

Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

**Program studiów  
II stopień**

Instytut: *wzornictwo*

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Wzornictwo

Poziom: 7

Forma studiów: studia stacjonarne II stopnia, profil ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

- 1. Charakterystyka kierunku**
- 2. Nauka, badania, infrastruktura**
- 3. Program**
- 4. Efekty uczenia się**
- 5. Plany studiów**

## 1. Charakterystyka kierunku

### 1.1 Informacje podstawowe:

<b>Nazwa kierunku studiów</b>	Wzornictwo
<b>Poziom studiów</b> <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia drugiego stopnia
<b>Profil studiów</b>	ogólnoakademicki
<b>Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela</b> <i>(tak, obowiązkowo / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
<b>Forma lub formy studiów</b> <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	stacjonarne
<b>Tytuł zawodowy nadawany absolwentom</b> <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) - 18 studentów</b>	

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

Dziedzina: sztuki; dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja zabytków

### 1.3 Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

#### Charakterystyka kierunku

Celem kształcenia na kierunku wzornictwo wpisującym się w strategię Uczelni, jest również dostosowywanie oferty dydaktycznej do potrzeb i oczekiwań rynku pracy, realizowanym między innymi poprzez modernizowanie kierunku i programu kształcenia. Instytut Wzornictwa nadaje najwyższy priorytet działaniom zmierzającym do podnoszenia jakości kształcenia studentów uwzględniając systematyczny rozwój narzędzi kształcenia. Kierunek stale unowocześnia i optymalnie wykorzystuje swoje zasoby infrastrukturalne, promując działania prospołeczne i proekologiczne uwzględniając projektowanie uniwersalne oraz zagadnienia dotyczące dostępności. Tworząc program studiów położono nacisk na aspekt współpracy uczelni z lokalnymi przedsiębiorstwami z obszaru województwa łódzkiego i miasta Łodzi. Instytut Wzornictwa współpracuje z otoczeniem społeczno-gospodarczym, nawiązując relacje z firmami branżowymi, co umożliwia studentom zdobywanie doświadczenia praktycznego już w trakcie studiów. Programy staży, warsztatów i projektów realizowanych we współpracy z firmami pozwalają studentom na aplikację wiedzy teoretycznej w rzeczywistych projektach, dając szansę na wdrożenie produktu już w trakcie studiów.

Taka współpraca sprzyja również aktualizacji programów nauczania, aby lepiej odpowiadały na potrzeby dynamicznego środowiska biznesowego. W ten sposób Instytut Wzornictwa kształci kreatywnych i kompetentnych absolwentów, gotowych do wyzwań związanych z projektowaniem, komunikacją wizualną, wzornictwem i innowacjami technologicznymi, a także dobrze przygotowanych do skutecznej współpracy z przedsiębiorstwami. Rozwój kierunku wzornictwa to proces dynamiczny, który obejmuje różnorodne obszary tematyczne, mające na celu dostosowanie się do współczesnych wyzwań i potrzeb społeczeństwa. W kontekście, projektowania form wzorniczych, komunikacji wizualnej, użycia nowych technologii oraz współpracy z firmami. Instytut Wzornictwa skupia się na stworzeniu środowiska edukacyjnego, które sprzyja innowacjom i praktycznemu podejściu do nauki. Dodatkowo Instytut rozwija programy edukacyjne, które umożliwiają studentom eksplorację różnych form wzorniczych -od konceptualnych po strictly użytkowe. Działa to jako most między sztuką a funkcjonalnością, gdzie studenci uczą się integrować estetykę z praktycznym zastosowaniem. Zespół dydaktyczny na kierunku wzornictwo składa się z praktyków i teoretyków reprezentujących różne nurty współczesnej sztuki i projektowania w obszarze wzornictwa. Ich bogate doświadczenie stanowi pewność wysokich kompetencji zawodowych naszych absolwentów. Potwierdzone to zostało wielokrotnie poprzez liczne nagrody i wyróżnienia, zarówno krajowe, jak i międzynarodowe. Oferujemy studia obejmujące swym zakresem design jak również nieodzownie związaną z nim nowoczesną komunikację wizualną. Rozwijamy zaplecze techniczne i komputerowe świadomi istoty ich rangi dla kompletnego rozwoju umiejętności projektowych naszych studentów. Głównym zadaniem Instytutu jest wykształcenie specjalistów odpowiedzialnych za wygląd i walory użytkowe produktów powielanych metodami przemysłowymi, zdolnych do podejmowania trafnych decyzji w warunkach wolnego rynku. Tylko pełna integracja różnych elementów wiedzy zapewnia zdobycie umiejętności uwzględniania w projektowaniu tych cech, które powodują konkurencyjność produktu na rynku. Istotnym elementem kształcenia jest nabycie umiejętności współpracy projektanta z kadrą zarządzającą i techniczną producentów. Kładziemy duży nacisk na kształcenie praktycznych aspektów zawodu projektanta wzornictwa przemysłowego uzupełniając je o wiedzę teoretyczną obejmującą historię oraz współczesność. Kształcimy projektantów, których zadaniem jest nie tylko zaspokojenie potrzeb podstawowych, ale także pokonywanie istniejących barier społecznych, zaś wspólnym mianownikiem dla tych rozwiązań jest duża dbałość o ich stronę estetyczną. Instytut zmienił jakość dydaktyki poprzez kształcenie w oparciu o współpracę z podmiotami zewnętrznymi. Studenci Instytutu realizują nowatorskie, złożone projekty, które niejednokrotnie są wdrażane do produkcji; często są laureatami konkursów, przedstawiają swoje realizacje podczas festiwali międzynarodowych i branżowych imprez targowych, już w toku studiów współpracują z wieloma firmami produkcyjnymi. Instytut dąży do stworzenia nowego spojrzenia na proces edukacji, poprzez położenie głównego nacisku na kształtowanie praktycznych umiejętności projektowania, ale również rozbudzając u nich kreatywność i rzetelność. Szczególnie istotne są działania uwypuklające relacje między funkcją a formą obiektów projektowanych, przy nadrzędnym celu: zaspokajania potrzeb człowieka. Założeniem procesu dydaktycznego jest rozwijanie umiejętności racjonalnego myślenia, umiejętności przeprowadzenia uporządkowanej analizy i syntezy a także kształtowanie samoświadomości, umiejętności interpretacji zjawisk, przestrzeni, komunikatów wizualnych, czy też podejmowania decyzji. Celem kształcenia jest przygotowanie absolwentów do podejmowania działalności projektowej, zapewniającej właściwe skutki kulturowe w produkcji przemysłowej i wnętrzach

prywatnych i przestrzeni publicznej.

#### **1.4 Koncepcja kształcenia**

Koncepcja kształcenia na kierunku Wzornictwo (studia drugiego stopnia) w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi opiera się na integracji zaawansowanej wiedzy artystycznej z kompetencjami technicznymi i społecznymi. Model dydaktyczny opiera się na systemie pracowni mistrzowskich, umożliwiających studentowi indywidualną ścieżkę rozwoju poprzez wybór specjalistycznych pracowni. Proces jest ukierunkowany na naukę technologii materiałowej, produkcyjnej, konstrukcji oraz modelowania, przy jednoczesnym pogłębianiu artystycznej analizy formy i zasad ergonomii. Kształcenie obejmuje równoległe obszary projektowania produktu (formy przemysłowe, przedmioty codziennego użytku) oraz projektowania systemów wizualnych (komunikacja wizualna, produkty digitalowe, UX Design). Opisywana koncepcja zakłada formowanie postawy odpowiedzialnego projektanta, uwzględniającego skutki kulturowe, społeczne i ekologiczne podejmowanych działań w przestrzeni publicznej i prywatnej.

#### **1.5 Cele kształcenia**

Cele kształcenia dla kierunku Wzornictwo na studiach drugiego stopnia (magisterskich) w ASP Łódź koncentrują się na przygotowaniu profesjonalnych projektantów zdolnych do samodzielnego kreowania innowacyjnych rozwiązań w obszarze produktu, projektowania systemów i procesów użytkowych oraz systemów wizualnych. Celem jest przygotowanie absolwenta do podejmowania złożonych zadań projektowych, które zapewniają właściwe skutki kulturowe w produkcji przemysłowej oraz przestrzeni publicznej i gotowość do podejmowania odpowiedzialności za skutki społeczne i etyczne realizowanych działań artystyczno-użytkowych.

#### **1.6. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku**

Potrzeba kształcenia na kierunku Wzornictwo wynika z kluczowej roli designu w budowaniu konkurencyjności współczesnej gospodarki oraz konieczności podnoszenia jakości życia społecznego. Współczesny rynek wymaga produktów, które łączą zaawansowaną technologię z wysoką funkcjonalnością i estetyką. Wzornictwo jest głównym czynnikiem budowania przewagi konkurencyjnej firm, przekształcając idee techniczne w gotowe rozwiązania rynkowe. Potrzeby demograficzne kreują popyt na rozwiązania z zakresu designu uniwersalnego. Istnieje również zapotrzebowanie społeczne na produkty i przestrzenie dostępne dla osób o ograniczonej sprawności oraz seniorów. Rozwój sektora przemysłów kreatywnych wymaga stałego dopływu wysoko wykwalifikowanych kadr, które potrafią łączyć kompetencje projektowe z analitycznymi i biznesowymi.

#### **1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi.**

Zgodność efektów uczenia się na studiach drugiego stopnia z potrzebami społeczno-gospodarczymi wynika z wysokiego stopnia specjalizacji oraz nacisku na innowacyjność, co bezpośrednio odpowiada na wyzwania nowoczesnej gospodarki. Program kształcenia koncentruje się na wykształceniu kadr zdolnych do zarządzania procesami projektowymi. Przedsiębiorstwa operujące na rynkach międzynarodowych poszukują specjalistów, którzy nie tylko projektują przedmioty, ale potrafią wdrażać kompleksowe strategie innowacji, podnosząc konkurencyjność gospodarki. Efekty uczenia się w zakresie metodologii badawczej odpowiadają na potrzeby sektora przemysłowego

inwestującego w działy badawczo-rozwojowe. Absolwent magister jest przygotowany do pracy w interdyscyplinarnych centrach innowacji, gdzie wymagana jest umiejętność naukowej weryfikacji założeń projektowych oraz optymalizacji procesów użytkowych. Biegłość w zaawansowanym modelowaniu 3D oraz znajomość nowoczesnych technologii wytwarzania pozwalają na współpracę z sektorem technologicznym i produkcyjnym

### **1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów**

Celem studiów magisterskich w specjalności wzornictwo w Instytucie Wzornictwa ASP w Łodzi jest nie tylko doskonalenie sprawności zawodowej uzyskanej na poziomie licencjackim, lecz przede wszystkim zainicjowanie studiów nad wzornictwem przy zaangażowaniu wiedzy płynącej z techniki, ekonomii, humanistyki, nauk przyrodniczych oraz o człowieku. Zadaniem podstawowym są studia nad w/ wym. zagadnieniami w aspekcie plastyki (formy) odbioru estetycznego oraz sztuki. Nacisk jest kładziony na projekty studyjno-badawcze wykraczające poza codzienność zawodową (zagadnienia projektowania nowego produktu, systemów wzorniczych, semiotyki formy i innowacyjności). Głównym celem jest nauczenie metod dostrzegania problemów projektowych ich analizy, formułowania syntez, opracowywania założeń, definiowania powyższych zagadnień w projekcie, komunikowania się z innymi zawodami oraz odbiorcami-użytkownikami. Absolwenci posiadają kompetencje pozwalające im na znalezienie zatrudnienia w wielu branżach gospodarki, zarówno sektora usług, jak i produkcji. Mogą przede wszystkim pracować jako samodzielni projektanci wzornictwa przemysłowego, są gotowi do pracy w zespole na przykład na stanowiskach kreatywnych w firmach, przedsiębiorstwach, agencjach reklamowych, biurach projektowych, sektorze IT, u producentów przedmiotów, produktów i materiałów, mogą także współpracować z technologami i specjalistami w dziedzinie marketingu.

## **2. Nauka, badania, infrastruktura**

### **2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce**

Działalność naukowa i artystyczna kadry dydaktycznej Instytutu Wzornictwa, realizowana w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, koncentruje się na następujących kierunkach badawczych obejmujących: projektowanie produktów wzorniczych, badania nad procesem kreowania procesów użytkowych które obejmują analizę funkcjonalną, ergonomiczną oraz estetyczną produktu w kontekście współczesnych potrzeb rynkowych i społecznych. Interdyscyplinarne działania artystyczno-projektowe integrujące tradycyjny warsztat z nowoczesnym projektowaniem ukierunkowanym na innowacje w obszarze wzornictwa.

### **2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką**

Na studiach drugiego stopnia (magisterskich) związek badań naukowych z dydaktyką ulega pogłębieniu, przechodząc z poziomu poznawczego na poziom aktywnego współtworzenia wiedzy. Proces dyplomowy na studiach II stopnia ma charakter badawczo-projektowy. Student nie tylko projektuje obiekt, ale przede wszystkim przeprowadza pogłębione studia teoretyczne i empiryczne (np. analizy społeczne, materiałowe czy technologiczne), które stanowią naukowe uzasadnienie przyjętych rozwiązań. Dydaktyka opiera się na bezpośredniej współpracy z kadrą prowadzącą zaawansowane projekty naukowe i artystyczne. Studenci magisterscy często stają się asystentami w procesach badawczych swoich promotorów, co pozwala na transfer unikalnego know-how i metodologii pracy naukowej bezpośrednio do warsztatu projektanta. Studenci uczestniczą w seminariach, które przygotowują ich do publikowania wyników swoich analiz oraz do potencjalnej kontynuacji ścieżki naukowej w szkołach doktorskich. W efekcie studia drugiego stopnia kształcą projektanta-badacza, zdolnego do samodzielnego definiowania problemów badawczych i kreowania innowacji o wysokim stopniu złożoności.

### **2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia**

Sale i pomieszczenia dydaktyczne, które wykorzystują studenci Instytutu Wzornictwa mieszczą się w trzech budynkach na ul. Wojska Polskiego 121 w Łodzi. Studenci i pracownicy mają do dyspozycji kilkadziesiąt odpowiednio wyposażonych pomieszczeń dydaktycznych. Liczba sal i ich wielkość są adekwatne do ilości grup studenckich, które planowo odbywają w nich zajęcia. Pracownie są wyposażone w odpowiednią ilość komputerów, do których co roku są odnawiane licencje. W ostatnich latach pracownicy Instytutu Wzornictwa realizując własne prace badawcze z funduszu badań statutowych, znacznie poszerzyli bazę aparatury badawczej kierunku. Dodatkowo sale wyposażone są w zróżnicowany sprzęt audiowizualny, odpowiadający potrzebom dydaktycznym i wymogom poszczególnych pracowni. Instytut dysponuje własną modelarnią z zapleczem technicznym umożliwiającym realizację prac kursowych w formie makiet imitacyjnych i przedprototypów w zależności od stopnia komplikacji układu technicznego.

## **3. Program**

### **3.1 Podstawowe informacje**

Na studiach II stopnia wybór pracowni projektowych jest realizowany od pierwszego semestru.. Drugi stopień studiów trwa 2 lata (cztery semestry), po obronie magisterskiej pracy dyplomowej

student uzyskuje tytuł magistra sztuki. Warunkiem podjęcia studiów II stopnia jest posiadanie tytułu co najmniej tytułu licencjata.

### 3.2 Opis realizacji programu

Treści programowe danego przedmiotu zawarte są w kartach przedmiotów uwzględniających kierunkowe efekty uczenia się, przedmiotowe cele i efekty uczenia się, sposoby ich weryfikacji, zdobytą wiedzę i umiejętności. Przyjęte cele kształcenia realizowane są w ramach zajęć praktycznych opartych na autorskich programach poszczególnych pracowni oraz zajęć teoretycznych. Metody kształcenia uwzględnione w programach pracowni/przedmiotu są bardzo różnorodne, uzależnione od ich specyfiki, a także dostosowane do każdego poziomu studiów, np. konsultacje i korekty, ćwiczenia, ćwiczenia projektowe, wykłady, lektoraty oraz seminaria. Ćwiczenia realizowane w toku studiów w dużej mierze opierają się o realne zlecenia pochodzące z otoczenia gospodarczego Uczelni i są pozyskiwane za pośrednictwem Centrum Transferu Technologii, które jest integralną częścią Uczelni. Kadra dydaktyczna indywidualizuje metody kształcenia, dopasowując je do potrzeb poszczególnych studentów. Specyfika poszczególnych obszarów tematycznych wymaga indywidualnego podejścia do studenta i wrażliwości na jego predyspozycje, potencjał i potrzeby. Zasadą jest stworzenie warunków sprzyjających osobistemu zaangażowaniu studenta w formę i kierunek współpracy z pedagogiem. Stosowane metody kształcenia uwzględniają samodzielne uczenie się studentów oraz umożliwiają im osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się w zakresie pogłębiania wiedzy, nabywania umiejętności oraz rozwoju kompetencji społecznych, a także w zakresie przygotowania i prowadzenia badań, co w rezultacie pozwala studentom dobrze przygotować się do etapu dyplomowego i późniejszej pracy.

### 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	<b>122</b>
w ramach zajęć prowadzących z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	<b>122</b>
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	<b>5</b>
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	<b>95</b>
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	<b>0</b>
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	<b>22</b>

**Łączna liczba godzin zajęć: 1532**

### 3.4. Praktyki zawodowe

Program studiów kierunku wzornictwo o profilu ogólnoakademickim nie przewiduje obowiązkowych praktyk zawodowych

### 3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne) Warunkami ukończenia studiów są: uzyskanie wymaganej liczby punktów ECTS niezbędnych do zrealizowania programu studiów kierunku wzornictwo. Złożenie i obrona egzaminu dyplomowego magisterskiego. Praca dyplomowa składa się z projektu praktycznego i opisu do projektu.

### 4. Efekty Uczenia się

**Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku wzornictwo  
stacjonarne studia drugiego stopnia**

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

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 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 poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (DZ.U.2018 poz. 2218).

<b>Kod efektu uczenia się</b>	<b>Kategoria / treść efektu uczenia się</b>	<b>Odniesienie do kodu składnika a opisu PRK</b>
<b>WIEDZA</b> Po ukończeniu studiów absolwent:		
WZ4_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą metod realizacji, formułowania zaleceń do projektów, realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego, komunikacji wizualnej we wzornictwie oraz projektów w interdyscyplinarnych	P7S_WG

WZ4_W02	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P7S_WG
WZ4_W03	ma pogłębioną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W04	ma pogłębioną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W05	potrafi twórczo stosować przykłady z historii wzornictwa i komunikacji wizualnej oraz je samodzielnie interpretować	P7S_WG
WZ4_W06	posiada wiedzę z zakresu nauk humanistycznych, filozofii, estetyki, antropologii, psychofizjologii widzenia	P7S_WG
WZ4_W07	rozumie rolę otoczenia i zagadnień społecznych w kontekście organizowania procesu projektowego	P7S_WG

WZ4_W08	posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania procesem projektowania produktów i projektowania komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W09	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu innowacji technologicznych wykorzystywanych w przemyśle	P7S_WG
WZ4_W10	zna i rozumie rangę marki oraz jej wpływ na postrzeganie produktów w tej marki	P7S_WG
WZ4_W11	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii projektowych i nowych mediów w zakresie komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W12	wie jakimi zasadami powinna kierować się relacja projektanta z firmą	P7S_WG
WZ4_W13	ma pogłębioną wiedzę w zakresie analizy i projektowania procesów użytkowych o dużym stopniu złożoności	P7S_WG
WZ4_W14	ma pogłębioną wiedzę z zakresu ergonomii i ergonomicznych metod badawczych	P7S_WG
WZ4_W15	zna pogłębione prawa estetyczne, potrafi się nimi posługiwać w praktyce, w kształtowaniu otoczenia i dbaniu o jego estetykę.	P7S_WG
WZ4_W16	zna i rozumie metody działania kreatywnego stosowane w kierowaniu procesem projektowym.	P7S_WG
WZ4_W17	charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej, w tym prawa autorskiego	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI
--------------

Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ4_U01	samodzielnie realizować innowacyjne projekty z obszaru tworzenia produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U02	osiągać zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne realizowanych projektów	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U03	realizować własne koncepcje projektowe odznaczające się dużą oryginalnością	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U04	podjmować samodzielne decyzje dotyczące procesu projektowego i organizować pracę nad realizowanymi projektami produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U05	przewidzieć skutki wprowadzenia na rynek nowego produktu w aspekcie społeczno-kulturowym oraz ekologicznym	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U06	definiować cechy formy użytkowej, które określają przystosowanie ich do wyznaczonej funkcji	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U07	podjąć decyzję o wyborze optymalnego rozwiązania problemu projektowego na podstawie doboru odpowiednich kryteriów	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej, kilkuosobowej pracy nad projektem oraz kierować zespołem projektowym	P7S_UW P 7S_UU P7S_UK
WZ4_U09	świadomie rozwijać swoje umiejętności warsztatowe	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U10	rozwijać swoje umiejętności pracy w zespole umożliwiając sobie udział w pracach zespołów interdyscyplinarnych	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U11	wykorzystywać stosownie do własnej intencji nowoczesne technologie w projektowaniu produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U12	w sposób pogłębiony posługiwać się komputerem, jako narzędziem wspomagającym proces projektowy	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U13	rozwijać umiejętności kreatywnego i twórczego postrzegania produktu i komunikatu wizualnego	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U14	przygotowywać rozbudowane opisy teoretyczne do realizowanych projektów wraz z adekwatnymi źródłami oraz zaprezentować je publicznie	P7S_UK
WZ4_U15	dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu zgodnie z regułami oficjalnych wystąpień publicznych	P7S_UK

WZ4_U16	wykazać się znajomością języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu wzornictwa i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_U W P7S _UU P 7S_UK
---------	---	----------------------------------

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
<b>Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:</b>		
WZ4_S01	rozwijania swoich umiejętności i ciągłego uczenia się przez całe życie	P7S_KK P7S_KR P7 S_KO
WZ4_S02	ciągłego, systematycznego samokształcenia się w obszarze zawodu projektanta i organizowania procesu projektowego	P7S_KK P7 S_KR P7S_KO
WZ4_S03	inspirowania i organizowania procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych u innych osób w zakresie wzornictwa	P7S_KK P7 S_KR P7S_KO
WZ4_S04	samodzielnego organizowania działań projektowych w tym interpretacji badań, organizowania i nadzoru procesu projektowego, dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu	P7S_K K P7S _KR P 7S_K O
WZ4_S05	stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u współpracowników	P7S_KK P7 S_KR P7S_KO
WZ4_S06	reagowania na sztukę emocjonalnie, jednocześnie ją rozumiejąc i rozszerzając zakres własnych upodobań, szanując upodobania odmienne i nowe	P7S_K K P7S _KR P 7S_K O
WZ4_S07	wykazania się wrażliwością na potrzeby społeczne w aspekcie kulturowym oraz ekologicznym	P7S_KK P7 S_KR P7S_KO
WZ4_S08	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich w kontekście sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej	P7S_K K P7S _KR P 7S_K

		O
WZ4_S09	komunikowania się społecznego, pracy zespołowej i przewodniczenia działaniom zespołu, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych oraz przyjmowania i analizowania poglądów innych osób	P7S_K K P7S _KR P 7S_K O
WZ4_S10	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności i intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej w zakresie ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P7S_K K P7S _KR P 7S_K O

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>		
Język obcy	WZ4_U16	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2 +.
Język obcy - egzamin B2	WZ4_U16	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Aktualia Sztuki	WZ4_W04 WZ4_W05	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Marketing	WZ4_W07 WZ4_W10 WZ4_W12 WZ4_W16 WZ4_U05 WZ4_U15 WZ4_S04 WZ4_S08 WZ4_S09 WZ4_S10	Cel zajęć obejmuje badanie rynku, promocję, budowanie marki i relacji, a także zarządzanie produktem, ceną i dystrybucją. To pomost między ofertą firmy a klientem
Estetyka	WZ4_W06 WZ4_W15 WZ4_U05 WZ4_S06	Cel to określanie zasad, według których oceniamy dzieła sztuki oraz otaczającą nas rzeczywistość. Zagadnienie dotyczy nie tylko sztuki, ale też estetycznego wymiaru codziennego życia i przedmiotów użytkowych.

### Moduł praktyczny kształcenia kierunku

Technologie w projektowaniu	WZ4_W09 WZ4_W11 WZ4_U11	Przekazanie studentom zaawansowanej wiedzy z materiałoznawstwa i technologii materiałowych, w zakresie określonym przez treści programowe właściwe dla kierunku studiów. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania złożonych problemów związanych z doborem materiałów, rozróżniania, materiałów oraz analizy wyników obserwacji w oparciu o uzyskaną wiedzę.
Komp. wspom. Proj. (Rhino, Renderer)	WZ4_U01 WZ4_U09 WZ4_U12 WZ4_S02	Przedmiot <i>Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)</i> ma na celu nauczenie modelowania komputerowego, stosowanego we wzornictwie przemysłowym. Dlatego modele są tworzone jako powierzchnie NURBS, które stanowią bardzo precyzyjny, lecz zarazem wymagający wysokich kwalifikacji sposób definicji geometrii trójwymiarowej. Podstawowym celem nauki przedmiotu jest umiejętność przełożenia projektowanego kształtu, istniejącego w postaci szkiców, przekrojów czy makiet, na model komputerowy.
Rysunek zawodowy	WZ4_W02 WZ4_U09 WZ4_S01	Celem zajęć prowadzonych na studiach licencjackich jest zaznajomienie studentów z warsztatem rysunkowym dzięki omówieniu i praktycznemu zastosowaniu różnych środków wyrazu artystycznego, wykształcenie biegłości odręcznego kreślenia perspektywicznego do przedstawiania swoich pomysłów projektowych oraz umiejętności analizowania przestrzeni i kształtów w otaczającym środowisku.
1. Pracownia Rozwoju	WZ4_W01	Celem przedmiotu jest przygotowanie

Nowego Produktu	WZ4_W07 WZ4_W08 WZ4_W12 WZ4_W13 WZ4_W16 WZ4_U01 WZ4_U02 WZ4_U03 WZ4_U04 WZ4_U06 WZ4_U08 WZ4_U14 WZ4_S01 WZ4_S02 WZ4_S04 WZ4_S08 WZ4_S09	studentów do pracy projektowej w warunkach zbliżonych do rzeczywistej praktyki zawodowej, ze szczególnym uwzględnieniem wymagań producenta i rynku konkurencyjnego. Celem kursu jest również zdobycie umiejętności projektowania z uwzględnieniem potrzeb, wymagań i upodobań określonych użytkowników, projektowania z uwzględnieniem rzeczywistych warunków wytwarzania, projektowania z uwzględnieniem zamierzonego poziomu ceny detalicznej produktu, dyscypliny projektowania, w tym dyscypliny terminowej i uzgadniania zmian w trakcie procesu projektowania.
2. Pracownia Projektowania struktur wizualnych	WZ4_W01 WZ4_W09 WZ4_W13 WZ4_U02 WZ4_U11 WZ4_S07 WZ4_S08	Struktury wizualne to sposób, w jaki elementy graficzne (linie, kształty, kolory, typografia) są zorganizowane w danej przestrzeni. Można o nich myśleć jak o „szkielet” projektu, który trzyma wszystko w całości. Celem pracowni jest 1. Budowania hierarchii 2. Wyznaczenie ścieżki projektowej 3. Poprawa czytelności przekazu projektu, produktu 4. Budowanie nastroju, odpowiedni układ (np. symetryczny vs dynamiczny, asymetryczny) co wpływa na to, czy przekaz odbieramy jako spokojny i profesjonalny, czy nowoczesny i energetyczny. W skrócie: struktury wizualne sprawiają, że obraz nie tylko „wygląda”, ale przede wszystkim działa i komunikuje konkretną treść.
3. Pracownia Ergonomii Projektowej	WZ4_W06 WZ4_W07 WZ4_W14	Cele pracowni: analiza rozwiązań pokrewnych - badanie rynku, proces użytkowy, kontekst użytkownika;

	WZ4_W016 WZ4_U01 WZ4_U05 WZ4_U06 WZ4_U14 WZ4_U15 WZ4_S04 WZ4_S07 WZ4_S08	koncepcja formy wzorniczej opakowania w serii wraz z grafiką lub innym wielomodalnymi formami przekazu informacji dostosowaną do potrzeb szerokiego grona użytkowników, makieta lub wizualizacje ostatecznej formy produktu; prezentacja: analiza - błędy / mankamenty procesu użytkowego, opcjonalnie wywiady, ankiety z użytkownikami, ewentualne testy z wykorzystaniem symulatora odczuć wieku starczego; opracowanie przekazywane w wersji elektronicznej zawierającej prezentację z wizualizacjami / zdjęciami makiet/ prototypów w rozdzielczości umożliwiającej publikację w formie wydruków i w internecie.
4. Pracownia projektowania systemów wzorniczych	WZ4_W01 WZ4_W07 WZ4_W08 WZ4_W10 WZ4_W13 WZ4_W16 WZ4_U01 WZ4_U04 WZ4_U08 WZ4_U10 WZ4_U13 WZ4_U14 WZ4_U15 WZ4_S01 WZ4_S05 WZ4_S09	Celem Pracowni Projektowania Systemów Wzorniczych jest nauka empatii, umiejętności rozpoznawania ludzkich potrzeb, analizowania zagadnień, często bardzo trudnych, związanych z niepełnosprawnością, odmiennością czy wykluczeniem społecznym, rozwiązując zadania o złożonej problematyce zlecane przez firmy poszukujące nowych możliwości. Tak wytyczone cele projektowe realizowane są w procesie kreowania nowych form produktów, podczas którego studenci zdobywają wiedzę o technologii, produkcji, uczą się, czym jest projektowanie odpowiedzialne i świadome oddziaływanie na środowisko.
5. Pracownia semiotyki formy	WZ4_W02 WZ4_W07 WZ4_W08 WZ4_W16 WZ4_U01	Ogólne założenia i koncepcje prowadzonych zajęć w Pracowni Semiotyki Formy polegają na uwzględnianiu szczególnie istotnej roli warstwy wizualnej (komunikatów wizualnych) w przedmiotach

WZ4\_U02  
WZ4\_U03  
WZ4\_U13  
WZ4\_S06  
WZ\_S08

wzornictwa. Uniwersalny charakter komunikatu wizualnego łączy sferę sztuki z wzornictwem. Jest oczywistym, że pola styku poszczególnych dziedzin charakteryzują się wysokim potencjałem możliwości, odślaniając nowe obszary twórczych eksploracji. Takie podejście rodzi ponadto skutki praktyczne i praktyczne umiejętności. Istotną koncepcją identyfikującą Pracowanie jest postulat myślenia abstrakcyjnego jako konieczności występującej na każdym etapie procesu projektowego.

Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	WZ4_W01	Indywidualna praca ze studentem, poszukiwanie problemu projektowego. Poszukiwanie rozwiązania celu projektowego w obszarze użytkowym, technicznym oraz estetycznym. Badania procesu użytkowego i analiza formy użytkowego produktu na poziomie zaawansowanym. Dobór materiałów i technologii adekwatnej do wytwarzania i projektowania produktu i komunikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności warsztatowych studenta. Zbieranie informacji, analizy rynku w kontekście wybranego problemu projektowego.
	WZ4_W06	
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W13	
	WZ4_W14	
	WZ4_W16	
	WZ4_U01	
	WZ4_U09	
	WZ4_U13	
	WZ4_U14	
	WZ4_U09	
	WZ4_S01	
	WZ4_S02	
WZ4_S04		
WZ_S07		
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	WZ4_W01	Indywidualna praca ze studentem, rozwiązywanie problemów projektowych wybranego tematu pracy dyplomowej. Wybór technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych projektowanego przedmiotu (produktu) lub komunikatu wizualnego. Wykorzystywanie klasycznych lub współczesnych metod badawczych na poziomie zaawansowanym. Tworzenie prezentacji procesu projektowego i drogi projektowej, wykorzystując adekwatną technikę. Kształtowanie
	WZ4_W02	
	WZ4_W06	
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W13	
	WZ4_W14	
	WZ4_W16	
	WZ4_U03	
	WZ4_U04	
	WZ4_U05	
WZ4_U06		
WZ4_U07		
WZ4_U11		

	WZ4_U15 WZ4_S08 WZ4_S09	<p>obiektu trójwymiarowego, wykonywanie modelu gabarytowego oraz imitację własnego projektu stosując adekwatną technologię. Argumentowanie podjętych decyzji projektowych w celu umiejętności publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.</p>
Projektowanie interfejsów przemysłowych	WZ4_W09. WZ4_W11. WZ4_U02.	<p>Indywidualna praca ze studentem, wiedzy w zakresie projektowania interfejsów przemysłowych zorientowanych na użytkownika, zastosowanie w produkcie. samodzielne realizowanie procesu projektowego zorientowanego na użytkownika - od koncepcji do prototypu. Świadome stosowanie zagadnień m.in. z user experience designu i user interface designu. Prezentować własne koncepcje i decyzje projektowe stale rozwija swoje kompetencje miękkie, potrafi sprawnie współpracować w grupie, prezentować własne rozwiązania projektowe, argumentować i bronić własnych pomysłów.</p>
Modelowanie produktu	WZ4_W09 WZ4_W11 WZ4_U01 WZ4_U09 WZ4_S02	<p>Poznanie w stopniu zaawansowanym narzędzi przydatnych do technik modelowania produktu. Nabycie praktycznych umiejętności ich używania i zastosowania. Bhp stanowiska pracy i pracy z poszczególnymi narzędziami. Zaawansowana wiedza o alternatywnych sposobach modelowania: używanie różnych narzędzi/technik pozwalających na osiągnięcie danego efektu. Znajomość ergonomii stanowiska pracy i obsługi narzędzi. Zajęcia są podzielone na część teoretyczną omawiającą poszczególne zagadnienia i na część praktyczną - ćwiczenia pozwalające na zastosowanie teorii w praktyce.</p>

Portfolio	WZ4_W10 WZ4_W12 WZ4_U02 WZ4_U09 WZ4_S01	Analiza potrzeb i dopasowanie narzędzi komunikacji wizualnej oraz dopasowanie dostępnych środków technologicznych przy realizacji prezentacji Portfolio. Układ chronologiczny, celowy lub funkcjonalny. Przygotowanie dostępnych i tworzenie nowych materiałów wizualnych dokumentujących zrealizowane prace. Tworzenie siatek funkcjonalnych oraz layoutu prezentacji. Przygotowanie zoptymalizowanych plików ekranowych (kompresja) lub przygotowanie wersji do druku. Na zakończenie prezentacja i omówienie w grupie.
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	WZ4_W02 WZ4_W15 WZ4_U09 WZ4_U12 WZ4_S01 WZ4_S04 WZ4_S10	Głównym zadaniem jest rozwinięcie u projektanta tzw. wyobraźni przestrzennej oraz umiejętności technicznych. Konkretne cele obejmują: -Zrozumienie relacji przestrzennych: Nauka tego, jak obiekty oddziałują na siebie nawzajem oraz na otoczenie, w którym się znajdują. -Opanowanie narzędzi modelowania: Wprowadzenie do pracy z materiałami fizycznymi (np. makiety z tektury, pianki) lub oprogramowaniem cyfrowym (np. <a href="#">Rhino</a> ). -Analiza struktury: Badanie, jak "zbudowany" jest obiekt – od prostych brył po złożone układy funkcjonalno-przestrzenne. -Przekładanie idei na formę: Nauka transformacji dwuwymiarowego szkicu lub pomysłu w fizyczny, trójwymiarowy model.
Moduł teoretyczny kształcenia kierunku		
Współczesna kultura materialna	WZ4_W03 WZ4_S02	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach.

	WZ4_S04	Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Moduł kształcenia uzupełniającego		
Ochrona własności intelektualnej	WZ4_W12 WZ4_W17	Celem dydaktycznym przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami związanymi z ochroną własności intelektualnej w teoretycznym i praktycznym wymiarze, w zakresie pozwalającym przyszłemu absolwentowi diagnozować i częściowo rozwiązywać problemy i wyzwania zawodowe związane z obsługą prawną własnej aktywności twórczej.
Multimedialne techniki prezentacyjnej	WZ4_W02 WZ4_U01 WZ4_U09	Celem zajęć jest ukazanie potencjału aplikacji komputerowych w tworzeniu animacji prezentacyjnej. Program przewiduje samodzielne wykonanie rysunków konceptualnych, stworzenie modelu 3D, ustalenie akcentów animacyjnych wykonanie animacji oraz interaktywnej prezentacji obiektów
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.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

## 5. Plan Studiów II stopnia

### Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy	30	2	z/o	O
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Marketing	15	1	z	O
Estetyka	30	2	z	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Technologie w projektowaniu	30	1	z	
Komputerowe wspomaganie projektowania	60	2	z	
Rysunek Zawodowy	45	2	z/o	
Pracownia Rozwoju Nowego Produktu (do wyboru 4 z 5)	45	4	z/o	F
Pracownia Projektowania struktur wizualnych (do wyboru 4 z 5)	45	4	z/o	F
Pracownia Ergonomii Projektowej (do wyboru 4 z 5)	45	4	z/o	F
Pracownia projektowania systemów wzorniczych (do wyboru 4 z 5)	45	4	z/o	F
Pracownia semiotyki formy (do wyboru 4 z 5)	45	4	z/o	F
Projektowanie interfejsów przemysłowych	90	3	z/o	O
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	60	2	z	O
<b>Teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Współczesna kultura materialna	30	4	e	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>607</b>	<b>37</b>		

**Semestr 2**

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy-egzamin B2+	2	1	e	O
Aktualia sztuki	30	3	e	O
Estetyka	30	2	e	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	60	2	z/o	O
1. Pracownia Rozwoju Nowego Produktu (4 z 5)	45	5	e	F
2. Pracownia Projektowania struktur wizualnych (4 z 5)	45	5	e	F
3. Pracownia Ergonomii Projektowej (4 z 5)	45	5	e	F
4. Pracownia projektowania systemów wzorniczych (4 z 5)	45	5	e	F
5. Pracownia semiotyki formy (4 z 5)	45	5	e	F
Projektowanie interfejsów przemysłowych	90	3	e	O
Modelowanie produktu	30	1	z	O
Portfolio	60	2	e	O
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	60	2	z/o	O
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	
<b>SUMA</b>	<b>580</b>	<b>39</b>		

### Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
1. Pracownia Rozwoju Nowego Produktu (4 z 5)	45	6	e	F
2. Pracownia Projektowania struktur wizualnych (4 z 5)	45	6	e	F
3. Pracownia Ergonomii Projektowej (4 z 5)	45	6	e	F
4. Pracownia projektowania systemów wzorniczych (4 z 5)	45	6	e	F
5. Pracownia semiotyki formy (4 z 5)	45	6	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Rozwoju Nowego (Produktu (1 z 5)	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania struktur wizualnych (1 z 5)	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Ergonomii Projektowej (1 z 5)	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania systemów wzorniczych (1 z 5)	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia semiotyki formy (1 z 5)	45	8	z	F
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Multimedialne techniki prezentacyjne	30	1	z	O
<b>SUMA</b>	<b>255</b>	<b>33</b>		

\* Wybór czterech przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

\*\*

**Semestr 4**

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Rozwoju Nowego Produktu	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania struktur wizualnych	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Ergonomii Projektowej	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania systemów wzorniczych	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia semiotyki formy	60	12	z	F
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Multimedialne techniki prezentacyjne	30	1	z/o	O
<b>SUMA</b>	<b>90</b>	<b>13</b>		

\* Wybór jednego przedmiotu z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego w ramach realizowanego projektu dyplomowego