

Załącznik nr 6 do Uchwały nr 76/2026/k24-28 z dnia 05.05.2026 r.

Senatu Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

## **Program studiów**

Kierunek: projektowanie graficzne

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne

Poziom PRK: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

# Spis treści

<b>1. Charakterystyka kierunku .....</b>	<b>3</b>
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 .....	5
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi .....	7
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów .....	7
<b>2. Nauka, badania, infrastruktura .....</b>	<b>8</b>
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce .....	8
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką .....	9
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia .....	9
<b>3. Program .....</b>	<b>10</b>
3.1 Podstawowe informacje .....	10
3.2 Opis realizacji programu .....	10
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć .....	11
3.4 Praktyki zawodowe .....	11
3.5 Ukończenie studiów .....	12
<b>4. Efekty uczenia się .....</b>	<b>12</b>
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie graficzne, stacjonarne studia II stopnia. .....	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych .....	14
<b>5. Plany studiów .....</b>	<b>18</b>
5.1 Studia II stopnia (poziom 7) .....	18

# 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 drugiego 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 drugiego stopnia – magister	
<b>Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)</b>		
<b>Studia pierwszego stopnia</b>	<b>Studia drugiego stopnia</b>	<b>łącznie</b>
45	22	67

## 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 wizualnej, projektowanie wydawnictw i typografii, plakat i komunikację wizualną oraz szeroko rozumiane projektowanie na ekran – w tym interfejsy, elementy multimedialne oraz podstawy projektowania dla środowisk cyfrowych i gier. 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 zajęcia rozwijające fundamenty warsztatowe i wrażliwość plastyczną, w tym rysunek, malarstwo oraz grafika warsztatowa. Całość dopełniają wykłady teoretyczne związane z historią i teorią 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 konstruktoryzmu – 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 stopniowalność 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) 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 doktoranckich 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 koncentruje 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 multimedialnych. 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 (projektory i telewizory) niezbędny do pracy wykładowej, dydaktycznej oraz wykorzystywany w czasie obron prac dyplomowych.

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 II stopnia.

Kształcenie na II stopniu studiów obejmuje cztery moduły: kształcenia ogólnego, praktycznego kształcenia kierunkowego, teoretycznego kształcenia kierunkowego oraz moduł kształcenia uzupełniającego.

Moduł kształcenia ogólnego zawiera zajęcia z grafiki warsztatowej odbywające się na I i II roku studiów, obowiązkowe (w czasie pierwszego semestru) zajęcia z designu społecznego i projektowania dostępnego oraz obieralne (jeden z trzech) rysunek, malarstwo, obraz cyfrowy. W czasie drugiego semestru obieralne są (jeden z czterech) rysunek, malarstwo, obraz cyfrowy oraz design społeczny i projektowanie dostępne.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego zawiera dziewięć przedmiotów obowiązkowych na I roku. Na II roku studiów w czasie pierwszego semestru studenci wybierają trzy przedmioty z dostępnych dziewięciu, a w czasie czwartego semestru wybierają dwa (przedmiot dyplomujący oraz aneks do dyplomu). 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, samodzielnej pracy studentów, a także wykłady, lektoraty, konserwatorium i seminaria.

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 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	<b>133</b>
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia a także w trakcie pracy samodzielnej	<b>133</b>
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	53
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	13

łącznie liczba godzin zajęć: **1547**

### 3.4 Praktyki zawodowe

Studenci studiów II-go stopnia (poziom 7) nie odbywają praktyk zawodowych

### 3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

#### Studia II stopnia (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

- o Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
- o Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej magisterskiej. Praca dyplomowa składa się z trzech części: pracy praktycznej, aneksu i pracy teoretycznej. Praca dyplomowa jest recenzowana przez jednego recenzenta

## 4 Efekty uczenia się

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

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

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
<b>WIEDZA</b> <b>Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
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
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b> <b>Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
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_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	P7S_UW
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_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 zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
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 działaniach 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

## 4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych - II stopień

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Estetyka	IPG2_W02 IPG2_W03	Przedmiot wprowadza w kluczowe zagadnienia estetyki, analizując idee piękna, sztuki i doświadczenia estetycznego od starożytności po współczesność. Omawiane są koncepcje mimesis, sądu smaku, wzniosłości oraz przemiany w postrzeganiu roli artysty. Zajęcia obejmują zarówno klasyczne ujęcia, jak i współczesne nurty. Szczególny nacisk położony jest na związek estetyki z praktyką artystyczną, przestrzenią wizualną oraz kulturą współczesną – w tym zjawiska estetyzacji życia codziennego, performatywności i zmysłowego odbioru dzieła	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu estetyki  - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Grafika Warsztatowa	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U09 IPG2_K01	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.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych prac graficznych wykonywanych technikami warsztatowymi (linoryt, monotypia, sucha igła, techniki mieszane), z uwzględnieniem jakości koncepcji, zaawansowania warsztatu i oryginalności rozwiązań artystycznych. Ocenie podlega również umiejętność świadomego operowania linią, plamą, światłocieniem i fakturą oraz tworzenia złożonych kompozycji, zarówno w formatach zamkniętych, jak i sekwencyjnych. Uwzględnia się także ocenę procesu pracy – od koncepcji, poprzez przygotowanie matrycy i druk, po finalną odbitkę – samodzielności, eksperymentowania z technikami mieszanymi oraz aktywności podczas konsultacji i prezentacji projektów.
Sitodruk	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U09 IPG2_K01	Treści programowe przedmiotu Sitodruk ukierunkowane są na rozwój umiejętności świadomego wykorzystywania intuicji, emocji i wyobraźni w procesie twórczym oraz kształtowanie indywidualnej postawy artystycznej. Program obejmuje poznanie podstaw techniki sitodruku, jej możliwości wyrazowych oraz zastosowań w grafice artystycznej i projektowej. Studenci realizują	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie autorskich projektów i realizacji sitodrukowych, z uwzględnieniem jakości koncepcji, samodzielności działania, spójności wizualnej oraz kreatywnego wykorzystania techniki. Ocenie podlega także umiejętność łączenia aspektów koncepcyjnych z praktyczną realizacją, warsztatowa precyzja oraz indywidualny język artystyczny.

		<p>zadania rozwijające umiejętności projektowania graficznego, oparte na zasadach kompozycji i kreacji wizualnej, a także wykonują autorskie prace z wykorzystaniem poznanych technologii. Szczególny nacisk położony jest na doskonalenie warsztatu, samodzielność działania oraz umiejętność łączenia aspektów koncepcyjnych z praktyczną realizacją. Program wspiera rozwój kompetencji merytorycznych i praktycznych w zakresie grafiki oraz przygotowuje do efektywnego i przedsiębiorczego funkcjonowania w obszarze działań artystycznych.</p>	<p>Uwzględnia się również ocenę procesu pracy, aktywność podczas konsultacji i prezentacji projektów oraz zdolność do eksperymentowania i rozwijania własnej postawy twórczej.</p>
Malarstwo	<p>IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG1_U14 IPG2_K01</p>	<p>Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie 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.</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 możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.</p>
Rysunek	<p>IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_K01</p>	<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 w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocienie, 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,</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 możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.</p>

		odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.	
Obraz Cyfrowy	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U09 IPG2_K01	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.	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Design społeczny i projektowanie dostępne	IPG2_W01 IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U02 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K03	Celem kształcenia w duchu designu społecznego jest zwrócenie uwagi na aspekty projektowania zrównoważonego: szacunek dla lokalnych społeczności i środowiska. Studenci zapoznają się z zagadnieniami takimi jak: projektowanie zorientowane na odbiorcę. Efektem dydaktycznym 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 pomaga holistycznie spojrzeć na wybrane zagadnienia; ułatwi definiowanie złożonych założeń oraz budowanie własnych strategii projektowych w oparciu o trafnie rozpoznany problem.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie projektów uwzględniających zasady designu społecznego i projektowania uniwersalnego, z naciskiem na funkcjonalność, użyteczność i dostępność rozwiązań. Ocenie podlega umiejętność identyfikacji potrzeb odbiorców, tworzenia projektów usług, produktów, systemów informacji wizualnej i scenariuszy oraz integrowania aspektów społecznych i środowiskowych w procesie projektowym. Uwzględnia się również ocenę procesu pracy, samodzielności, kreatywności, zdolności do budowania strategii projektowej oraz aktywności w trakcie konsultacji i prezentacji projektów.
Język obcy	IPG2_U13 IPG2_K01	Program doskonalenia, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy/egzamin B2+	IPG2_U13 IPG2_K01	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	egzamin na poziomie B2+
Ilustracja i Komiks	IPG2_W01 IPG2_W05 IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K02 IPG2_K03	Celem kształcenia na studiach magisterskich II stopnia jest przygotowanie studenta do nabywania praktycznych umiejętności samodzielnego działania artystycznego w obszarze ilustracji i komiksu. Program pracowni uwzględnia progresywne tematy do osiągnięcia w/w umiejętności na wyższym poziomie w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego. Tematyka ćwiczeń pozwala na przepracowanie przez studenta zagadnień związanych m.in. z obrazem ilustracyjnym takim jak: ilustracja książkowa lub prasowa i obrazem w komiksie do danej lub własnej narracji. Studenci pracują indywidualnie. Korekty są ukierunkowane do pobudzania w studencie jego samodzielną umiejętność manualnych i narracyjnych do podjęcia trafnych i nowatorskich decyzji twórczych	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę prac indywidualnych w zakresie ilustracji i komiksu, zarówno analogowych, jak i cyfrowych, pod kątem jakości warsztatu, samodzielności twórczej, umiejętności narracyjnych oraz oryginalności rozwiązań. Ocenie podlega również proces pracy, eksperymentowanie oraz prezentacja i omówienie projektów.

		w obszarze ilustracji i komiksu.	
Fotografia Reklamowa	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	<p>Program zajęć z zakresu Fotografii Użytkowej jest skoncentrowany na zaawansowanych technicznych aspektach fotografii, z naciskiem na fotografię studyjną. Kurs ma na celu dalsze rozwijanie umiejętności studentów w zakresie tworzenia profesjonalnych zdjęć produktowych typu packshot, portretów, reklamową oraz modową w warunkach studyjnych. Program obejmuje zaawansowane techniki ustawiania oświetlenia oraz pracy z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację skomplikowanych projektów.</p> <p>Zajęcia odbywają się w profesjonalnym studio fotograficznym, wyposażonym w cykloramę, co daje studentom możliwość głębszego zrozumienia cyfrowej fotografii, nowoczesnych technologii i zaawansowanych technik oświetlenia. Kurs kładzie duży nacisk na rozwijanie umiejętności współpracy w zespołach, co jest niezbędne przy złożonych projektach fotograficznych. Studenci pogłębiają swoją wiedzę na temat działania sprzętu fotograficznego i różnorodnych technik oświetleniowych, co jest kluczowe dla efektywnej pracy w środowisku studyjnym.</p> <p>Kurs podkreśla znaczenie praktyki, a ocena końcowa opiera się na zaangażowaniu w zajęcia, realizacji wymagających projektów grupowych i indywidualnych. Zajęcia są przeznaczone dla studentów posiadających podstawową wiedzę z zakresu obsługi aparatu i edycji zdjęć cyfrowych, a materiały dydaktyczne będą dostarczane przez prowadzącego.</p>	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów fotograficznych realizowanych indywidualnie i zespołowo, w tym zdjęć produktowych, portretów, modowych i reklamowych, pod kątem jakości technicznej, kreatywności i spójności wizualnej. Ocenie podlega również samodzielność, proces pracy, umiejętność współpracy w zespole oraz prezentacja i omówienie projektów.
Projektowanie Plakatu	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_K01 IPG2_K02 IPG2_K03	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 zróżnicowanej tematyce: od ćwiczeń skupionych na typografii semantycznej oraz komunikowaniu za pomocą obrazu i formy graficznej. W Pracowni powstają plakaty społeczne, plakaty dedykowane promocji wydarzeń kulturalnych, plakaty systemowe i inne.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę realizowanych projektów plakatów pod kątem jakości komunikatu wizualnego, klarowności przekazu, kompozycji, kolorystyki i typografii. Ocenie podlega również kreatywność, samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych, proces pracy oraz prezentacja i omówienie projektów.
Projektowanie Informacji Wizualnej	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	Wiodące treści programowe nauczania związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem systemów informacji wizualnej dotyczących przestrzeni kulturalnej, społecznej lub komercyjnej. Program uwzględni 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	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów systemów informacji wizualnej pod kątem czytelności, spójności, jakości wizualnej i funkcjonalności. Ocenie podlega także kreatywność, samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych, proces pracy oraz prezentacja i omówienie projektów.

		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.	
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	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.	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.
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	Studenci poznają różnorodne techniki projektowe wykorzystywane w grafice – od tradycyjnych metod warsztatowych po współczesne rozwiązania cyfrowe i intermedialne. W trakcie zajęć podejmują tematy związane z obecnością grafiki w przestrzeni publicznej, architektonicznej i wystawienniczej, a także z relacją obrazu do miejsca, skali i odbiorcy. Program obejmuje również zagadnienia projektowania dwuwymiarowego jako integralnego elementu myślenia o formie przestrzennej – studenci uczą się świadomego operowania kompozycją, kolorem, typografią i strukturą wizualną. Rozwijają umiejętność łączenia płaszczyzny i przestrzeni w spójną koncepcję artystyczną, z wykorzystaniem różnorodnych mediów i materiałów. Zajęcia kładą nacisk na proces twórczy, eksperyment, analizę kontekstu oraz świadome budowanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Poziom skomplikowania zadania jest dostosowany do każdego z semestrów.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów graficznych i przestrzennych pod kątem jakości kompozycji, koloru, typografii, spójności wizualnej oraz kreatywności. Ocenie podlega także samodzielność, proces pracy, eksperymentowanie z mediami i materiałami oraz prezentacja i omówienie projektów.
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06  IPG2_U08 IPG2_U09  IPG2_K01 IPG2_K02	Realizowane są prace w przestrzeni filmowo-animacyjnej oraz interaktywno-multimedialnej. Projektowane są animowane rozwiązania infograficzne, reklamowe i kampanie społeczne lub okolicznościowe. Tworzy się koncepcje, wdraża i kinetyzuje wybrane składniki identyfikacji wizualnej. Przygotowuje się składniki preprodukcji gier komputerowych. Do realizacji warstwy technicznej używane są wybrane aplikacje użytkowe oraz technologie cyfrowego wideo.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów multimedialnych i animacyjnych pod kątem jakości koncepcji, estetyki, spójności wizualnej, funkcjonalności interaktywnej oraz kreatywności. Ocenie podlega także samodzielność, proces pracy, eksperymentowanie z mediami cyfrowymi oraz prezentacja i omówienie projektów.

		Wprowadza się elementy projektowania interfejsu i funkcjonalnych, aplikacji interaktywnych i gier do poziomu prototypu działającego na platformach docelowych (Windows/macOS i Android).	
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_K01 IPG2_K02	Program przedmiotu stanowi rozwinięcie kompetencji typograficznych zdobytych na poziomie licencjackim i koncentruje się na projektowaniu złożonych układów typograficznych i kaligraficznych oraz na typografii jako narzędziu budowania charakteru komunikacji i tożsamości marki. Studenci realizują projekty w szerszym kontekście: strategicznym, kulturowym i rynkowym, pracując metodami projektowymi (m.in. <i>design thinking</i> ) oraz w oparciu o autorski <i>brief</i> . Istotnym elementem programu jest projektowanie krojów o określonej roli komunikacyjnej: m.in. krojów tytułowych promujących wydarzenia kulturalne oraz krojów dedykowanych wspierających identyfikację wizualną <i>brandu</i> . Przedmiot obejmuje zaprojektowanie pełnego, funkcjonalnego kroju pisma dla wybranej marki lub linii produktowej (alfabet łaciński, znaki diakrytyczne, cyfry oraz niezbędne znaki specjalne). Studenci uczą się przekładać założenia stylistyczne i marketingowe na spójny system typograficzny, testować krój w różnych zastosowaniach (druk i media cyfrowe) oraz przygotować profesjonalną dokumentację i prezentację projektu.	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 <i>design thinking</i> i praca z autorskim <i>briefem</i> . 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.
Projektowanie Interfejsu	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01	Treści programowe przedmiotu obejmują zagadnienia związane z projektowaniem interfejsów cyfrowych w kontekście współczesnej grafiki projektowej. Program zajęć łączy wiedzę teoretyczną z praktycznym rozwijaniem umiejętności projektowych, uwzględniając relacje pomiędzy tradycją projektowania graficznego a nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi stosowanymi w projektowaniu interfejsów. W szczególności omawiane są zagadnienia dotyczące percepcji wizualnej użytkownika, podstaw doświadczenia użytkownika (UX), architektury informacji, Program obejmuje analizę relacji pomiędzy warstwą funkcjonalną, informacyjną i wizualną interfejsu. Istotnym elementem zajęć jest poznanie metod projektowania zorientowanego na użytkownika ( <i>user-centered design</i> ). W szczególności omawiane są takie zagadnienia jak analiza potrzeb odbiorców, tworzenie <i>person</i> projektowych, definiowanie scenariuszy użycia oraz projektowanie ścieżek użytkownika w systemach interaktywnych, a także projektowania systemów wizualnych obejmujących typografię, kolor, hierarchię informacji oraz komponenty interfejsu. Studenci poznają podstawowe prawa i zasady projektowania doświadczeń użytkownika. Studenci realizują zadania projektowe umożliwiające samodzielne podejmowanie decyzji projektowych, rozwijanie własnego języka wizualnego oraz krytyczną analizę własnych rozwiązań projektowych.	Weryfikacja efektów w przedmiocie Projektowanie Interfejsu obejmuje ocenę samodzielnie opracowanych projektów interfejsów cyfrowych pod kątem funkcjonalności, czytelności, użyteczności i spójności wizualnej. Oceniane są umiejętności stosowania zasad UX i projektowania zorientowanego na użytkownika, tworzenia <i>person</i> , scenariuszy użycia i ścieżek użytkownika, a także dobór typografii, koloru, hierarchii informacji i komponentów interfejsu. Istotny jest proces projektowy, kreatywność, samodzielność i zdolność do krytycznej analizy własnych rozwiązań.
Aneks - Projektowanie Plakatu	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01	Zajęcia skupiają się na rozwijaniu indywidualnego języka wypowiedzi wizualnej, pogłębianiu kompetencji projektowych oraz świadomym	Ocena aneksu koncentruje się na samodzielnym opracowaniu serii 3–4 plakatów, uwzględniających różnorodne tematy i cele komunikacyjne.

	IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	operowaniu formą graficzną. Studenci w ramach aneksu realizują cykl 3-4 plakatów o zróżnicowanej tematyce, zależnej od założeń pracy: plakaty społeczne, plakaty dedykowane promocji wydarzeń kulturalnych, plakaty systemowe i inne.	Weryfikowane są umiejętności kreowania spójnego i czytelnego przekazu wizualnego, świadomego operowania formą, kolorem, typografią oraz kompozycją. Sprawdza się również oryginalność koncepcji, rozwinięcie indywidualnego języka wizualnego oraz zdolność do uzasadnienia podjętych decyzji projektowych. Weryfikacja obejmuje prezentację prac, dokumentację procesu twórczego oraz analizę kontekstu i odbioru projektów.
Aneks - Projektowanie Informacji Wizualnej	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	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.	Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez ocenę realizowanego aneksu pod kątem samodzielnego opracowania systemu informacji wizualnej. Sprawdza się umiejętność projektowania czytelnych i spójnych struktur wizualnych, dobór odpowiednich środków graficznych, zastosowanie typografii i kolorystyki oraz praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy w indywidualnym projekcie. Weryfikacja obejmuje prezentację projektu, dokumentację procesu projektowego, analizę decyzji projektowych, obronę koncepcji przed prowadzącym oraz końcowy efekt wizualny, uwzględniający zarówno aspekty estetyczne, jak i funkcjonalne rozwiązania informacyjne.
Aneks - Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Aneks realizowany w pracowni koncentruje się na samodzielnym projektowaniu i opracowywaniu publikacji graficznych 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.	Ocena efektów uczenia się dotyczy kompleksowego projektu publikacji graficznej, zarówno w wersji drukowanej, jak i cyfrowej. Sprawdza się umiejętność projektowania układów typograficznych, strukturalizowania informacji, wykorzystania infografiki oraz adaptacji publikacji na media cyfrowe. Weryfikacja obejmuje prezentację koncepcji, dokumentację projektową, obronę rozwiązań typograficznych, analizę procesu projektowego oraz końcowy efekt wizualny i funkcjonalny publikacji.
Aneks - Projektowanie Komunikatu Wizualnego	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Studenci poznają różnorodne techniki projektowe wykorzystywane w grafice – od tradycyjnych metod warsztatowych po współczesne rozwiązania cyfrowe i intermedialne. W trakcie zajęć podejmują tematy związane z obecnością grafiki w przestrzeni publicznej, architektonicznej i wystawienniczej, a także z relacją obrazu do miejsca, skali i odbiorcy. Program obejmuje również zagadnienia projektowania dwuwymiarowego jako integralnego elementu myślenia o formie przestrzennej – studenci uczą się świadomego operowania kompozycją, kolorem, typografią i strukturą wizualną. Rozwijają umiejętność łączenia płaszczyzny i przestrzeni w spójną koncepcję artystyczną, z wykorzystaniem różnorodnych mediów i materiałów. Zajęcia kładą nacisk na proces twórczy, eksperyment, analizę kontekstu oraz świadome budowanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej.	Ocena obejmuje analizę i prezentację indywidualnego projektu dyplomowego, w tym spójność koncepcji artystycznej, świadome stosowanie kompozycji, koloru, typografii i relacji przestrzenno-wizualnych. Weryfikowane są również umiejętności samodzielnej pracy twórczej, eksperymentowania z mediami i materiałami oraz dokumentacja procesu projektowego.

Aneks - Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Realizacja aneksu wykazującego cechy tematycznego zaawansowanego projektu graficznego składającego się z rozwiązania interaktywnego lub rozwiązań kinetycznych i interaktywnych.	Ocena efektów uczenia się koncentruje się na analizie aneksu przedstawiającego zaawansowany projekt interaktywny lub kinetyczny. Sprawdza się umiejętność projektowania systemów multimedialnych, interaktywnych animacji i prototypów gier, adekwatność zastosowanych technologii, funkcjonalność rozwiązań oraz spójność koncepcji wizualnej z użytkową. Weryfikacja odbywa się poprzez prezentację projektu, obronę decyzji projektowych, dokumentację techniczną i demonstrację działającego prototypu.
Aneks - Projektowanie Pisma i Kaligrafii	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Aneks w pracowni Projektowanie Pisma i Kaligrafii realizowany jest na podstawie „Regulaminu Prac Dyplomowych Kierunku Projektowanie Graficzne” Instytutu Projektowania Graficznego. Zgodnie z pkt 4.2.b „Aneks jest odrębną od głównej specjalizacji częścią projektową pracy dyplomowej. Objętość aneksu powinna być proporcjonalna do objętości pracy semestralnej w danej pracowni lub przedmiocie. Aneks powinien spełniać założenia wynikające z tematu aneksu”. Aneks powinien być zrealizowany na podstawie samodzielnie sformułowanego tematu, w którym kluczową rolę odgrywają zagadnienia związane kreacją opartą na typografii, kaligrafii czy szeroko rozumianym liternictwie. Temat powinien być zwieńczeniem doświadczeń i umiejętności nabytych podczas nauki w pracowni w poprzednich semestrach.	Ocena aneksu opiera się na samodzielnym opracowaniu tematu związanego z typografią, kaligrafią lub liternictwem, uwzględniającym kreatywne wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności warsztatowych. Sprawdza się poprawność formalną i techniczną zaprojektowanego systemu liter, konsekwencję stylistyczną, estetykę i czytelność projektów, a także umiejętność uzasadnienia podjętych decyzji projektowych. Weryfikacja obejmuje prezentację finalnego projektu, dokumentację procesu twórczego, analizę zastosowanych narzędzi i technik oraz obronę koncepcji przed prowadzącym. Dodatkowo oceniana jest zdolność łączenia wymogów praktycznych z aspektami kreatywnymi i strategicznymi w projektowaniu pism
Aneks - Ilustracja i Komiks	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Aneks w pracowni Ilustracji i Komiksu na studiach magisterskich II stopnia w semestrze dyplomowym stanowi podsumowywanie umiejętności studenta, w indywidualnej realizacji wizji artystycznej w obszarze ilustracji lub komiksu, w korelacji ze świadomym użyciu własnego warsztatu swoich możliwości jako grafika ilustracyjnego.	Ocena koncentruje się na samodzielnej realizacji projektu ilustracyjnego lub komiksowego, w którym sprawdzana jest umiejętność wykorzystania indywidualnego warsztatu artystycznego, zdolność kreowania spójnej narracji wizualnej oraz świadomego podejmowania decyzji twórczych. Weryfikowane są również kreatywność, oryginalność rozwiązań, poprawność warsztatowa w zakresie technik analogowych i cyfrowych oraz umiejętność prezentacji i uzasadnienia podjętych wyborów artystycznych w formie dokumentacji i prezentacji końcowej.
Aneks - Fotografia Reklamowa	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Aneks w pracowni Fotografii Reklamowej na studiach II stopnia stanowi podsumowywanie umiejętności studenta. Student realizuje cykl fotografii (zawierający od 4 do 6 zdjęć), filmy i dokumentację procesu powstawania cyklu, technik oświetlenia oraz działań retuszarskich. Student do wyboru ma wykonanie cyklu zdjęć produktowych lub portretowych. Zdjęcia wzbogacone są o warstwę typograficzną zawierającą tytuł, hasło lub slogan.	Sprawdzeniu podlega umiejętność samodzielnego planowania i realizacji sesji fotograficznej, w tym ustawienia oświetlenia studyjnego oraz wykorzystania technik retuszu i postprodukcji cyfrowej. Weryfikowana jest jakość artystyczna i techniczna wykonanych zdjęć oraz ich spójność w ramach cyklu. Dodatkowo oceniana jest integracja warstwy typograficznej z fotografią, kreatywność w komunikowaniu przekazu reklamowego, umiejętność dokumentowania procesu pracy oraz zdolność prezentacji i uzasadnienia podjętych decyzji projektowych.
Historia typografii i projektowania graficznego	IPG2_W02 IPG2_W04 IPG2_U07 IPG2_K01	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	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie wiedzy teoretycznej i umiejętności analitycznych studenta, wykazywanych w ramach dyskusji, analiz przypadków oraz przygotowywanych opracowań i prezentacji. Ocenie podlega rozumienie historii typografii i projektowania graficznego, znajomość procesów rozwoju piśmiennictwa, krojów pisma i form publikacji oraz ich kontekstu kulturowego i społecznego. Uwzględnia się także ocenę

		<p>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.</p> <p>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 literatury 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 Władysława Strzemińskiego oraz zjawisko Polskiej Szkoły Plakatu. Końcowe zagadnienia obejmują rozwój publikacji dziecięcych, książki artystycznej oraz kwestie dostępności i czytelności w projektowaniu typograficznym.</p>	<p>samodzielności w interpretacji materiałów źródłowych, umiejętności formułowania wniosków krytycznych oraz aktywność w dyskusjach.</p>
Proseminarium	IPG2_W02 IPG2_W04 IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium – praca pisemna	IPG2_W02 IPG2_W04 IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Techniki autoprezentacyjne	IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01 IPG2_K03	Przedmiot „Techniki autoprezentacji” ma na celu wyposażenie studentów kierunku projektowanie graficzne w umiejętności skutecznego przygotowywania i prowadzenia wystąpień publicznych. Zajęcia rozwijają świadomość własnego ciała, gestów, mimiki i postawy oraz uczą wykorzystywania komunikacji pozawerbalnej w budowaniu pozytywnego wrażenia. Studenci poznają zasady konstruowania klarownej i atrakcyjnej prezentacji, określania celu wypowiedzi, organizowania przestrzeni oraz stosowania środków audiowizualnych w wystąpieniach stacjonarnych i online. Program obejmuje także techniki radzenia sobie ze stresem, kontrolowania oddechu i modulacji głosu oraz strategię relaksacyjną wspierającą pewność siebie podczas prezentacji. Zajęcia przewidują praktyczne ćwiczenia, analizę studiów przypadków oraz	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie praktycznych wystąpień 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.

		indywidualną pracę nad autoprezentacją, umożliwiając studentom rozwijanie kompetencji niezbędnych do skutecznego komunikowania się z odbiorcami.	
Ochrona własności intelektualnej	IPG2_W07 IPG2_K01 IPG2_K04	Zajęcia wprowadzają w podstawowe zagadnienia ochrony własności intelektualnej w kontekście pracy grafika. Omawiane są zasady prawa autorskiego, prawa własności przemysłowej oraz praktyczne aspekty ochrony projektów graficznych, ilustracji, znaków i identyfikacji wizualnej. Program porusza również kwestie związane z prawami i obowiązkami twórcy, umowami autorskimi, licencjami oraz funkcjonowaniem artysty na rynku – w tym aspekty finansowe i marketingowe istotne dla pracy zawodowej w branży kreatywnej.	zaliczenie zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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 biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	- udział w szkoleniu bibliotecznym

## 5. Plany studiów

### 5.1 Studia II stopnia (poziom 7)

#### Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Malarstwo *	45	3	z	F
Rysunek *	45	3	z	F
Obraz cyfrowy *	45	3	z	F
Design społeczny i projektowanie dostępne	45	3	z/o	O
Język obcy	30	2	z/o	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Ilustracja i Komiks	45	3	z/o	O
Fotografia Reklamowa	45	3	z/o	O
Projektowanie Plakatu	45	3	z/o	O
Projektowanie Informacji Wizualnej	45	3	z/o	O
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	45	3	z/o	O
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	45	3	z/o	O
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	45	3	z/o	O
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	45	3	z/o	O
Projektowanie Interfejsu	45	3	z/o	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Historia typografii i projektowania graficznego	30	2	z	O
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
<b>SUMA</b>	<b>562</b>	<b>37</b>		

\*Student wybiera 1 z 3 przedmiotów fakultatywnych (F).

**Semestr 2**

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Grafika warsztatowa	45	3	z/o	O
Malarstwo *	45	3	z/o	F
Rysunek *	45	3	z/o	F
Obraz Cyfrowy *	45	3	z/o	F
Design społeczny i projektowanie dostępne *	45	3	e	F
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy B2+	2	1	e	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Ilustracja i Komiks	45	3	e	O
Fotografia Reklamowa	45	3	e	O
Projektowanie Plakatu	45	3	e	O
Projektowanie Informacji Wizualnej	45	3	e	O
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	45	3	e	O
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	45	3	e	O
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	45	3	e	O
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	45	3	e	O
Projektowanie Interfejsu	45	3	e	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Historia typografii i projektowania graficznego	30	2	e	O
<b>SUMA</b>	<b>557</b>	<b>38</b>		

\*Student wybiera 1 z 4 przedmiotów fakultatywnych (F).

**Semestr 3**

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Estetyka	30	2	z	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Ilustracja i Komiks *	45	7	e	F
Fotografia Reklamowa *	45	7	e	F
Projektowanie Plakatu *	45	7	e	F
Projektowanie Informacji Wizualnej *	45	7	e	F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych *	45	7	e	F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego *	45	7	e	F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier *	45	7	e	F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii *	45	7	e	F
Projektowanie Interfejsu *	45	7	e	F
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Proseminarium	30	3	z	O
<b>SUMA</b>	<b>195</b>	<b>26</b>		

\*Student wybiera 3 z 9 przedmiotów fakultatywnych (F).

**Semestr 4**

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Sitodruk	45	3	e	O
Estetyka	30	3	e	O
Projektowanie Plakatu *	45	12	z	F
Projektowanie Informacji Wizualnej *	45	12	z	F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych *	45	12	z	F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego *	45	12	z	F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier *	45	12	z	F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii *	45	12	z	F
Projektowanie Plakatu – aneks **	45	7	z	F
Projektowanie Informacji Wizualnej – aneks **	45	7	z	F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych – aneks **	45	7	z	F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego – aneks **	45	7	z	F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier – aneks **	45	7	z	F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii – aneks **	45	7	z	F
Ilustracja i Komiks – aneks **	45	7	z	F
Fotografia Reklamowa – aneks **	45	7	z	F
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Seminarium – praca pisemna	30	4	z	O
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Techniki autoprezentacyjne	30	2	z	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
<b>SUMA</b>	<b>233</b>	<b>32</b>		

\*Student wybiera 1 z 6 przedmiotów dyplomowych (F).

\*\*Student wybiera 1 z 8 przedmiotów do realizacji aneksu dyplomowego (F).

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot

fakultatywny e –

egzamin

z/o – zaliczenie z oceną

z - zaliczenie