photoshop	45	2	z	O
Ilustracja	45	2	z/o	O
Podstawy Typografii i DTP	45	2	z/o	O
Projektowanie Algorytmiczne	45	2	z/o	O
Podstawy Projektowania Uniwersalnego	30	2	z/o	O
Moduł teoretycznego kształcenia uzupełniającego				
Historia Designu	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Prawo autorskie	17	1	z	O
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
SUMA	579	31		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Starożytnej i Średniowiecznej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	30	3	e	O
Podstawy Grafiki Warsztatowej	45	3	e	O
Rysunek*	45	3	z/o	F
Malarstwo*	45	3	z/o	F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy Projektowania Graficznego	45	3	e	O
Podstawy CSS i HTML	30	2	e	O
Podstawy Fotografii Użytkowej	45	3	e	O
InDesign, Illustrator, Photoshop	45	3	e	O
Ilustracja	45	3	e	O
Podstawy Typografii i DTP	45	3	e	O
Projektowanie Algorytmiczne	45	3	e	O
Podstawy Projektowania Uniwersalnego	30	2	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia uzupełniającego				
Historia Designu	30	2	e	O
SUMA	540	38		

*Student wybiera 1 z 2 przedmiotów fakultatywnych (F).

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Nowożytnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	30	2	z/o	O
Sitodruk	30	2	z	O
Rysunek *	45	3	z/o	F
Malarstwo *	45	3	z/o	F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy Fotografii Użytkowej**	45	3	e	F
Ilustracja**	45	3	e	F
Projektowanie Plakatu	45	3	z/o	O
Projektowanie Identyfikacji Graficznej	45	3	z/o	O
Projektowanie Form Wydawniczych	45	3	z/o	O
Projektowanie Form Multimedialnych	45	3	z/o	O
Projektowanie Form Literackich	45	3	z/o	O
Projektowanie Grafiki Przestrzennej	45	3	z/o	O
SUMA	480	32		

*Student wybiera 1 z 2 przedmiotów fakultatywnych (F).

**Student wybiera 1 z 2 przedmiotów fakultatywnych (F).

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Nowożytnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	30	3	z/o	O
Sitodruk	30	3	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Projektowanie Plakatu	45	3	e	O
Projektowanie Identyfikacji Graficznej	45	3	e	O
Projektowanie Form Wydawniczych	45	3	e	O
Projektowanie Form Multimedialnych	45	3	e	O
Projektowanie Form Literniczych	45	3	e	O
Projektowanie Grafiki Przestrzennej	45	3	e	O
SUMA	390	29		

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy/egzamin B2	2	1	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 3 przedmioty do wyboru				
Projektowanie Plakatu*	45	8	e	F
Projektowanie Identyfikacji Graficznej*	45	8	e	F
Projektowanie Form Wydawniczych*	45	8	e	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	8	e	F
Projektowanie Form Literniczych*	45	8	e	F
Projektowanie Grafiki Przestrzennej*	45	8	e	F
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie Fizyczne	30	0	z	O
SUMA	227	29		

*Student wybiera 3 z 6 przedmiotów fakultatywnych (F)

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia Sztuki Nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Projektowanie Plakatu*	45	12	z	F
Projektowanie Identyfikacji Graficznej*	45	12	z	F
Projektowanie Form Wydawniczych*	45	12	z	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	12	z	F
Projektowanie Form Literniczych*	45	12	z	F
Projektowanie Grafiki Przestrzennej*	45	12	z	F
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie Fizyczne	30	0	z	O
Praktyki zawodowe*	107	4	z	O
Techniki autoprezentacyjne	30	2	z	O
SUMA	242	21		

*Student wybiera 1 z 6 przedmiotów fakultatywnych (F) (seminarium).

**Praktyki zawodowe w wymiarze 107 godzin dydaktycznych przekładają się na 80 godzin zegarowych rozliczanych przez podmiot przyjmujący na praktyki.

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

e – egzamin

z – zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną