



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

KARTY ZAJĘĆ

dla kierunku

Grafika

studia drugiego stopnia

profil ogólnoakademicki

Spis treści

ROK 1	4
Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego – język angielski	5
Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego – język niemiecki	8
Nazwa zajęć: Ochrona własności intelektualnej	10
Subject name: Intellectual Property Protection	13
Nazwa zajęć: Strategia rozwijania warsztatu zawodowego	16
Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D I	19
Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D II	22
Nazwa zajęć: Techniki cyfrowe I	24
Nazwa zajęć: Techniki cyfrowe II	27
Nazwa zajęć: Struktury wizualne I	30
Nazwa zajęć: Struktury wizualne II	33
Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej I	36
Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej II	38
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii I	41
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii II	44
Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa I	47
Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa II	50
Nazwa zajęć: Malarstwo i rysunek I, II	53
Nazwa zajęć: Historia sztuki	56
Nazwa zajęć: Projekt własnego przedsięwzięcia	59
Nazwa zajęć: Fotografia I, II	62
Nazwa zajęć: Sztuka współczesna	65
ROK 2	68
Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa I	69
Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa II	72
Nazwa zajęć: Fotografia III, IV	75
Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D III	78
Nazwa zajęć: Ilustracja I	81
Nazwa zajęć: Ilustracja II	83
Nazwa zajęć: Analiza dzieł sztuki	85
Nazwa zajęć: Historia i teoria fotografii	88
Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna I	91
Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna II	94
Nazwa zajęć: Struktury Wizualne III	97

Nazwa zajęć: Struktury wizualne IV.....	100
Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej III	103
Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej IV	106
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii III	108
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii IV	111
Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa III	114
Specjalność: Grafika 3D i Game Art	117
Nazwa zajęć: Level Design I, II, III, IV	118
Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne w grach I, II, III, IV	122
Nazwa zajęć: Tworzenie gier komputerowych I, II	125
Nazwa zajęć: Projektowanie Środowiska i Postaci I, II	128
Specjalność: Projektowanie graficzne i fotografia	131
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej I.....	132
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej II.....	135
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej III.....	138
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej IV	141
Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa I	144
Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa II.....	147
Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa III.....	150
Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa IV	153
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego I	156
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego II	159
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego III	162
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego IV.....	165

ROK 1

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego – język angielski

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: angielski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: semestr I – zaliczenie, semestr II – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			16
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	40		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Osiągnięcie biegłości językowej na poziomie B2+ wg ESKOJ:

Osoba posługująca się językiem na poziomie B2+ rozumie obszerne specjalistyczne teksty w swojej dziedzinie oraz specjalistyczne artykuły z innych dziedzin, w razie potrzeby z użyciem słownika. Potrafi odczytać intencje autora oraz dostrzec logikę tekstu. Potrafi zrozumieć główne zagadnienia wykładów, przemówień i innych złożonych form prezentacji akademickich/zawodowych, identyfikując postawy i opinie mówców. Potrafi wyrażać się jasno, z dobrym opanowaniem gramatyki, popełniając okazjonalne błędy, które czasami sama koryguje. Zna i stosuje różne stopnie formalności wypowiedzi. Wyraża swoje opinie precyzyjnie i płynnie, przedstawiając i reagując przekonująco na złożoną argumentację. Nadaża za tokiem myślenia i uczestniczy w ożywionej dyskusji na tematy ogólne i specjalistyczne. Potrafi formułować przejrzyste i szczegółowe wypowiedzi pisemne, typu raport, esej, list formalny, przestrzegając konwencji gatunku. Stosuje spójną argumentację w złożonym tekście, odpowiednio wyróżniając główne zagadnienia i ilustrując je przykładami.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi porozumiewać się w języku specjalności na poziomie B2+ wg europejskiego systemu kształcenia opisu językowego (CEFR)	K_U11
U02	Potrafi pracować w grupie, przyjmując w niej różne role	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów prowadzić zawodową komunikację z empatią i szacunkiem wobec innych osób.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Tłumaczenie i dyskusja na temat tekstów specjalistycznych w zakresie specjalizacji z wykorzystaniem narzędzi internetowych.
Semestr II	
1.	Tłumaczenie i dyskusja na temat tekstów specjalistycznych w zakresie specjalizacji z wykorzystaniem narzędzi internetowych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia rozwijające umiejętności pisania, czytania, słuchania i mówienia w zakresie realizowanych tematów
- ćwiczenia poszerzające słownictwo w zakresie realizowanych tematów
- odgrywanie ról
- analiza tekstów
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowywanie prac domowych, ćwiczeń
- przygotowywanie się do zaliczeń, egzaminów
- wykonywanie ćwiczeń interaktywnych z płyty CD oraz ze strony internetowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Teksty specjalistyczne ze źródeł online.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Wielki słownik polsko - angielski PWN, OUP
2. Wielki słownik angielsko – polski, PWN, OUP
3. New English File Advanced by Christina Latham-Koenin and Clive Oxenden.

NETOGRAFIA:

1. www.howstuffworks.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Umiejętności	egzamin ustny, egzamin pisemny, kolokwium, praca pisemna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego – język niemiecki

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: semestr I – zaliczenie, semestr II – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			16
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	40		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Osiągnięcie biegłości językowej na poziomie B2+ wg ESKOJ:

Osoba posługująca się językiem na poziomie B2+ rozumie obszerne specjalistyczne teksty w swojej dziedzinie oraz specjalistyczne artykuły z innych dziedzin, w razie potrzeby z użyciem słownika. Potrafi odczytać intencje autora oraz dostrzec logikę tekstu. Potrafi zrozumieć główne zagadnienia wykładów, przemówień i innych złożonych form prezentacji akademickich/zawodowych, identyfikując postawy i opinie mówców. Potrafi wyrażać się jasno, z dobrym opanowaniem gramatyki, popełniając okazjonalne błędy, które czasami sama koryguje. Zna i stosuje różne stopnie formalności wypowiedzi. Wyraża swoje opinie precyzyjnie i płynnie, przedstawiając i reagując przekonująco na złożoną argumentację. Nadaża za tokiem myślenia i uczestniczy w ożywionej dyskusji na tematy ogólne i specjalistyczne. Potrafi formułować przejrzyste i szczegółowe wypowiedzi pisemne, typu raport, esej, list formalny, przestrzegając konwencji gatunku. Stosuje spójną argumentację w złożonym tekście, odpowiednio wyróżniając główne zagadnienia i ilustrując je przykładami.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi porozumiewać się w języku specjalności na poziomie B2+ wg europejskiego systemu kształcenia opisu językowego (CEFR)	K_U11
U02	Potrafi pracować w grupie, przyjmując w niej różne role	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów prowadzić zawodową komunikację z empatią i szacunkiem wobec innych osób.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Tłumaczenie i dyskusja na temat tekstów specjalistycznych w zakresie specjalizacji z wykorzystaniem narzędzi internetowych.
Semestr II	
1.	Tłumaczenie i dyskusja na temat tekstów specjalistycznych w zakresie specjalizacji z wykorzystaniem narzędzi internetowych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia rozwijające umiejętności pisania, czytania, słuchania i mówienia w zakresie realizowanych tematów
- ćwiczenia poszerzające słownictwo w zakresie realizowanych tematów
- odgrywanie ról
- analiza tekstów
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowywanie prac domowych, ćwiczeń
- przygotowywanie się do zaliczeń, egzaminów
- wykonywanie ćwiczeń interaktywnych z płyty CD oraz ze strony internetowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Teksty specjalistyczne ze źródeł online.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.dw.com/de/themen/s-9077>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Umiejętności	egzamin ustny, egzamin pisemny, kolokwium, praca pisemna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Ochrona własności intelektualnej

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	15	8	2
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie zaawansowanej wiedzy na temat własności intelektualnej i jej ochrony w Polsce i na świecie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu pogłębionym pojęcia z zakresu własności intelektualnej w tym prawa autorskiego.	K_W07
W02	Zna w stopniu pogłębionym relacje pomiędzy ochroną własności intelektualnej a uczciwą konkurencją, innowacyjnością i wzrostem gospodarczym i potrafi je przeanalizować w kontekście aktualnej sytuacji rynkowej.	K_W07
W03	Zna w stopniu pogłębionym zasady ochrony własności intelektualnej i potrafi je dopasować do podmiotu (twórcy/pomysłodawcy patentu).	K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Prawidłowo definiuje i analizuje utwór oraz inne przedmioty własności intelektualnej w kategoriach prawnych i ekonomicznych.	K_U03
U02	Potrafi ocenić zjawiska gospodarcze w powiązaniu z ochroną własności intelektualnej z uwzględnieniem najnowszego orzecznictwa.	K_U03
U03	Dobiera informacje, dane statystyczne dla analizy wpływu na gospodarkę obszaru praw własności intelektualnej i przemysłowej.	K_U03
U04	Potrafi podjąć dyskusję na temat wpływu ochrony własności intelektualnej na rozwój wybranych obszarów kultury i sztuki.	K_U03

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	W sposób profesjonalny, z poszanowaniem własności intelektualnej oraz potrafi konwersować na temat wniosków płynących z orzecznictwa.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Rozwój ochrony dóbr niematerialnych w ujęciu orzeczniczym.
2.	Przedmiot i podmioty prawa autorskiego, pogłębiona analiza normatywna.
3.	Prawa osobiste twórców do chronionych utworów.
4.	Konwencje międzynarodowe w aspekcie własności intelektualnej. Prawo Unii Europejskiej. Analiza międzynarodowego orzecznictwa.
5.	Krajowe i międzynarodowe organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i pokrewnymi.
6.	Geneza i miejsce współczesnego prawa autorskiego i praw pokrewnych.
7.	Wybrane orzecznictwa sądowe w aspekcie ochrony praw autorskich i własności przemysłowej.
8.	Związek ochrony własności intelektualnej z polityką konkurencji, zwalczaniem bezrobocia, innowacyjnością i wzrostem gospodarczym. Relacje ochrony własności intelektualnej z gospodarką.
9.	Różne formy eksploatacji utworów.
10.	Naruszenie praw osobistych i majątkowych, pogłębiona analiza normatywna.
11.	Prawo cytatu. Plagiat w pracach naukowych.
12.	Wybrane aspekty ochrony programów komputerowych, wizerunku i korespondencji.
13.	Wspólnotowy znak towarowy. Analiza wybranych przepisów prawa europejskiego i ich wpływ na przepisy prawa krajowego.
14.	Zasady odpowiedzialności za naruszenie praw własności intelektualnej i własności przemysłowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie się do zaliczenia (kolokwium)
- praca własna z literaturą przedmiotu.

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Barta J., Markiewicz R., *Prawo autorskie*, wyd. Wolters Kluwer, Warszawa 2010.
2. Golań R., *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Podręcznik*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2006.
3. A. Szewc, G. Jyż, *Prawo własności przemysłowej*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2003.
4. Barta J., *System prawa prywatnego. Tom XIII. Prawo autorskie. Podręcznik*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2002.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Barta J., *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, wyd. Zakamycze, Kraków 2005.
2. Karpowicz A., *Poradnik prawa autorskiego. Poradnik*, wyd. ABC, Warszawa 2005.
3. Fijałkowski T., *Prawo własności przemysłowej. Prawa autorskie i prawa pokrewne. Poradnik*, wyd. Hanka, Warszawa 2001.



METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	kolokwium, aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Field: Graphics

Profile: academic

Degree: II

Subject name: Intellectual Property Protection

Academic year: 2025/2026

Language of instructions: Polish/English

Recommended semester of studies: II

Form of passing the course: lecture

ECTS CREDITS AND THEIR DISTRIBUTION, TAKING INTO ACCOUNT INDIVIDUAL FORMS OF STUDENT WORK:

Type of classes / Self-study	Number of hours:		
	Full-time studies	Part-time studies	Part-time studies supported by e-learning
Lecture			
Exercises	15	8	2
Project			
Seminar			
Workshops			
Laboratory			
Student's professional internships			
Webinar (synchronous classes)			4
E-learning (asynchronous classes)			2
Student's own work	10	17	17
Total	25	25	25
ECTS Credits	1	1	1

PREREQUISITES:

Has general knowledge of intellectual property protection.

COURSE OBJECTIVES:

Acquiring advanced knowledge about intellectual property and its protection in Poland and around the world.

LEARNING OUTCOMES:

Learning outcomes code:	Description of intended learning outcomes:	Reference to learning outcomes for the major:
In terms of knowledge:		
W01	The student knows and understands concepts of intellectual property, including copyright.	K_W07
W02	The student knows the relationship between intellectual property protection and fair competition, innovation, and economic growth, and can analyze them regarding the current market situation	K_W07
W03	The student has advanced knowledge of the rules of intellectual property protection and can match them with the person (inventor/originator)	K_W07
In terms of skills:		
U01	The student is able to correctly define a work and other intellectual property objects in legal and economic terms.	K_U03
U02	The student is able to assess the economic phenomena in reliance on intellectual property protection and the latest case law.	K_U03
U03	The student is able to select information and statistical data to analyze the impact of intellectual property rights on the economy.	K_U03

In terms of social competences:		
K01	The student is aware of his knowledge of the social and economic role of intellectual property protection. Can conduct a discussion about the influence of intellectual property protection on different branches of the economy	K_K06
K02	The student acts in a professional manner, respecting intellectual property. Can create scientific texts and simple information without violating copyright law.	K_K06

CURRICULUM CONTENT:

In.	Curriculum content:
1.	Development of the protection of intangible assets from a jurisprudential perspective.
2.	The subject and entities of copyright law, an in-depth normative analysis.
3.	Authors' personal rights to protected works.
4.	International conventions in the context of intellectual property. European Union law. Analysis of international case law.
5.	National and international organizations for collective management of copyright and related rights.
6.	The origins and place of contemporary copyright and related rights.
7.	Selected court rulings concerning the protection of copyright and industrial property.
8.	The relationship between intellectual property protection and competition policy, combating unemployment, innovation, and economic growth. Relations between intellectual property protection and the economy.
9.	Various forms of exploiting works.
10.	Infringement of personal and property rights, an in-depth normative analysis.
11.	The right to quotation. Plagiarism in scientific works.
12.	Selected aspects of the protection of computer programs, images, and correspondence.
13.	The Community trademark. Analysis of selected European legal provisions and their impact on national legislation.
14.	Principles of liability for infringement of intellectual property and industrial property rights.

EDUCATIONAL METHODS (to choose from: lecture, conversational lecture, classic problem-based method, didactic discussion, analysis of an individual case, project method, workshop method, seminar, brainstorming, drama techniques, solving problem tasks, use of IT support tools, situation simulations, work in groups, individual work):

- conversational lecture
- didactic discussion

Individual Student Work (choose from: Getting to know the subject literature and/or additional materials; Preparing final papers; preparing, implementing, and evaluating projects; Preparing for a pass and/or exam; Other forms of own work within the course, what?)

- own work with the literature on the subject
- preparing for the exam (colloquium)

PRIMARY LITERATURE:

1. Ward Matthew, *Intellectual Property And The Law. The Comprehensive Guide to Protection of Intellectual Property*, Critical Publishing Ltd, 2020.
2. World Intellectual Property Organization, *WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*, https://platforma.ahe.lodz.pl/pluginfile.php/2147867/mod_resource/content/1/The%20Concept%20of%20Intellectual%20Property.pdf
3. Tanya Aplin, Jennifer Davis, *Intellectual Property Law: Text, Cases, and Materials*, Oxford University Press 2021.

SUPPLEMENTARY LITERATURE:

1. Kock Michael Andreas, *Intellectual Property Protection for Plant Related Innovation: Fit for Future?*, Springer Nature, 2020.
2. Kazeeva Iana, *Sui Generis Intellectual Property Protection: Comparison of EU and U.S. Regulatory Approaches*, Springer Nature, 2024.

NETOGRAPHY:

1. World Intellectual Property Organization, What is Intellectual Property?, https://platforma.ahe.lodz.pl/pluginfile.php/2147866/mod_resource/content/1/What%20is%20Intellectual%20Property%3F.pdf
2. Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs, Strengthening the Position of Press Publishers and Authors and Performers in the Copyright Directive, PE 596.810- September 2017
3. Website of the WIPO, <https://www.wipo.int/about-wipo/en/>

METHODS OF VERIFICATION OF LEARNING OUTCOMES FOR FULL-TIME AND PART-TIME STUDIES:

Learning outcome:	Method of learning outcomes verification:
Knowledge	colloquium, class activity
Skills	class activity
Competencies	class activity

EVALUATION CRITERIA:

Learning outcome:	Grade 2	Grade 3	Grade 3,5	Grade 4	Grade 4,5	Grade 5
Knowledge	0%-59,99%	60%-74,99%	75%-79,99%	80%-88,99%	89%-94,99%	95%-100%
Skills	The student does not have the skills listed.	The student has sufficiently mastered the above-mentioned skills.	The student has mastered the above-mentioned skills quite well.	The student has mastered the above-mentioned skills well.	The student has largely mastered the above-mentioned skills.	The student has mastered the above-mentioned skills very well.
Competencies	The student does not have the listed competencies.	The student has sufficiently mastered the above-mentioned competencies.	Student has mastered the above-mentioned competencies quite well.	The student has mastered the above-mentioned competencies well.	The student has largely mastered the above-mentioned competencies.	The student has mastered the above-mentioned competencies very well.

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Strategia rozwijania warsztatu zawodowego

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	15	10	
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	10		15
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie studentów z wybranymi zagadnieniami dotyczącymi strategii rozwoju warsztatu zawodowego. Projektowanie ścieżki kariery w zawodach artystycznych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym zasady i mechanizmy kształtowania warsztatu zawodowego w zawodach artystycznych.	K_W04, K_W07
W02	Zna i rozumie w stopniu pogłębionym etapy planowania ścieżki zawodowej i przygotowania do samodzielnego funkcjonowania na rynku.	K_W08
W03	Zna i rozumie mechanizmy rynkowe, źródeł promocji, funkcjonowania i kształtowania wizerunku w Social mediach, w tym rolę stron internetowych i autoprezentacji w Internecie.	K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dokonać ewaluacji posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji w odniesieniu do obszaru zawodowego.	K_U06
U02	Potrafi zaplanować poszczególne etapy swojego rozwoju z uwzględnieniem mechanizmów rynkowych, różnych form promocji w tym autoprezentacji w Internecie i Social Mediach.	K_U10, K_U12
U03	Potrafi prowadzić swój profil w Social Mediach, stronę internetową i korzystać z wybranych źródeł promocji adekwatnych do podejmowanej działalności artystycznej.	K_U10, K_U12

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać krytyce swoją wiedzę i umiejętności.	K_K05
K02	Wykazuje otwartość na poszerzanie swoich umiejętności i dostosowanie ich do zmienności rynku.	K_K03
K03	Jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego podjęcia działalności zawodowej, z uwzględnieniem praw autorskich.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definiowanie i wskazywanie możliwych ścieżek rozwoju zawodowego
2.	Określanie celów zawodowych i sposobów ich realizacji
3.	Motywacja i inspiracja na wybranych przykładach karier artystycznych.
4.	Poznanie mechanizmów rynkowych, źródeł promocji, funkcjonowania i kształtowania wizerunku w Social mediach. Rola stron internetowych i autoprezentacji w Internecie.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- praca indywidualna
- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie prezentacji, aktywność na platformie

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Żukowski M., *Ty w social mediach*, Onepress 2017
2. Chimkowska A., *Autentyczny personal branding czyli marka osobista w praktyce*, MT Biznes 2022
3. Dzieńdziora J., *Marka osobista w kształtowaniu kariery zawodowej kadry menadżerskiej*, in Difin 2020

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. W bazie Biblio Ebookpoint: *Twój typ osobowości: Artysta*, Logos Media 2015
2. Hunziker D., *Kompetencje bez tajemnic. Rozwijanie kompetencji to nie czary*, Dobra literatura, Słupsk 2018
3. *Vademecum artysty*, Instytut Muzyki i Tańca, 2018

NETOGRAFIA:

1. <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/9a9030f3-245c-4520-a8e9-7d460aa7486d/content>
2. <https://dspace.uni.lodz.pl/handle/11089/47805>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania domowe - moodboard inspiracja/biznes plan, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe - moodboard inspiracja/biznes plan, aktywność na zajęciach



Kompetencje	aktywność na zajęciach
-------------	------------------------

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do pracy z cyfrową rzeźbą 3D przy użyciu nowoczesnych narzędzi, do wyboru Zbrush lub Blender. Nauka podstawowych metod rzeźbienia cyfrowego, pracy ze szczegółami anatomicznymi i stylizacją formy. Poznanie narzędzi do kształtowania brył, pracy z pędzlami rzeźbiarskimi oraz podstawowego pipeline'u do formy przestrzennej. Indywidualna praca twórcza oparta na projektach rzeźbiarskich.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym narzędzia dostępne w programach do rzeźbienia cyfrowego.	K_W06, K_W09
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie dobrać metody cyfrowej rzeźby i zrealizować własne koncepcje artystyczne.	K_U03
U02	Potrafi zastosować narzędzia rzeźbiarskie do tworzenia form przestrzennych, posługiwać się pędzlami rzeźbiarskimi i korzystać z funkcji symetrii, warstw i masek.	K_U05
U03	Potrafi samodzielnie zaprojektować i wyrzeźbić cyfrową kompozycję przestrzenną (np. szkic postaci, obiektu, fragmentu środowiska).	K_U03, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoje umiejętności i jest gotów do podnoszenia kwalifikacji zawodowych w zakresie rzeźby cyfrowej.	K_K03, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja i właściwości cyfrowej rzeźby 3D.
2.	Podstawowe narzędzia i techniki w programach do rzeźbienia cyfrowego (tryb rzeźby, pędzle, symetria, dynamesh, remeshing).
3.	Rzeźbienie podstawowych form anatomicznych i stylizowanych (głowa, postać, elementy środowiska).
4.	Przygotowania siatki do dalszego rozwijania modelu.
5.	Tworzenie indywidualnej kompozycji rzeźbiarskiej – na bazie wybranego konceptu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- wykonanie pracy zaliczeniowej
- dyskusja dydaktyczna, omówienie realizowanych prac semestralnych
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych prac semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. 3DTotal Publishing, *Anatomy for 3D Artists. The essential guide for CG professionals* (paperback), wyd. 3DTotal Publishing, 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. McDermott P., *Sculpting in ZBrush Made Simple. Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing* (paperback)(ebook), wyd. Packt Publishing, 2021

NETOGRAFIA:

1. <https://pixologic.com/zclassroom/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował	Dość dobrze opanował	Dobrze opanował	W znacznym stopniu opanował	Bardzo dobrze opanował



		wymienione kompetencje	wymienione kompetencje	wymienione kompetencje	wymienione kompetencje	wymienione kompetencje
--	--	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie umiejętności rzeźby cyfrowej na poziomie zaawansowanym. Opanowanie narzędzi do tworzenia realistycznych i stylizowanych detali. Przygotowanie studenta do stworzenia zaawansowanego projektu rzeźbiarskiego jako elementu portfolio. Nauka detalowania modeli: anatomia szczegółowa, struktura skóry, włosy, tkaniny, ornamenty.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym techniki tworzenia detalu w rzeźbie cyfrowej, w tym realistycznej anatomii i struktur powierzchni.	K_W01, K_W06, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie wykonać szczegółową rzeźbę cyfrową z zachowaniem proporcji i detalu.	K_U04
U02	Potrafi wykorzystać narzędzia do tworzenia realistycznych efektów powierzchni (skóra, włosy, tkaniny, detale architektoniczne).	K_U02, K_U03
U03	Potrafi przygotować model rzeźbiarski do prezentacji i dalszego pipeline'u (retopologia, UV, tekstuowanie).	K_U04
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi krytycznie analizować i oceniać własne projekty rzeźbiarskie oraz prace innych, wskazując mocne i słabe strony. Jest gotów do dalszego rozwijania własnego stylu rzeźbiarskiego i do pracy nad portfolio artysty cyfrowego.	K_K03, K_K02, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Zaawansowane narzędzia rzeźbiarskie w ZBrushu i Blenderze
2.	Zaawansowane studium form organicznych – anatomia.
3.	Rzeźbienie materiałów: włosy, tkaniny, ornamenty, detale architektoniczne.
4.	Przygotowanie modelu do druku 3D: skalowanie, zamykanie siatki, eksport pliku (STL/OBJ), podstawy Chitubox.
5.	Przygotowanie finalnej prezentacji modelu – portfolio artysty

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych prac semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Mongeon B., *3D Technology in Fine Art and Craft: Exploring 3D Printing, Scanning, Sculpting, and Milling*, wyd. Routledge, 2016

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Williamson D., *Sculpting the Blender Way*, wyd. Packt Publishing 2022

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/@MaxonZBrush>
2. <https://www.blender.org/features/sculpting/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Techniki cyfrowe I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	10
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie wiedzy i umiejętności z zakresu programów z rodziny Adobe, m.in; After Effects, Adobe Premier. Zdobycie umiejętności tworzenia prostych animacji z wykorzystaniem programu After Effects.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym elementy kompozycji pracy graficznej.	K_W01, K_W06
W02	Zna w stopniu pogłębionym środki plastyczne, jakimi należy posługiwać się realizując projekt.	K_W01, K_W06
W03	Ma pogłębioną wiedzę o animacji w programie After Effects.	K_W01, K_W06,
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi posługiwać się narzędziami w programach graficznych.	K_U02,
U02	Potrafi dobierać odpowiednie środki plastyczne do realizowanego projektu.	K_U03, K_U13
U03	Potrafi stosować różne efekty w programach graficznych.	K_U02,
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego wykonania projektu graficznego, wykazuje się inwencją twórczą i dużą kreatywnością.	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Poznanie narzędzi w programie Adobe Photoshop i Illustrator.
2.	Poznanie narzędzi w programie Adobe After Effects
3.	Poznanie efektów w programie Adobe Photoshop.
4.	Praca z kłatkami kluczowymi w programie After Effects.
5.	Dostarczenie podstawowej wiedzy dotyczącej animowania w programach komputerowych.
6.	Efekty wizualne w Adobe After Effects
7.	Realizacja zadania na zadane tematy, np. Reklama dowolnego produktu.
8.	Praca na warstwach w programie Adobe After Effects

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca indywidualna;
- burza mózgów
- dyskusja dydaktyczna
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Fridsma L., Gynclid B., *After Effects CC*, wyd Helion 2016.
2. Fridsma L., *Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023*, wyd Helion 2023.
3. Van de Wiele B., *Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign. Współdziałanie i przepływ pracy. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion 2024.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Kordes Anton K., *Adobe Indesign CC/CC PL oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Faulkner A., Chavez C., *Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020*, wyd. Helion, 2021.
3. Chavez C., *Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023*, wyd. Helion 2023
4. Wood B., *Adobe Illustrator Classroom in a Book 2025 Release*, Wyd. Pearson, 2025

NETOGRAFIA:

1. https://www.youtube.com/watch?v=T1YLc_Xn0yk
2. <https://www.youtube.com/watch?v=WhONU6fwo-M>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=hrSvEBv0GrE>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	projekt, zadania praca wizualna (animacja)
Umiejętności	projekt, zadania praca wizualna (animacja)
Kompetencje	projekt

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Techniki cyfrowe II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	10
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Rozszerzenie wiedzy dotyczącej programów komputerowych. Praca na płaszczyznach różnych mediów. Rozwinięcie wiedzy dotyczącej montażu filmowego, animacji oraz efektów specjalnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma wiedzę pogłębioną na temat zasad kompozycji pracy graficznej.	K_W01
W02	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą środków plastycznych jakimi należy posługiwać się realizując projekt.	K_W06
W03	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą animacji oraz efektów specjalnych.	K_W01, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się narzędziami w programach graficznych.	K_U02, K_U03
U02	Potrafi dobierać odpowiednie środki plastyczne oraz efekty do realizowanego projektu.	K_U02, K_U03, K_U13,
U03	Potrafi posługiwać się klatkami kluczowymi przy tworzeniu animacji.	K_U02, K_U03
U04	Potrafi stworzyć złożone animacje.	U02, U03
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów zawodowych, wykazuje się inwencją twórczą i dużą kreatywnością.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Poznanie efektów w programie After Effects.
2.	Praca z maskami w programie After Effects
3.	Narzędzia i efekty wizualne w programie Adobe Premier
4.	Efekty audio w programie Adobe Premier
5.	Montaż w programie Adobe Premier
6.	Praca z dźwiękiem w programie Adobe Premier

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna – dyskusja i udzielanie informacji zwrotnej na temat prac
- praca indywidualna
- burza mózgów
- praca indywidualna – przygotowanie pracy zaliczeniowej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Fridsma L., Gynclid B., *After Effects* CC, wyd. Helion 2016.
2. Fridsma L., *After Effects* CC, Oficjalny podręcznik. Edycja 2023 wyd. Helion 2023
3. Maxim J., *Adobe Premiere Pro* CC. Oficjalny podręcznik, wyd. Helion 2018

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Owczarż-Dadan A., *Photoshop CC PL. Szkoła efektu*, Wyd. Helion 2016
2. Owczarż-Dadan A., *Zakłęcia Photoshopa. Edycja zdjęć*, Wyd. Helion 2016

NETOGRAFIA:

1. <https://design.tutsplus.com/series/beginners-guides-to-indesign-vector-4951>
2. <http://www.makeuseof.com/tag/teach-adobe-indesign-free/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%



Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Struktury wizualne I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Wyposażenie studentów w umiejętność praktycznego odnoszenia się do poszerzonego zakresu (w stosunku do studiów I stopnia) pojęć i problemów, dotyczących budowy dzieła wizualnego Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, a nie w oparciu o istniejące schematy. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę na temat budowy form wizualnych, wie jak w praktyce rozwiązać samodzielnie wybrane zagadnienia kompozycyjne. Ma pogłębioną wiedzę na temat rytmu-wie, że element zakłócający strukturę rytmiczną może być początkiem nowego układu rytmicznego.	K_W01
W02	Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat kompozycji, niezbędną do analizowania utworów wizualnych powstałych w przeszłości i współczesnych.	K_W01, K_W02, K_W03
W03	Ma pogłębioną wiedzę na temat kompozycji i formy utworu wizualnego i używa tej wiedzy w konstruowaniu wypowiedzi pisemnych i ustnych.	K_W01, K_W02, K_W03
W04	Wie jak tworzyć autorskie wypowiedzi wizualne i jak stymulować proces tworzenia.	K_W09

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi skonkretyzować formę wizualną. Potrafi dokonać analizy zadanego problemu, dotyczącego form wizualnych w różnych, wybranych mediach i zaproponować jego rozwiązanie w różnych formach. Potrafi sformułować samodzielnie problemy badawcze do zadanych zagadnień.	K_U03, K_U05
U02	Posiada umiejętności warsztatowe i doskonali je nieustannie, ale również potrafi współpracować ze specjalistami i sprawować opiekę autorską nad wykonaniem zleconych im własnych projektów.	K_U05, K_U06, K_U07
U03	Potrafi wykreować utwory wizualne uwidaczniając rozwiązywaną problematykę w najbardziej czytelny sposób przy użyciu odpowiednich środków i z dbałością o precyzyjne wykonanie. Posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami wyrazu.	K_U05, K_U06
U04	Potrafi współpracować z innymi specjalistami i fachowcami jako członek zespołu oraz jest przygotowany do objęcia funkcji lidera zespołu.	K_U07, K_U09
U05	Posiada umiejętność prezentacji i autoprezentacji.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych.	K_K05, K_K06
K02	Jest zdolny do samodzielnej refleksji nad sztuką. Wykazuje się inwencją twórczą i kreatywnością.	K_K03
K03	Jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa i potrafi udzielać konstruktywnej krytyki innym autorom.	K_K05
K04	Jest odpowiedzialny za realizację i planowanie przedsięwzięć indywidualnych i tworzonych w zespole.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Rytm i arytmia. Uczynić błąd pozornym.
2.	Względność błędu w kompozycji.
3.	Struktura w przestrzeni jako wynik multiplikowania określonych modułów.
4.	Stabilność struktury a mobilność odbiorcy.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna
- konsultacje projektowe – krytyki prac
- metody intermedialne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie się do zaliczenia
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Kandyński W., *O duchowości w sztuce Kandyński*, Rewizje, Kraków 2023
2. Strzezińska N., Kobro K., *Scholar* 2004.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Kazimierz Malewicz, *Wassily Kandinsky i inni*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2020
2. Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia (wydanie krytyczne)*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016
3. *Luce e movimento / lumière et mouvement* – Wydawnictwo towarzyszące wystawie o tej samej nazwie z tekstami Grzegorza Musiała, Arnaud Pierre i Andrzeja Turowskiego, wyd. Signum Foundation, Poznań 2010.
4. Bo Bergtrom, *Komunikacja wizualna*, 2019

NETOGRAFIA:

1. Gawlikowska-Łabęcka E., *Struktury wizualne: Zajęcia studyjne 3. W poszukiwaniu równowagi*, Biblioteka PUW, 2023

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace graficzne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Struktury wizualne II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie umiejętności praktycznego odnoszenia się do poszerzonego zakresu (w stosunku do studiów I stopnia) pojęć i problemów, dotyczących budowy dzieła wizualnego. Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, a nie w oparciu o istniejące schematy. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Dysponuje pogłębioną, systematyczną i interdyscyplinarną wiedzą z zakresu teorii i historii formy wizualnej, struktur wizualnych w sztuce współczesnej i tradycyjnej, typografii, kompozycji, grafiki wydawniczej i multimedialnej. Wie jak rozwiązać problem transformacji wizualnej struktury mobilnej. Wie jak ruch widza wpływa na wizualną transformację struktury nieruchomej.	K_W01, K_W02, K_W03
W02	Ma pogłębioną wiedzę o funkcjach struktur wizualnych w komunikacji artystycznej i medialnej, rozumie ich znaczenie w kształtowaniu percepcji i emocji odbiorcy.	K_W03, K_W04
W03	Zna w sposób pogłębiony różnorodne techniki i środki wizualne stosowane w projektowaniu komunikatów wizualnych, zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe. Rozumie ich potencjał ekspresyjny oraz zna w stopniu pogłębionym ich zastosowanie w tworzeniu przekazu artystycznego, interaktywnego i multimedialnego.	K_W05

W04	Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą tworzenia struktury wizualnej dzieł artystycznych i projektów użytkowych, w tym książki, plakatu, wydawnictwa, reklamy i elementów multimedialnych.	K_W05, K_W06
W05	Zna w stopniu pogłębionym i rozumie powiązania między teorią i praktyką projektowania wizualnego, zna zasady prawa autorskiego oraz posiada wiedzę w zakresie aspektów finansowych, marketingowych i organizacyjnych pracy artysty lub projektanta.	K_W07, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Analizuje struktury wizualne w różnych mediach i kontekstach, ocenia ich funkcjonalność i estetykę, formułując wnioski do własnych projektów.	K_U08
U02	Potrafi krytycznie analizować zjawiska wizualne w kontekście historycznym, społecznym i kulturowym, identyfikując nowe trendy i innowacje projektowe.	K_U07, K_U08
U03	Potrafi interpretować złożone zależności między formą a treścią wizualną oraz znaczeniem semantycznym elementów kompozycji.	K_U04
U04	Potrafi integrować wiedzę teoretyczną z praktyką projektową, tworząc innowacyjne, świadomie skomponowane formy wizualne. Potrafi włączyć wnętrze w strukturę wizualną i wprowadzić odbiorcę w proces interakcji dzieło-odbiorca.	K_U10
U05	Projektuje zaawansowane kompozycje wizualne, dobierając świadomie techniki, środki wyrazu i narzędzia cyfrowe lub tradycyjne, dostosowane do złożoności projektu i grupy odbiorców.	K_U10
U06	Krytycznie ocenia oddziaływanie własnych projektów i projektów innych twórców, proponując innowacyjne rozwiązania i alternatywne warianty kompozycji wizualnej.	K_U06
U07	Prezentuje projekty w sposób profesjonalny, w kontekście publicznym lub interdyscyplinarnym, argumentując przyjęte rozwiązania i dostosowując formę prezentacji do różnych kanałów komunikacji.	K_U05, K_U06
U08	Samodzielnie rozwija kompetencje projektowe, śledzi nowoczesne technologie i procesy w projektowaniu wizualnym, inspiruje innych oraz pełni rolę mentora lub lidera w zespole interdyscyplinarnym.	K_U07, K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje gotowość do podejmowania zaawansowanej pracy twórczej, wykorzystując wyobraźnię, intuicję, emocjonalność oraz zdolności krytycznego i kreatywnego myślenia w procesach projektowych.	K_K05, K_K06
K02	Potrafi rozwiązywać złożone problemy projektowe, wykazuje elastyczność myślenia i adaptuje się do dynamicznych zmian w pracy twórczej i zespołowej.	K_K03
K03	Jest gotów do efektywnej współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych, przyjmując odpowiedzialność za koordynację procesów projektowych i realizację kompleksowych projektów wizualnych.	K_K05
K04	Wykazuje inicjatywę w podejmowaniu działań twórczych, potrafi inspirować innych członków zespołu, wspierać rozwój kompetencji kolegów i skutecznie zarządzać procesem projektowym w złożonych projektach wizualnych.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Mobilność i stabilność elementów lub podukładów elementów w układach kompozycyjnych płaskich.
2.	Mobilność i stabilność elementów lub podukładów elementów w układach kompozycyjnych przestrzennych.
3.	Mobilność odbiorcy i jego wpływ na transformację struktury.
4.	Wnętrze dane jako przestrzenne ramy struktury.
5.	Wnętrze kreowane i jego funkcja w tworzonej strukturze przestrzennej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna
- konsultacje projektowe – krytyki prac
- metody intermedialne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie się do zaliczenia
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Kandyński W., *O duchowości w sztuce Kandyński*, Rewizje, Kraków 2023
2. Strzebińska N., *Kobro K.*, Scholar 2004.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Malewicz K., *Wassily Kandinsky i inni*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2020
2. Strzebiński W., *Teoria widzenia* (wydanie krytyczne), Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016

NETOGRAFIA:

1. Gawlikowska-Łabęcka E., *Struktury wizualne: Zajęcia studyjne 3. W poszukiwaniu równowagi*, Biblioteka PUW, 2023

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace graficzne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności przygotowania projektu przystosowanego do publikacji w Internecie lub na urządzeniu mobilnym
poszerzenie umiejętności pracy w programach graficznych z pakietu Adobe.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym funkcje wybranych programów graficznych	K_W05, K_W06
W02	Zna w stopniu pogłębionym zasady user experience	K_U04, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć projekt graficzny, w oparciu o pogłębioną wiedzę na temat narzędzi i programów graficznych	K_U01, K_U04
U02	Potrafi przygotować mapę serwisu/aplikacji	K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie odnosi się do własnych prac i potrafi udzielić konstruktywnej informacji zwrotnej	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Narzędzia do makietowania serwisów/aplikacji - prezentacja
2.	Makietowanie - prezentacja
3.	Narzędzia programów pakietu Adobe. Umiejętność pracy w oparciu o siatkę GRID. Umiejętność przygotowania

	widoków mobilnych z zachowaniem zasad RWD. Tworzenie mapy strony.
4.	Projekt strony internetowej, i aplikacji natywnych przystosowanych do wyświetlania na różnych urządzeniach mobilnych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- praca indywidualna
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Adobe Creative Team, *Adobe illustrator CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Adobe Creative Team, *Adobe Photoshop CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
3. MacDonald M., *HTML5*, Wydanie II Wydawnictwo: Helion, 2021
4. Meyer E.A., *CSS3*, Wydanie II Wydawnictwo: Helion, 2020
5. Flanagan D., *JavaScript*, Wydanie VI Wydawnictwo: Helion, 2022
6. Praca zbiorowa, *Adobe Animate CC*, Wydawnictwo: Helion, 2019

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. *Adobe Flash CS3 professional : oficjalny podręcznik* / [tł. Łukasz Schmidt], wyd. Helion, Gliwice 2008
2. Allen J., Chudley J., *UX Design. Od badań do prototypu*, Wydawnictwo: Helion, 2020

NETOGRAFIA:

1. <http://www.adobe.com>
2. tutoriale dostępne w Internecie

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności przygotowania projektu przystosowanego do publikacji w Internecie lub na urządzeniu mobilnym
poszerzenie umiejętności pracy w programach graficznych z pakietu Adobe.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym funkcje programów graficznych.	K_W01, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć projekt graficzny w oparciu o pogłębioną wiedzę teoretyczną.	K_U01, K_U04, K_U05
U02	Przygotowuje projekt graficzny do publikacji w wybranych mediach: Internet, urządzenia mobilne.	K_U04, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi udzielić konstruktywnej informacji zwrotnej innym autorom prac oraz jest otwarty na krytykę.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Narzędzia do projektowania i prototypowania serwisów i aplikacji
2.	Narzędzia programów pakietu Adobe. Umiejętność pracy w oparciu o siatkę GRID. Tworzenie prototypu
3.	Projekt strony internetowej i aplikacji natywnych przystosowanych do wyświetlania na różnych urządzeniach mobilnych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- praca indywidualna
- wykonanie pracy zaliczeniowej graficznej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Adobe Creative Team, *Adobe Illustrator CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Adobe Creative Team, *Adobe Photoshop CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
3. Gajda W., *HTML5 i CSS3. Praktyczne projekty*, Wydawnictwo: Helion, 2015
4. Timms S., *JavaScript i wzorce projektowe. Programowanie dla zaawansowanych*, Wydawnictwo: Helion, 2017
5. Zakas N.C., *ECMAScript 6. Przewodnik po nowym standardzie języka JavaScript*, Wydawnictwo: Helion, 2017
6. Praca zbiorowa, *Adobe Animate CC. Oficjalny podręcznik*, Wydawnictwo: Helion, 2016
7. Mazur D., *HTML5 i CSS3. Definicja nowoczesności*, Wydawnictwo: Helion, 2015

NETOGRAFIA:

1. <http://www.adobe.com>
2. tutoriale dostępne w Internecie

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje



		wymienione kompetencje			wymienione kompetencje	
--	--	---------------------------	--	--	---------------------------	--

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę z zakresu historii pisma, druku, książki, technologii i terminologii prasowych i poligraficznych.	K_W02, K_W03
W02	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą funkcji wydawnictw prasowych w aspekcie społecznym i kulturowym.	K_W04
W03	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą funkcji wydawnictw w aspekcie społecznym i kulturowym. Zna różne gatunki literackie i ich projektowanie (beletrystyka, fantasy, science fiction, poezja. Zna wydawnictwa prasowe (tygodnik, dziennik, periodyk.).	K_W04, K_W05
W04	Zna w stopniu pogłębionym budowę książki, jej intrologatonię oraz edytorstwo. Ponadto ma pogłębioną wiedzę na temat trendów rozwojowych z zakresu odnośnych dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwe dla kierunku studiów.	K_W02, K_W03

W05	Zna w stopniu pogłębionym powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia oraz pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, a także posiada wiedzę uporządkowaną i pogłębioną wiedzę, dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zbudować grid i wstępny layout czasopisma. Potrafi korzystać w praktyce z wiedzy na temat gatunków dziennikarskich, rodzajów wydawnictw prasowych, zwłaszcza podczas tworzenia grida i layoutu czasopisma, zgodnie z zasadami typografii wydawnictw prasowych.	K_U08
U02	Świadomie posługuje się właściwą techniką i technologią-oprogramowaniem w trakcie realizacji prac.	K_U02
U03	Swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U05
U04	Potrafi prezentować własne realizacje artystyczne, stosuje Formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do pracy twórczej z wykorzystaniem wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego i elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie wydawnictw prasowych. Specyfika projektowania gatunków prasowych: periodyk, tygodnik, dziennik, wydania internetowe. (Rodzaje wydawnictw prasowych. Typografia wydawnictw prasowych.) Projektowanie wstępne – budowa strony grid, layout.
2.	Opis projektu w „Księdze stylów”.
3.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze. (infografika, tabele...)
4.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- wykonanie pracy zaliczeniowej
- metoda warsztatowa
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- ćwiczenia projektowe

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Wydawnictwo: d2d.pl, 2022
2. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Wydawnictwo: d2d.pl, 2015
3. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do..*, wyd. Helion 2018.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Pastuszak W., *Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta*, 2007.
2. Mrowczyk J., *Niewielki słownik typograficzny*, wyd. „Słowo i obraz” 2007.
3. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. słowo/obraz terytoria 2005.
4. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, wyd. Design Plus, Kraków 2007.
5. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.
6. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki podręcznik projektanta*, wyd. Helion 2017.
7. Szydłowska A., *Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*, wyd. Ossolineum.
8. Forssman F., Willberg H. P., *Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma*, wyd. Helion 2017.
9. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, wyd. Helion 2018.
10. Krause J., *Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów*, wyd. Helion 2018.
11. Ambrose G., Harris P., *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną i usystematyzowaną wiedzę z zakresu historii pisma, druku, książki oraz technologii poligraficznych i terminologii branżowej, umożliwiającą krytyczną analizę oraz interpretację procesów wydawniczych.	K_W02, K_W03
W02	Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą funkcji wydawnictw prasowych i książkowych w wymiarze społecznym, kulturowym i edukacyjnym, rozumiejąc ich rolę w kształtowaniu opinii i estetyki wizualnej odbiorcy.	K_W04
W03	Zna różnorodne gatunki literackie (beletrystyka, fantasy, science fiction, poezja) oraz typy wydawnictw prasowych (dziennik, tygodnik, periodyk) i potrafi interpretować ich specyfikę projektową w kontekście historycznym i współczesnym.	K_W04, K_W05
W04	Posiada pogłębioną wiedzę o budowie książki, procesach introligatorskich i edytorstwie, a także o aktualnych trendach rozwojowych w sztukach wizualnych i projektowaniu graficznym, adekwatnych do profilu studiów.	K_W02, K_W03

W05	Rozumie powiązania między teorią a praktyką projektową, zna regulacje prawne, w tym prawa autorskie, oraz posiada pogłębioną wiedzę o aspektach finansowych, marketingowych i prawnych związanych z zawodem projektanta graficznego.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie opracować grid i wstępny layout czasopisma lub publikacji książkowej, świadomie stosując zasady typografii wydawniczej, odpowiednio do gatunku i rodzaju wydawnictwa.	K_U08
U02	Świadomie i efektywnie wykorzystuje nowoczesne technologie, oprogramowanie graficzne i narzędzia cyfrowe w procesie projektowania wydawnictw.	K_U02
U03	Swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi, jak i współczesnymi środkami wyrazu artystycznego, adaptując je do potrzeb projektowych i kontekstu odbiorcy.	K_U05
U04	Potrafi profesjonalnie prezentować własne realizacje projektowe przed odbiorcami i ekspertami, stosując właściwe formy komunikacji wizualnej i werbalnej w środowisku akademickim i zawodowym.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest przygotowany do twórczej pracy projektowej z wykorzystaniem wyobraźni, intuicji i elastycznego myślenia, potrafi adaptować się do zmieniających się warunków i wymagań projektowych oraz efektywnie współdziałać w zespole interdyscyplinarnym.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie graficzne tygodników. Typografia tygodnika – gatunki dziennikarskie tygodnika. Budowa strony grid, layout.
2.	Księga stylów.- typograficzny opis projektu.
3.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze – infografika. Wydania internetowe- system edytorski.
4.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- projekt
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Bringhurst R., – The Elements of Typographic Style (wyd. 2022)
2. Bringhurst R., – Detail in Typography (wyd. 2015)
3. Rabinowitz T., – Exploring Typography (wyd. 2015)
4. Bringhurst R., – An Essay on Typography (wyd. 2015)
5. Cottier N., – Alphabetical Playground (wyd. 2023)
6. Krause J., *Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów*, wyd. Helion 2018.

7. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do.*, wyd. Helion 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Pastuszek W., *Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta*, 2007.
2. Mrowczyk J., *Niewielki słownik typograficzny*, wyd. „Słowo i obraz” 2007.
3. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. słowo/obraz terytoria 2005.
4. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, wyd. Design Plus, Kraków 2007.
5. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.
6. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki podręcznik projektanta*, wyd. Helion 2017.
7. Szydłowska A., *Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*, wyd. Ossolineum.
8. Forssman F., Willberg H. P., *Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma*, wyd. Helion 2017.
9. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, wyd. Helion 2018

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Eksperyment, testowanie technik i odkrywanie ich potencjału.

Rozwój wiedzy teoretycznej i kulturowej – zapoznanie studentów z kluczowymi zagadnieniami historii i teorii sztuki, estetyki, psychologii percepcji, socjologii kultury oraz trendami rozwojowymi współczesnej grafiki i sztuki nowych mediów.

Dośkonalenie warsztatu twórczego – nabycie umiejętności świadomego doboru i stosowania metod, technik i narzędzi graficznych, w tym nowoczesnych technologii cyfrowych, a także rozwijanie kompetencji w zakresie planowania, organizacji i realizacji projektów indywidualnych oraz zespołowych, również interdyscyplinarnych.

Kształtowanie postaw refleksyjnych i społecznych – budowanie odpowiedzialności w tworzeniu komunikatów wizualnych, rozwijanie zdolności krytycznej oceny własnej i cudzej twórczości, a także podejmowanie refleksji nad etycznymi i społecznymi aspektami praktyki artystycznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu sztuk pięknych w obszarze grafiki warsztatowej. Zna w stopniu pogłębionym dzieła najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów w kontekście warunków społecznych i kulturowych.	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04
W02	Ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o rozwoju grafiki warsztatowej: metodach, technikach, narzędziach, materiałach oraz o problematyce związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafiki w kontekście dyscyplin pokrewnych.	K_W03, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować koncepcję artystyczną cyklu grafik swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U04, K_U06

U02	Potrafi w stopniu pogłębionym łączyć narzędzia i techniki warsztatu klasycznego ze współczesnymi, aby stworzyć autorską formę graficzną.	K_U05, K_U06
U03	Potrafi sformułować program artystyczny (fazy projektowania i realizacji), a także zaprezentować własne grafiki.	K_U06, K_U07, K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów zaplanować i zrealizować projekt graficzny.	K_K01
K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i udziela konstruktywnej informacji zwrotnej innym osobom.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Historia grafiki warsztatowej – wykład i wprowadzenie do pracowni: podstawowe techniki (linoryt, drzeworyt, sucha igła, monotypia)– możliwość odświeżenia lub szybkiego wdrożenia dla początkujących.
2.	Ćwiczenia integrujące: każdy student tworzy prace w różnych technikach, testując je jako środki ekspresji, a nie tylko rzemiosło.
3.	Wykorzystanie druku cyfrowego jako współczesnej matrycy graficznej.
4.	Eksperyment formalny: faktura, rytm, kontrast, warstwowość, multiplikacja.
5.	Projekt semestralny: mini-cykl (3–5 prac), którego tematem jest <i>eksperyment z formą</i> – wybór techniki podporządkowany idei, nieodwrotnie.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- praca graficzna zaliczeniowa: cykl grafik
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. red. Kulpińska K., *Współczesna polska grafika. Od materialnej do wirtualnej matrycy i postcyfrowych praktyk* — Polski Instytut Studiów nad Sztuką Świata / Wydawnictwo Tako, Warszawa/Toruń, 2023
2. S. Dudzik, *Język procesu we współczesnej grafice polskiej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2022
3. Katalog Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków 2024
4. Katalog Międzynarodowe Triennale Małe Formy Graficzne Łódź, 2023

Czasopismo

FORMAT pismo artystyczne,(kwartalnik), wydawca ASP Wrocław, <http://www.format-net.pl>

ARTEON, magazyn o sztuce, wydawca Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o. Poznań, <http://arteon.pl>

ARTLUK, pismo artystyczne,(kwartalnik), wydawca Stowarzyszenie Kulturalne ARTES, Poznań, www.artluk.com

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Fick B., *Printmaking : a complete guide to materials & processes*, wyd. Laurence King Publishing, London 2020.

NETOGRAFIA:

1. <http://www.triennial.cracow.pl/>
2. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/albrecht-d-rer-self-portrait-1500>

3. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/decoding-art-drers-melencolia-i>
4. http://www.metmuseum.org/toah/hd/rembp/hd_rembp.htm
5. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_printing
6. <https://www.prepressure.com/printing/history>
7. <https://printinghistory.org/timeline/>
8. <http://old.bg.umcs.lublin.pl/nowa/grafika/grafika.html>
9. Politechnika Łódzka Monografie 2017 <https://share.google/B3pLI3bPLI5ZLQWg>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace zaliczeniowe (grafiki), aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe (grafiki), aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Cele przedmiotu: Przejście od warsztatu do znaczenia → grafika jako medium opowieści i dialogu z innymi mediami. Rozwój wiedzy teoretycznej i kulturowej – zapoznanie studentów z kluczowymi zagadnieniami historii i teorii sztuki, estetyki, psychologii percepcji, socjologii kultury oraz trendami rozwojowymi współczesnej grafiki i sztuki nowych mediów. **Doskonalenie warsztatu twórczego** – nabycie umiejętności świadomego doboru i stosowania metod, technik i narzędzi graficznych, w tym nowoczesnych technologii cyfrowych, a także rozwijanie kompetencji w zakresie planowania, organizacji i realizacji projektów indywidualnych oraz zespołowych, również interdyscyplinarnych. **Kształtowanie postaw refleksyjnych i społecznych** – budowanie odpowiedzialności w tworzeniu komunikatów wizualnych, rozwijanie zdolności krytycznej oceny własnej i cudzej twórczości, a także podejmowanie refleksji nad etycznymi i społecznymi aspektami praktyki artystycznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu sztuk pięknych w obszarze grafiki warsztatowej poprzez dzieła najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów w kontekście warunków społecznych i kulturowych	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04,
W02	Ma rozszerzoną wiedzę o rozwoju grafiki warsztatowej: metodach, technikach, narzędziach, materiałach oraz o problematyce związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafiki w kontekście dyscyplin pokrewnych	K_W06, K_W07

W zakresie umiejętności		
U01	Świadomie przygotowuje koncepcję artystyczną cyklu grafik, swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu	K_U05
U02	Świadomie łączy narzędzia i techniki warsztatu klasycznego ze współczesnymi tworząc autorską formę graficzną	K_U06
U03	Samodzielnie formułuje program artystyczny dotyczący projektowania, realizacji i prezentacji własnych grafik	K_U06, K_U07, K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Planuje i realizuje koncepcję cyklu prac graficznych	K_K01, K_K02, K_K04, K_K05, K_K06, K_K09,
K02	Świadomie dokonuje samooceny, poddaje konstruktywnej krytyce działania innych osób	K_K03, K_K08, K_K10

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Analiza wybranych artystów (polskich i zagranicznych) pracujących w technikach warsztatowych i eksperymentalnych.
2.	Grafika jako język opowieści: symbol, metafora, narracja wizualna.
3.	Kolaż, monotypia, fotografia, reprint jako elementy projektu grafiki
4.	Interdyscyplinarność: grafika warsztatowa w dialogu z innymi mediami (malarstwo, fotografia, media cyfrowe, instalacja).
5.	Praca z inspiracjami spoza grafiki: tekst, fotografia, kolaż, zapis ruchu, dokument.
6.	Projekt semestralny: cykl 4–5 prac, w którym student rozwija <i>własny temat artystyczny</i> , uzasadnia wybór technik i podejmuje próbę narracji (np. seria, książka artystyczna, instalacja graficzna).

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- praca graficzna zaliczeniowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. red. Kulpińska K., *Współczesna polska grafika. Od materialnej do wirtualnej matrycy i postcyfrowych praktyk* — Polski Instytut Studiów nad Sztuką Świata / Wydawnictwo Tako, Warszawa/Toruń, 2023
2. Dudzik S., *Język procesu we współczesnej grafice polskiej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2022
3. Katalog Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków 2024
4. Katalog Międzynarodowe Triennale Małe Formy Graficzne Łódź, 2023
5. WSPÓŁCZESNA polska grafika. OD MATERIALNEJ DO WIRTUALNEJ MATRYCY I POSTCYFROWYCH PRAKTYK

Czasopismo

FORMAT pismo artystyczne,(kwartalnik), wydawca ASP Wrocław, <http://www.format-net.pl>

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Fick B., *Printmaking : a complete guide to materials & processes*, wyd. Laurence King Publishing, London 2020.

NETOGRAFIA:

1. <http://www.triennial.cracow.pl/>
2. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/albrecht-d-rer-self-portrait-1500>
3. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/decoding-art-drers-melencolia-i>
4. http://www.metmuseum.org/toah/hd/rembp/hd_rembp.htm
5. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_printing
6. <https://www.prepressure.com/printing/history>
7. <https://printinghistory.org/timeline/>
8. <http://old.bg.umcs.lublin.pl/nowa/grafika/grafika.html>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Malarstwo i rysunek I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	75	32	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	25		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studentów do operowania formą w rysunku i malarstwie, tak by mogła być przydatna przy wykonywaniu zadań graficznych. Świadoma kreacja artystyczna oparta o inwencję twórczą i nowe źródła inspiracji. Gotowość do samodzielnej pracy artystycznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu pogłębionym zagadnienia formy takie jak kadrowanie i komponowanie, kolor, walor i światłości, stosunki przestrzenne oraz historię doświadczeń w tym zakresie.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi w stopniu pogłębionym łączyć różne techniki i technologie w jednym utworze wizualnym. Rozwija umiejętności w zakresie rysunku i malarstwa.	K_U05, K_U02
U02	Umie realizować utwór plastyczny przy pomocy różnych środków wyrazu.	K02_U01, K02_U05
U03	Potrafi przedstawić problem artystyczny za pomocą malarskich i rysunkowych środków wyrazu.	K_U02, K_U05
U04	Potrafi zaprezentować własną twórczość, odnosząc się do poznanych technik i stylów.	K_U08

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest krytyczny wobec własnych umiejętności i jest gotów rozwijać je w dziedzinie rysunku i malarstwa. Potrafi przedstawić założenia artystyczne swoich prac, ich idee i inspiracje. Jest otwarty na dyskurs o sztuce. Umie współpracować przy organizacji wystaw, dba o swoją twórczość, jej archiwizację i promocję. Ma świadomość twórczą oraz własną refleksję na temat roli artysty oraz aktualnego stanu sztuki.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Pejzaż w technice farby akwarelowej lub akrylowej na papierze. Kształtowanie ekspresji malarskiej, wrażliwości na światło i barwę.
2.	Szkice postaci ludzkiej z naciskiem na oddanie proporcji i światłocienia oraz ekspresyjną, indywidualną kreskę rysunkową.
3.	Martwa natura monochromatyczna, wybrana technika (ołówki, tusz lub farba wodna) na papierze. Studium proporcji i światłocienia.
4.	Technika kolażu jako medium stymulujące abstrakcyjne i surrealistyczne myślenie o dziele sztuki.
5.	Rozwijanie twórczości własnej.
Semestr II	
1.	Praca z modelem, dogłębna analiza proporcji i światłocienia. Rysunek studyjny ołówkiem lub węglem na papierze.
2.	Martwa natura w technice farby akrylowej lub olejnej na płótnie. Studium koloru i światłocienia z naciskiem na indywidualną ekspresję malarską.
3.	Abstrakcja strukturalna jako poszerzenie artystycznych środków wyrazu. Stymulowanie samodzielności i indywidualności studenta.
4.	Umiejętność odniesienia się do rozwiązań w sztuce współczesnej, znalezienie własnego języka twórczego w jej kontekście.
5.	Świadomość twórcza, zaawansowana znajomość technik i środków wyrazu pozwalająca na samodzielną kontynuację działań artystycznych w dziedzinie rysunku i malarstwa.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca – rysunek, obraz
- metoda warsztatowa
- praca indywidualna
- praca w grupach
- wykład
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Gray P.C., „Kurs rysunku i ilustracji : poradnik dla artystów na każdym poziomie zaawansowania”, Warszawa: Wydawnictwo K. E. Liber, 2021
2. Gombrich E., „O sztuce”, wyd. Arkady, Warszawa 2013
3. Hodge S., „Sztuka : 50 idei, które powinieneś znać”, Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2024

4. Strzeмиński W., „Teoria widzenia”, Łódź : Muzeum Sztuki, 2016

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Willenbrink M., Willenbrink M., *Rysowanie dla początkujących: prosty i przejrzysty podręcznik do nauki rysunku*, wyd. K.E.Liber, 2022.
2. Noble G., *Rysowanie klasa mistrzowska*, Arkady, Warszawa 2019
3. Itten J., *Sztuka barw: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki*, Kraków: d2d.pl, 2015
4. Morris D., *Mowa ciała w sztuce, pozy i gesty*, Arkady, Warszawa 2022
5. Gombrich E., *O sztuce*, wyd. Arkady, Warszawa 2013

NETOGRAFIA:

1. www.artinfo.pl
2. www.artnet.com
3. www.magazynszum.pl

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Historia sztuki

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	16	6
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	70		84
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przedstawienie najważniejszych kierunków i tendencji po II wojnie światowej do początku XXI w. Wykłady dotyczą historii sztuki wizualnej (graffiti, komiks, plakat) z uwzględnieniem roli przemian intermedialnych (fotografia, wideo, performance) oraz najważniejszych imprez artystycznych w Polsce i na świecie (Biennale w Wenecji, Dokumenty w Kassel, Festiwale fotografii: w Bratysławie, Łodzi, Krakowie, Białymstoku).

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę w zakresie teorii i sztuk wizualnych i współczesnych mediów, zna właściwą terminologię i metodologię.	K_W02, K_W04
W02	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie wybranych zagadnień filozofii i teorii sztuki i estetyki, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki polskiej po 1945 .	K_W03, K_W04
W03	Posiada wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji, ich analizy ikonograficznej i ogólnej interpretacji.	K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Rozpoznaje twórców i ich dzieła w określonej tendencji czy w szkole artystycznej.	K_U01
U02	Potrafi analizować i interpretować współczesne dzieła sztuki i antysztuki oraz style i tendencje we wcześniejszych epokach historycznych.	K_U06
U03	Potrafi samodzielnie uzupełniać i poszerzać wiedzę i umiejętności w zakresie nowoczesnych procesów i technologii, a także potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	K_U09

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do zachowania najwyższych standardów etycznych, zwłaszcza dotyczących własności intelektualnej i prawa autorskiego.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Najważniejsze tendencje w sztuce wizualnej na świecie 1945-2025.
2.	Najważniejsze dokonania w sztuce polskiej po 1945 (malarstwo, rzeźba, architektura, fotografia, wideo, performance).
3.	Teoria sztuki. najważniejsze manifesty i poglądy artystyczne. W. Strzemiński.
4.	Krytyka artystyczna. Funkcje i przemiany.
5.	Najważniejsze imprezy artystyczne na świecie. Biennale w Wenecji.
6.	Najważniejsze kolekcje sztuki światowej. MoMa.
7.	Sztuka krytyczna na świecie i w Polsce. D. Hirst.
8.	Sztuka feministyczna n świecie i w Europie Środkowej.
9.	Przemiany plakatu między 1945-2025. Łódzka szkoła plakatu.
10.	Abstrakcja, Minimal-art, neokonstrukttywizm na świecie i w Polsce.
11.	Od sztuki komputerowej do AI.
12.	Malarstwo i grafika artystyczna w Polsce (1945-2025). A. Wróblewski, Gruppa.
13.	J. Beuys i M. Abramovic – porównanie. Czym jest happening i performance?
14.	Postmodernizm w teorii i w praktyce (malarstwo architektura, film, fotografia. Sztuka interaktywna od lat 80 do 2025.
15.	Grafika projektowa w Polsce (1945-2025). Wybrane przykłady: J. Lenica, R. Cieślewicz, Polska szkoła Plakatu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład
- seminarium
- burza mózgów
- dyskusja

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia i egzaminu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. P. Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne*, Katowice 2016
2. Z. Kolar, J. Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Kraków 2018
3. J. Mrowczyk (red.), *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, Kraków 2017

NETOGRAFIA:

1. <https://niezlasztuka.net/>
2. <https://www.labiennale.org/en>
3. <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>
4. <https://culture.pl/pl>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zaliczenie pisemne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projekt własnego przedsięwzięcia

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	15	8	2
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Stymulowanie postawy przedsiębiorczej u studentów. Rozwijanie umiejętności świadomego planowania własnej ścieżki rozwoju, tak by realizować swoje cele i pasje.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie zidentyfikować potrzebę lub problem i zaproponować adekwatne rozwiązanie w formie projektu.	K_U07, K_U12
U02	Umie określić cele, rezultaty, odbiorców i zasoby potrzebne do realizacji projektów.	K_U08
U03	Opracowuje plan działania i budżet projektu.	K_U07
U04	Potrafi obronić koncepcję własnego przedsięwzięcia.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Otwarty na zmiany.	K_K02
K02	Wykazuje swój zysk podmiotowy/przedmiotowy wynikający z realizacji projektu.	K_K06
K03	Rozwija postawę proaktywności i odpowiedzialności za własny rozwój.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Określenie pasji, zainteresowań i potrzeb rozwojowych.
2.	Zaplanowanie własnej inicjatywy.
3.	Formułowanie celu.
4.	Określanie mocnych i słabych stron projektu.
5.	Formułowanie harmonogramu działań.
6.	Prezentacja i obrona projektu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- praca indywidualna
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie projektu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Szrypek-Ahmed S. *Przedsiębiorczość w XXI w. Oblicza, wyzwania i perspektywy*, Wyd. Naukowe Innovatio Press, 2023
2. Munoy E.G. *Przedsiębiorczość*, KS OmniScriptumPublishing, Warszawa 2021
3. Popławski D., *Zdrowy biznes*, Szaron, Ustroń 2020

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Duckworth A., *Upór. Potęga pasji i wytrwałości*, Galaktyka, Łódź 2021
2. Stępień R. (red.), *Spółki W jakiej formie prowadzić biznes?*, Infor, Warszawa 2022
3. Madsen S. *Moc lidera projektu*, przeł. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021
4. Haden H, *Mit motywacji*, Marginesy, Warszawa, 2019

NETOGRAFIA:

1. <https://p-e.uken.krakow.pl/article/view/7760?utm>
2. <https://czasopisma.kul.pl/index.php/ppe/article/view/16372?utm>
3. <https://open.icm.edu.pl/items/c255d84e-53fb-41b2-bf74-859624687f69>
4. <https://blog.conlea.pl/8-krokov-zarzadzania-zmiana-metoda-kottera>
5. <https://mamstartup.pl/>
6. <https://przedsiębiorcy.eu/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Umiejętności	projekt, aktywność na zajęciach
Kompetencje	projekt, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	90	32	20
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	10		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Doskonalenie nabytych w systemie edukacji pierwszego stopnia wyuczonych umiejętności i wiadomości z zakresu fotografii. Kontynuowanie umiejętności fotografowania oraz poszukiwanie własnych możliwości kreacji. Dalsze pogłębianie umiejętności organizowania planu zdjęciowego różnych warunkach oraz doбором spójnych z założeniami ustawień parametrów technicznych zapisu obrazu fotograficznego, poszukiwania indywidualne obszarów zainteresowań w zakresie fotografii. Proces dydaktyczny ma za zadanie pobudzać wyobraźnię, kreatywność, odpowiedzialność autorską, pogłębiać wrażliwość plastyczną oraz umiejętność obserwacji połączoną z podejmowaniem szybkich decyzji działania. Pogłębienie umiejętności korzystania z programów komputerowych do obróbki fotografii cyfrowej np. narzędzia z grupy Adobe Photoshop i pokrewne zgodnie z potrzebami technicznymi i kreatywnymi, w tym zorientowanie na samodzielną, twórczą pracę, bez stosowania wielu gotowych efektów specjalnych. Wykorzystanie własnych pomysłów na eksperymenty fotograficzne i doskonalenie pełniejszego wykorzystywania wartości potencjału kreatywnego i znaczeniowego fotografii.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę teoretyczną na temat wybranych zagadnień w zakresie fotografii, z uwzględnieniem kontekstu historii sztuki.	K_W01, K_W02, K_W03
W02	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie teorii fotografii i historii sztuki, filozofii i estetyki do wypowiedzi fotograficznej.	K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi formułować i rozwiązać złożone zadania z zamierzonym projektem wykorzystuje możliwości cyfrowego sprzętu fotograficznego i dostępnych programów komputerowych.	K_U02, K_U03, K_U04

U02	Potrafi wdrożyć innowacyjne rozwiązania w procesy kreowania fotografii cyfrowej w celu rozszerzenia możliwości kreacyjnych medium fotograficznego.	K_U04, K_U05M K_U07
U03	Potrafi przewidywać i rozwiązywać problemy w trakcie tworzenia fotografii, w oparciu o zmienne parametry jednostkowe ustawień aparatów i sprzętu oświetleniowego.	K_U04, K_U07
U04	Potrafi wykorzystywać fotografię do innowacyjnych działań intermedialnych lub też w połączeniu z innymi dziedzinami sztuk wizualnych.	K_U06, K_U07
U05	Potrafi zaprezentować własne osiągnięcia artystyczne i projekty w sposób bezpośredni jak w mediach.	K_U08, K_U10
U06	Potrafi pracować w zespole, w tym w środowisku interdyscyplinarnym, potrafi przyjąć rolę lidera i organizować działalność grupy.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnej pracy artystycznej jak i współdziałania w zespole z zachowaniem wysokich standardów etycznych.	K_K02, K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Fotografia w kontekście grafiki.
2.	Najciekawsze wystawy i polscy fotografowie w kontekście przyszłej pracy fotografa i grafika.
3.	Budowanie kompozycji fotograficznej. Praca z aparatem fotograficznym.
4.	Doskonalenie umiejętności fotografowania: umiejętności poprawnego kadrowania zadanego tematu. Korelowanie wiedzy teoretycznej z praktyczną.
5.	Posługiwanie się wybranym oprogramowaniem specjalistycznym w celu przetworzenia obrazu fotograficznego na potrzeby graficzne.
6.	Auto wypowiedź fotograficzna, poszukiwanie tematu do realizacji.
7.	Techniczne aspekty auto wypowiedzi, budowanie obrazu, stylistyka i obróbka graficzna.
8.	Przygotowanie autorskiego zestawu prac podparte literaturą przedmiotu z teoretyczną eksplikacją.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- ćwiczenia z kompozycji o form wizualnych
- analiza i interpretacja dzieł sztuki/grafiki
- metody oparte na design thinking
- zadania domowe o charakterze twórczym

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej (fotografii)

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Sontag S., *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, 2017
2. Carroll H., *Fotograficy o fotografii*, Wydawnictwo Alma-Press, 2021
3. Soulages F., *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, Wydawnictwo TAIWPN Universitas Kraków, 2024

NETOGRAFIA:

1. www.fotopolis.pl
2. www.fotonegatyw.com

3. www.szlachetnafotografia.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej - fotografii
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej - fotografii
Kompetencje	aktywność na zajęciach, korekta prac

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Sztuka współczesna

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	16	6
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	70		84
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przedstawienie najważniejszych kierunków i stylów artystycznych XX wieku, w tym modernizmu, antysztuki i awangardy klasycznej. Student powinienem potrafić rozróżniać/określać specyfikę takich kierunków jak: np. ekspresjonizm, kubizm, surrealizm, pop-art., konceptualizm. Powinien potrafić definiować na czym polega określony styl artystyczny. Zajęcia dotyczą nie tylko historii malarstwa, ale także z zakresu historii fotografii i filmu eksperymentalnego. Celem będzie przedstawienie historii sztuki w problematyczne odpowiadającej myśli modernistycznej i awangardowej, w opozycji do sztuki tradycyjnej i akademickiej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej, projektowej oraz współczesnych mediów, zna specjalistyczną terminologię oraz wybrane zagadnienia w zakresie metodologii analizy dzieła sztuki współczesnej.	K_W02, K_W04
W02	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu całej historii sztuki i estetyki oraz potrafi interpretować dzieła sztuki współczesnej w odniesieniu do wcześniejszych epok i stylów w epokach historycznych.	K_W03, K_W04
W03	Ma pogłębioną wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji, ich analizy ikonograficznej i ogólnej interpretacji dzieła sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem dzieł sztuki współczesnej.	K_W08

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi rozpoznać twórców i ich dzieła w określonej epoce i stylu malarskim lub architektonicznym, ze szczególnym uwzględnieniem współczesnych dzieł.	K_U01
U02	Potrafi porównać i przeanalizować dzieła sztuki współczesnej, określić ich wspólne cechy i różnice oraz odniesienia do epok historycznych.	K_U01
U03	Potrafi dokonać analizy i interpretacji współczesnych dzieł sztuki.	K_U08
U04	Potrafi samodzielnie uzupełniać i poszerzać swoją wiedzę na temat sztuki współczesnej oraz związanych z jej tworzeniem nowoczesnych procesów i technologii.	K_U06
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów współpracować z innymi artystami i specjalistami różnych dziedzin z poszanowaniem ich odrębnych opinii i poglądów.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Style historyczne XIX wieku.
2.	Sztuka modernistyczna w wieku XIX i XX wieku.
3.	Sztuka nowa i antysztuka awangardy klasycznej (1905-1930).
4.	Antysztuka w XX wieku: dadaizm i surrealizm, neodadaizm, concept-art.
5.	Odmiany sztuki abstrakcyjnej w okresie międzywojennym oraz po 1945 do 2000.
6.	Definiowanie modernizmu artystycznego i postmodernizmu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- praca pisemna-interpretacja wybranego dzieła sztuki

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Danto A.C., *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie granic tradycji*, tł. M. Salwa, wyd. Universitas, Kraków 2013.
2. Poprzęcka M., *Inne obrazy*, Gdańsk 2008.
3. Turowski A., *Biomorfizm w sztuce XX wieku*, Gdańsk 2019.
4. Zawojski P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne*, Katowice 2016.
5. Piotrowski P., *Awangarda w cieniu Jałty*, Poznań 2005.

NETOGRAFIA:

1. Piotr Piotrowski, Polska sztuka między totalitaryzmem a demokracją, <https://culture.pl/pl/artykul/polska-sztuka-miedzy-totalitaryzmem-a-demokracja>
2. Krzysztof Jurecki, Krótka historia fotografii polskiej w XX i na początku XXI wieku, <https://rozyckiandrzej.blogspot.com/2016/12/krotka-historia-fotografii-polskiej-xx.html>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	egzamin pisemny-interpretacja dzieła sztuki współczesnej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	egzamin pisemny-interpretacja dzieła sztuki współczesnej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

ROK 2

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	20	16	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			0
Praca własna studenta	80		84
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie koncepcji i realizacja pracy dyplomowej. Przygotowanie studenta do dyplomu 2 stopnia.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu historii projektowania graficznego, typografii, reklamy i plakatu, komunikacji wizualnej, fotografii i poligrafii, grafiki 3D oraz technik multimedialnych.	K_W01, K_W02, K_W03
W02	Zna i rozumie konteksty kulturowe, społeczne i estetyczne rozwoju sztuk wizualnych oraz potrafi je twórczo wykorzystywać w projektowaniu.	K_W02, K_W03
W03	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady funkcjonowania współczesnego rynku sztuki i projektowania graficznego, a także mechanizmy oddziaływania przekazu wizualnego na odbiorców.	K_W01, K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie zaplanować, zorganizować i przeprowadzić wszystkie etapy pracy dyplomowej, od koncepcji, poprzez badania i prototypowanie, aż po realizację i prezentację końcową.	K_U01, K_U07
U02	Potrafi dobrać odpowiednie środki warsztatowe i techniczne w celu zrealizowania dyplomowego zestawu prac.	K_U07, K_U10
U03	Posiada zdolność do aranżacji i prezentacji własnych prac w przestrzeni wystawienniczej, cyfrowej lub multimedialnej.	K_U10

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, świadomego swojego wkładu w kulturę i komunikację wizualną.	K_K02
K02	Podjeżdmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przygotowanie projektu pracy dyplomowej.
2.	Realizacja pracy dyplomowej.
3.	Przygotowanie prezentacji pracy dyplomowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza indywidualnego przypadku
- metoda projektowa
- praca indywidualna
- dyskusja dydaktyczna, dyskusja w grupach, udzielanie informacji zwrotnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

Literatura wskazana przez promotora lub:

1. Janiak M., *Badania artystyczne w Polsce*. Red, Warszawa: Akademia Sztuk Pięknych, 2015.
2. Grey C., *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. SAGE, 2016.
3. Armstrong H., (ed.). *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. Princeton Architectural Press, 2019.
4. Poynor R., *Design Without Boundaries*. Reaktion Books, 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta lub:

1. Bartel A., *Jak napisać pracę dyplomową? Poradnik dla studentów sztuk projektowych i artystycznych*. Kraków: Universitas, 2014.
2. Dziamski G., *Sztuka współczesna po 1989 roku*. Warszawa: Universitas, 2013
3. Foster H., et al. *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Updated edition*, Thames & Hudson, 2016

NETOGRAFIA:

Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora lub:

1. Ministerstwo Edukacji i Nauki: Polska Bibliografia Naukowa (PBN) – <https://pbn.nauka.gov.pl>
2. Repozytorium Cyfrowe ASP w Krakowie – <https://repozytorium.asp.krakow.pl>
3. Repozytorium Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie – <https://repo.asp.waw.pl>
4. Culture.pl – portal o polskiej kulturze i sztuce współczesnej – <https://culture.pl>
5. Narodowe Centrum Kultury – <https://nck.pl>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca dyplomowa: przygotowanie planu i etapów pracy, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca dyplomowa: przygotowanie planu i etapów pracy, aktywność na zajęciach
Kompetencje	praca dyplomowa: przygotowanie planu i etapów pracy



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	20	16	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			0
Praca własna studenta	180		184
RAZEM	200		200
Punkty ECTS	8		8

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie koncepcji i realizacja pracy dyplomowej. Przygotowanie studenta do dyplomu drugiego stopnia.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę na temat nowoczesnych technologii cyfrowych oraz ich integracji z tradycyjnymi technikami warsztatowymi oraz posiada pogłębioną wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu historii projektowania graficznego, typografii, reklamy i plakatu, komunikacji wizualnej, fotografii i poligrafii, grafiki 3D oraz technik multimedialnych.	K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi tworzyć kompleksowe zestawy prac dyplomowych z uwzględnieniem spójności koncepcyjnej, estetycznej i technicznej.	K_U01, K_U08
U02	Biegłe posługuje się narzędziami cyfrowymi oraz tradycyjnymi technikami plastycznymi, tworząc projekty o wysokim poziomie artystycznym i funkcjonalnym.	K_U04, K_U07
U03	Jest przygotowany do pracy w zespołach interdyscyplinarnych, łączących różne obszary sztuki, projektowania i technologii.	K_U10

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi dzielić się wiedzą i doświadczeniem z innymi, pełniąc rolę animatora kultury, edukatora lub współtwórcy projektów artystycznych.	K_K02
K02	Rozumie znaczenie ciągłego rozwoju zawodowego i artystycznego, jest otwarty na innowacje i nowe technologie.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przygotowanie projektu pracy dyplomowej.
2.	Realizacja pracy dyplomowej.
3.	Przygotowanie prezentacji pracy dyplomowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza indywidualnego przypadku
- ćwiczenia projektowe
- praca indywidualna
- dyskusja dydaktyczna, dyskusja w grupach, udzielanie informacji zwrotnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Literatura wskazana przez promotora
2. Frydryczak B., *Estetyka i sztuka współczesna*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2016.
3. Ostrowski J., *Metodologia badań artystycznych*. Kraków: Wydawnictwo ASP, 2015.
4. Skibski K., *Metodyka pracy naukowej. Przewodnik dla studentów kierunków artystycznych*. Warszawa: PWN, 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta
2. Hausner J., *Kultura i sztuka w rozwoju*. Kraków: Wydawnictwo UJ, 2016.
3. Kowalska M., *Wprowadzenie do estetyki współczesnej*. Warszawa: PWN, 2014.
4. Królikiewicz M., *Grafika użytkowa. Teoria i praktyka*. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria, 2017.
5. Dziamski G., *Sztuka współczesna po 1989 roku*. Warszawa: Universitas, 2013.

NETOGRAFIA:

1. Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora lub:
2. Design Observer – artykuły o projektowaniu i grafice – <https://designobserver.com>
3. AIGA Eye on Design – współczesne trendy w projektowaniu graficznym – <https://eyeondesign.aiga.org>
4. Dezeen – serwis o designie, architekturze i grafice – <https://www.dezeen.com>
5. Typografia.info – portal o typografii i projektowaniu liter – <https://www.typografia.info>
6. The Visual Communication Journal – <https://journals.sagepub.com/home/vcj>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	75	32	20
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	25		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Doskonalenie umiejętności i wiadomości z zakresu fotografii z poprzedniego semestru. Kontynuowanie umiejętności fotografowania oraz poszukiwanie własnych możliwości kreacji. Pogłębianie umiejętności organizowania planu zdjęciowego oraz panowania nad doborem spójnych z założeniami ustawień parametrów technicznych zapisu obrazu fotograficznego, poszukiwania indywidualnych obszarów zainteresowań w zakresie fotografii na poziomie magisterskim. Proces dydaktyczny ma za zadanie pobudzać wyobraźnię, kreatywność, odpowiedzialność autorską, pogłębiać wrażliwość plastyczną oraz umiejętność obserwacji połączoną z podejmowaniem decyzji. Pogłębianie umiejętności korzystania z programów komputerowych np. z grupy Adobe Photoshop, zgodnie z potrzebami technicznymi i kreatywnymi, ze stosowaniem w ograniczonym zakresie gotowych efektów. Wykorzystanie własnych pomysłów na eksperymenty fotograficzne i doskonalenie pełniejszego wykorzystywania wartości potencjału kreatywnego i znaczeniowego fotografii.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma poszerzoną i pogłębioną wiedzę teoretyczną w zakresie historii sztuki i fotografii.	K_W01
W02	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie teorii fotografii i historii sztuki, filozofii i estetyki oraz wie jak wdrożyć ją w praktyce w wypowiedzi fotograficznej.	K_W02
W03	Ma poszerzoną pogłębioną wiedzę na temat technik i stylów fotograficznych i wie jak wykorzystać ją w rozwoju artystycznym i naukowym.	K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi korzystać z cyfrowego sprzętu fotograficznego i dostępnych programów komputerowych, również z ich zaawansowanych opcji i narzędzi.	K_U01, K_U07

U02	Wykorzystuje pogłębioną wiedzę teoretyczną i techniczną z zakresu fotografii do stworzenia własnego dzieła fotograficznego, a także wdraża innowacyjne rozwiązania w tradycyjne fotograficzne procesy na nośnikach cyfrowych.	K_U01, K_U07, K_U10
U03	Potrafi formułować i rozwiązywać problemy w oparciu o zmienne parametry jednostkowe ustawień aparatów i sprzętu oświetleniowego.	K_U01, K_U07, K_U10
U04	Wykorzystuje fotografię do innowacyjnych działań intermedialnych lub też w połączeniu z innymi dziedzinami sztuk wizualnych.	K_U01, K_U07, K_U10
U05	Potrafi pracować w zespole, w razie potrzeby przyjąć rolę lidera i organizować działalność grupy.	K_U09
U06	Potrafi przygotować i prezentować własne projekty i osiągnięcia artystyczne w sposób bezpośredni jak w różnych mediach.	K_U07, K_U08, K_U10
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów samodzielnie poszerzać swoją wiedzę oraz dzielić się nią w środowisku interdyscyplinarnym.	K_K02, K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Fotografia światowa i polska w kontekście grafiki i dziedzin pokrewnych.
2.	Najciekawsze wystawy i polscy fotografowie w kontekście przyszłej pracy fotografa i grafika.
3.	Doskonalenie budowania kompozycji fotograficznej jak i pracy z aparatem fotograficznym.
4.	Doskonalenie umiejętności fotografowania: umiejętności poprawnego kadrowania zadanego tematu. Korelowanie wiedzy teoretycznej z praktyczną na poziomie magisterskim.
5.	Posługiwanie się wybranym specjalistycznym oprogramowaniem w celu przetworzenia obrazu fotograficznego na potrzeby graficzne. Efekty specjalne.
6.	Auto wypowiedź fotograficzna, poszukiwanie tematu do realizacji.
7.	Techniczne aspekty auto wypowiedzi, budowanie obrazu, stylistyka i obróbka graficzna.
8.	Przygotowanie autorskiego zestawu prac podparte literaturą przedmiotu z teoretyczną eksplikacją.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu.
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja prac fotograficznych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Niedenthal C., *Właściwy moment*, Wydawnictwo Marginesy, 2024
2. Carroll H., *Fotograficy o fotografii*, Wydawnictwo Alma-Press, 2021
3. Soulages F., *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, Wydawnictwo TAIWPN Universitas Kraków, 2024

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Kompetencje	aktywność na zajęciach, korekta prac

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wprowadzenie do procesu teksturowania i malowania materiałów w programie Substance Painter. Nauka tworzenia map materiałów PBR (albedo, roughness, metallic, normal). Poznanie interfejsu i narzędzi Substance Painter. Zrozumienie różnicy między teksturami proceduralnymi a malowanymi ręcznie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym wybrane pojęcia związane z teksturowaniem PBR w Substance Painter.	K_W01, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować model do importu i pracy w Substance Painter (UV, formaty plików).	K_U04, K_U05
U02	Potrafi wykorzystać narzędzia Substance Painter do tworzenia i edytowania tekstur oraz materiałów.	K_U05, K_U06
U03	Potrafi łączyć gotowe materiały z własnymi warstwami i maskami, tworząc spójne, estetyczne powierzchnie na modelu 3D.	K_U07
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego poszerzania wiedzy w zakresie tworzenia materiałów 3D.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Wprowadzenie do interfejsu Substance Painter.
2.	Wypiekanie tekstur – normal mapa
3.	Tworzenie materiałów proceduralnych i ręcznie malowanych tekstur.
4.	Podstawowe narzędzia i funkcje

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- ćwiczenia projektowe
- analiza i interpretacja dzieł sztuki/grafiki
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- zajęcia z modelowania 3D
- zadania domowe o charakterze twórczym
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; Przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Shah Z. J., *Realistic Asset Creation with Adobe Substance 3D: Create materials, paints & textures*, wyd. Packt Publishing, 2022

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Kumar A., *Beginning PBR Texturing. Learn Physically Based Rendering with Allegorithmic's Substance Painter* (paperback) (ebook), wyd. Apress 2020

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/@Substance3D>
2. <https://helpx.adobe.com/substance-3d-painter/tutorials.html>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace graficzne, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace graficzne, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Ilustracja I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5	9	
RAZEM	25	25	
Punkty ECTS	1	1	

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie studentów z rodzajami i funkcją ilustracji. Wyposażenie w umiejętności posługiwania się wybranymi technikami i strategiami ilustracyjnymi.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym wybrane teksty literackie i różne sposoby ich interpretacji.	K_W02
W02	Zna w stopniu pogłębionym wybrane strategie interpretacji ilustracyjnej.	K_W04
W03	Zna i rozumie znaczenie symbolu i alegorii w sztuce.	K_W02, K_W04
W04	Zna w stopniu pogłębionym wybrane techniki ilustracyjne.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zastosować różne strategie interpretacji ilustracyjnej.	K_U04
U02	Potrafi stworzyć pracę ilustracyjną z wykorzystaniem wybranych technik ilustracyjnych.	K_U04, K_U07
U03	Potrafi zaprezentować swoją pracę lub swoją koncepcję pracy oraz podjąć dyskusję na jej temat i udzielić innym autorom prac informacji zwrotnej.	K_U12
U04	Potrafi zastosować wiedzę na temat symbolu i alegorii w sztuce w tworzeniu swojej pracy ilustracyjnej oraz potrafi interpretować za pomocą ilustracji teksty literackie.	K_U04
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do odpowiedzialnego podjęcia pracy ilustratora z zachowaniem norm etycznych i przepisów prawa, ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.	K_K02, K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Wybrane teksty literackie i różne sposoby ich interpretacji.
2.	Strategie interpretacji ilustracyjnej: dosłowne, fragmentaryczne, sugestywne, symboliczne, alegoryczne, meta-interpretacja – komentarz wizualny.
3.	Symbol i alegoria w sztuce jako nośniki ukrytej warstwy znaczeń.
4.	Techniki ilustracyjne: kolaż, techniki analogowe, rysunek, malarstwo, techniki cyfrowe.
5.	Praca koncepcyjna: poszczególne etapy np. moodboard, wybór strategii ilustracyjnej, dobór techniki odpowiedniej do ilustracji.
6.	Prezentacja swojej koncepcji ilustracji.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza i interpretacja tekstu źródłowego
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Praca zbiorowa, *Admirałowie wyobraźni 100 lat polskiej ilustracji w książkach dla dzieci*, Wydawnictwo: Dwie Siostry 2020
2. Wincencjus-Patyna A., *Stacja Ilustracja*, Wydawnictwo: Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu 2008

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zaliczenie – ilustracja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zaliczenie – ilustracja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Ilustracja II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie z metodami i technikami tworzenia murali oraz wyposażenie w umiejętności tworzenia i projektowania murali.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym genezę, etapy rozwoju i funkcje murali.	K_W04
W02	Zna w stopniu pogłębionym wybrane strategie interpretacji ilustracyjnej w odniesieniu do muralu.	K_W04, K_W05, K_W06
W03	Zna i rozumie znaczenie architektury i stylistyki otoczenia dla wyboru stylistyki muralu.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zastosować różne strategie interpretacji ilustracyjnej przy tworzeniu muralu, z odniesieniem do architektury i charakterystyka otoczenia oraz funkcji muralu.	K_U04, K_U05
U02	Potrafi stworzyć projekt muralu i mural z wykorzystaniem wybranych technik ilustracyjnych.	K_U05, K_U06
U03	Potrafi zaprezentować swoją pracę lub swój projekt, uzasadnić koncepcję pracy oraz podjąć dyskusję na jej temat i udzielić innym autorom prac informacji zwrotnej.	K_U06, K_U12
U04	Potrafi zaplanować technologię wykonania muralu.	K_U10
U05	Potrafi komponować obraz i typografię podczas projektowania muralu.	K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do odpowiedzialnego podjęcia pracy ilustratora z zachowaniem norm etycznych i przepisów prawa, ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Zagadnienie muralu-geneza, etapy rozwoju, funkcje murali np. reklamowe, informacyjne, artystyczne.
2.	Strategie interpretacji ilustracyjnej w zależności od funkcji muralu: dosłowne, fragmentaryczne, sugestywne, symboliczne, alegoryczne, meta-interpretacja – komentarz wizualny.
3.	Kosztorys muralu i dobór rozwiązań technicznych do jego stworzenia np. użycie dźwigu, rusztowania.
4.	Łączenie obrazu z typografią, ze szczególnym uwzględnieniem muralu.
5.	Praca koncepcyjna: dobór stylistyki muralu do architektury i stylistyki otoczenia.
6.	Prezentacja swoich projektów muralu: obróbka zdjęć, wymiarowanie, przystosowanie projektu do skali w jakiej będzie wykonany.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza i interpretacja tekstu źródłowego
- metoda projektowa - projekt muralu (projekt graficzny, zwymiarowanie i umieszczenie na zdjęciu otoczenia), zaprezentowanie i omówienie swojego projektu

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Mogilnicki P., *Książka po okładce*, Wydawnictwo: Karakter 2021,
2. Dymna E., Rutkiewicz M., *Polski street art*, Wyd. Carta Blanca, 2010
3. Stępień B., *Łódzkie murale-niedoceniona grafika PRL-u*, Wyd. Książy Młyn 2010

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca: projekt muralu, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca: projekt muralu, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Analiza dzieła sztuki

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	15	8	4
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	35		42
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie wiedzy studentów na temat pojęć, kategorii i problemów obecnych w refleksji estetycznej/teorii sztuki. Poszerzenie kompetencji w zakresie samodzielnej analizy dzieła sztuki (analizy treści, formy i ekspresji wybranego dzieła sztuki) oraz recenzji sztuki. Na zajęciach padają pytania: Czym jest sztuka? Co to jest piękno? Czy dzieło sztuki winno eksponować to, co formalne, czy też wyrażać pewne emocje i postawy? Czy sztuka musi ucieleśniać takie wartości jak piękno, wzniosłość, tragizm? Jak odnoszą się do siebie funkcje dzieła sztuki, kontekst jego wytworzenia i intencje artysty? Czym różnią się analiza i ocena sztuki?

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu teorii sztuki (estetyki filozoficznej) oraz potrafi łączyć ją z wiedzą z innych dyscyplin (socjologii, psychologii, filozofii).	K_W02
W02	Ma pogłębioną wiedzę na temat interpretacji dzieł malarstwa lub architektury, wie jak odnieść je do określonego kierunku artystycznego, stylu i epoki.	K_W04
W03	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu filozofii współczesnej i wie jak ją zastosować do analizy dzieł artystycznych.	K_W03, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi odróżnić i zanalizować formę, treść i ekspresję dzieła sztuki oraz potrafi analizować kontekst artystyczny i jego wpływ na interpretację określonego dzieła.	K_U05
U02	Potrafi dokonać analizy wybranego dzieła sztuki, także w formie pisemnej oraz recenzję aktualnego wydarzenia artystycznego.	K_U05

U03	Potrafi dokonać analizy współczesnych dzieł z zakresu sztuki i antysztuki, z zakresu modernizmu i postmodernizmu artystycznego.	K_U06
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na świat wartości estetycznych - świadomie analizuje, interpretuje, krytykuje sztukę oraz jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa.	K_K08

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przedmiot estetyki w ramach historii sztuki, antropologii kultury i filozofii sztuki.
2.	„Sytuacja estetyczna”, wartość artystyczna a wartość estetyczna na przykładzie filozofii Hansa Gadamera i Martina Heideggera.
3.	Rodzaje definicji sztuki. Alternatywna definicja Władysława Tatarkiewicza.
4.	Piękno - dzieje pojęcia, przemiany terminu od starożytności.
5.	Brzydota w sztuce i antysztuce XX i XXI wieku.
6.	Forma – przemiany od starożytności do współczesności.
7.	Teoria psychoanalizy S. Freuda i C. G. Junga. Jej wpływ na sztukę XX wieku.
8.	Estetyka semiologiczna Jej wpływ na postmodernizm (R. Barthes, J. Derrida).
9.	Interpretacja dzieła sztuki w estetyce postmodernizmu (J. F. Lyotard, W. Welsch) i obrona modernizmu (J. Habermas).

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza wybranego dzieła sztuki
- recenzja aktualnej wystawy

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie prac zaliczeniowych (analiza dzieła sztuki, recenzji)
- udział w dyskusji

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Belting H., *Antropologia obrazu*, tł. M. Bryl, Kraków 2007.
2. Danto A., Salwa M., *Po końcu sztuki*, Kraków 2013.
4. red. naukowa Bryl M., Juskiewicz P., Piotrowski P., i in., *Perspektywy współczesnej historii sztuki*, Poznań 2009.
5. Tatarkiewicz W., *Dzieje sześciu pojęć*, wyd. PWN, Warszawa 2011.
6. Wölfflin H., *Podstawowe pojęcia historii sztuki*, wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2006.
7. Kristeva J., *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, tł. M. Falski, Kraków 2009.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Derrida J., *Prawda w malarstwie*, tł. M. Kwietniewska, Gdańsk 2013.
2. Freud S., *Wspomnienia z dzieciństwa Leonarda da Vinci, [w:] Poza zasadą przyjemności*, wyd. PWN, Warszawa 2000.
3. Gombrich E.H., *O sztuce*, wyd. Rebis, Poznań, 2008.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	kolokwium pisemne, praca pisemna (analiza dzieła sztuki, recenzja)
Umiejętności	praca pisemna (analiza dzieła sztuki, recenzja), aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Historia i teoria fotografii

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	15	8	4
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	35		42
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie wiedzy studentów na temat pojęć, kategorii i problemów obecnych w historii fotografii, w tym przemian różnych technik fotograficznych. Poszerzenie kompetencji w zakresie samodzielnej analizy dzieła z zakresu historii fotografii, od dokumentu, poprzez reportaż do fotografii kreatywnej. Zwrócenie uwagi na związek fotografii z czasopismami, plakatem i filmem eksperymentalnym. Analizie poddane zostaną zdjęcia z zakresu: modernizmu i postmodernizmu w relacji do historii malarstwa, grafiki i filmu eksperymentalnego i wideo-artu. Poznanie najważniejszych dokonań w historii fotografii światowej i polskiej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu teorii fotografii oraz potrafi łączyć ją z wiedzą z historii fotografii i sztuki.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi odróżnić formę i treść fotografii oraz dokonać jej analizy w zakresie krytyki sztuki.	K_U05
U02	Potrafi napisać analizę wybranej fotografii oraz recenzję aktualnego wydarzenia z zakresu fotografii.	K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na świat wartości estetyczno-artystycznych - świadomie analizuje, interpretuje, krytykuje fotografię oraz jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa.	K_K08

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przedmiot teorii i historii fotografii w aspekcie historii sztuki i antropologii.
2.	Rodzaje definicji fotografii.
3.	Dokument fotograficzny.
4.	Fotografia inscenizowana.
5.	Forma fotograficzna – przemiany pojęcia.
6.	Teorie fotografii: V. Flussera, R. Barthesa, A. Sekuli, S. Sontag.
7.	Estetyka i antyestetyka fotografii.
8.	Najważniejsze dokonania w historii fotografii światowej (1840-2020).
9.	Najważniejsze dokonania w historii fotografii polskiej (1840-2020).

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza wybranego dzieła fotograficznego
- dyskusja dydaktyczna
- wykład konwersatoryjny

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i wybranymi pracami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Rosenblum N., *Historia fotografii światowej*, Bielsko-Biała 2005.
2. Czartoryska U., *Przygody plastyczne fotografii*, Warszawa 2006.
4. B. von Brauchitsch, *Mała historia fotografii*, Warszawa 2004.
5. *The History of European Photography*, t.1-3, Bratislava 2016.
6. Czartoryska U., *Fotografia – mowa ludzka. Perspektywy teoretyczne*, Gdańsk 2005.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Jurecki K., *Oblicza fotografii*, Września 2008.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	kolokwium, praca pisemna, aktywność na zajęciach, zadania e-learningowe, aktywność na forum
Umiejętności	aktywność na zajęciach, zadania e-learningowe, aktywność na forum
Kompetencje	aktywność na zajęciach, zadania e-learningowe, aktywność na forum



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	70		84
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie pracy dyplomowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę z zakresu sztuk pięknych oraz sztuk projektowych w obszarze grafiki oraz multimedialnych.	K_W01, K_W02
W02	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu głównych trendów rozwojowych na polu sztuki współczesnej.	K_W01, K_W02, K_W04
W03	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu metod, technik, narzędzi związanych z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafik oraz utworów multimedialnych.	K_W08, K_W09
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi podjąć dyskusję i przywołać merytoryczne argumenty dotyczące własnego projektu pracy i założeń lub poglądów.	K_U01, K_U03, K_U07
U02	Planuje i realizuje projekt własnego rozwoju artystycznego oraz podmiotowego.	K_U09
U03	Potrafi zaplanować i napisać pracę pisemną, posługując się aparatem naukowym i przestrzegając praw autorskich.	K_U11

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podejmowania decyzji w zakresie pracy teoretycznej i podejmowania odpowiedzialności za podjęte działania.	K_K02, K_K05
K02	Jest gotów do pisania prac teoretycznych, w tym tekstów naukowych z poszanowaniem zasad etyki zawodowej, zwłaszcza prawa autorskiego.	K_K02, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Opracowanie tematu pracy dyplomowej.
2.	Opracowanie tez występujących w pracy dyplomowej.
3.	Opracowanie konspektu pracy dyplomowej.
4.	Omówienie zasad pisania pracy dyplomowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z zalecaną literaturą
- opracowanie tematu, tez i konspektu pracy magisterskiej
- konsultacje z promotorem

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Literatura wskazana przez promotora.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta.

NETOGRAFIA:

1. Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	sformułowanie tematu, konspektu i tez pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	sformułowanie tematu, konspektu i tez w pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	sformułowanie tematu, konspektu i tez w pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	70		84
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Kontynuacja pracy nad przyjętym tematem pracy dyplomowej, zajęcia powinny się zakończyć napisaniem pracy dyplomowej, zgodnie z metodologią badań w dyscyplinie nauki o sztuce i konserwacji dzieł sztuki oraz poszanowaniem prawa autorskiego i wykazaniem się niezależnością i kreatywnym myśleniem.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę z zakresu sztuk pięknych oraz sztuk projektowych w obszarze grafiki oraz multimediami.	K_W01, K_W02
W02	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu głównych trendów rozwojowych na polu sztuki współczesnej i wie jak wykorzystać ją w przygotowaniu pracy dyplomowej.	K_W01, K_W02, K_W04
W03	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu metodologii nauk o sztuce i konserwacji dzieł sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki i wybranej przez studenta tematyki pracy.	K_W08, K_W09
W zakresie umiejętności		
U01	Prezentuje temat i fragmenty pracy dyplomowej, potrafi podjąć dyskusję i przywołać merytoryczne argumenty dotyczące własnego projektu pracy i założeń lub poglądów.	K_U01, K_U03, K_U07
U02	Potrafi posługiwać się bibliografią, netografią i aparatem naukowym w tworzeniu pracy dyplomowej z poszanowaniem praw autorskich.	K_U09

U03	Kontynuuje pracę pisemną, posługując się aparatem naukowym i przestrzegając praw autorskich oraz wykazując się krytycznym myśleniem i krytyką źródeł przywołanych w pracy.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podejmowania decyzji w zakresie pracy teoretycznej i podejmowania odpowiedzialności za podjęte działania.	K_K02, K_K05
K02	Jest gotów do pisania prac teoretycznych, w tym tekstów naukowych z poszanowaniem zasad etyki zawodowej, zwłaszcza prawa autorskiego.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Omówienie kolejnych rozdziałów prac magisterskich.
2.	Przypomnienie i omówienie na przykładach zasad cytowania i przywoływania dzieł innych twórców z zachowaniem prawa autorskiego.
3.	Przypomnienie i omówienie na przykładach zasad pisania pracy magisterskiej

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- prezentacja fragmentów prac
- burza mózgów

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- praca indywidualna z literaturą i neografią
- przygotowanie kolejnych rozdziałów pracy magisterskiej
- konsultacje z promotorem

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Literatura wskazana przez promotora.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta.

NETOGRAFIA:

1. Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	przygotowanie kolejnych rozdziałów pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	przygotowanie kolejnych rozdziałów pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	przygotowanie kolejnych rozdziałów pracy magisterskiej, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Struktury Wizualne III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wyposażenie studentów w umiejętność praktycznego odnoszenia się do poszerzonego zakresu (w stosunku do studiów I stopnia) pojęć i problemów dotyczących budowy dzieła wizualnego. Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, a nie w oparciu o istniejące schematy. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę na temat budową formy wizualnej zdobytą praktycznie i teoretycznie umożliwiającą samodzielne rozwiązywanie zagadnień kompozycyjnych. Wie jak wykorzystać światło w transformacji struktury wizualnej, wie jaki wpływ ma ruch światła na transformację struktury wizualnej na płaszczyźnie jak i w przestrzeni.	K_W03, K_W04, K_W06
W02	Ma pogłębioną wiedzę na temat kompozycji i jej wpływu na kształtowanie formy w przeszłości i obecnie. Ma pogłębioną wiedzę niezbędną do analizowania utworów wizualnych wybitnych artystów tworzących w przeszłości i współcześnie.	K_W03, K_W04, K_W06
W03	Ma pogłębioną wiedzę na temat kompozycji na formę utworu wizualnego i z tą świadomością konstruuje swoje wypowiedzi wizualne.	K_W06, K_W09

W04	Ma pogłębioną wiedzę na temat formy w utworach wizualnych, wie jakim zmianom ulegała na przestrzeni wieków. Wie jak zastosować tę wiedzę w praktyce, w tworzeniu własnych kreacji wizualnych.	K_W03, K_W05, K_W06
W05	Wie jak prawidłowo formułować problemy badawcze i proponować ich rozwiązania oraz przedstawiać je w formie autorskich wypowiedzi wizualnych.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przeanalizować i odpowiedzieć na stawiane problemy badawcze. Proponuje rozwiązania tego samego problemu w różnych formach i w różnych mediach. Dokonuje wyboru najlepszych rozwiązań. Sam stawia problemy nawiązujące do zagadnień danych jak i wykracza poza nie.	K_U05, K_U06, K_U08,
U02	Posiada pogłębione umiejętności warsztatowe i doskonali je nieustannie, potrafi sprawować opiekę autorską nad wykonaniem swoich projektów przez odpowiednich specjalistów.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06
U03	Potrafi wykreować utwory wizualne uwidaczniając rozwiązywaną problematykę w najbardziej czytelny sposób przy użyciu odpowiednich środków i z dbałością o precyzyjne wykonanie. Posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami wyrazu.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06
U04	Potrafi pracować w zespole interdyscyplinarnym, jako członek tego zespołu, jest również przygotowany do objęcia funkcji lidera zespołu.	K_U09
U05	Posługuje się w stopniu pogłębionym warszatem grafika, w tym nowymi rozwijającymi się technikami i technologiami.	K_U02, K_U03, K_U05
U06	Potrafi zaprezentować własne pomysły i projekty.	K_U08, K_U12
U07	Potrafi pracować w zespole, w tym do objęcia funkcji lidera zespołu.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podnoszenia nie tylko własnych kwalifikacji zawodowych.	K_K05
K02	Jest zdolny do samodzielnej refleksji nad sztuką.	K_K06
K03	Jest gotów podjąć twórcze działania w obszarze kreowania struktur wizualnych, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji. Wykazuje się inwencją twórczą i kreatywnością.	K_K01, K_K02
K04	Jest gotów do poddania krytyce prac własnego autorstwa i innych osób i udzielenia im konstruktywnej informacji zwrotnej.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Światło i ruch w strukturach wizualnych płaskich i przestrzennych.
2.	Ruch i dźwięk w strukturach wizualnych płaskich i przestrzennych.
3.	Mobilność odbiorcy a mobilność struktury.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia projektowe
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. One & Other Numbers with Alexander Calder, Cara Manes, Museum of Modern Art - MoMa 2021.
2. Komponowanie przestrzeni. Rzeźby awangardy, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2020.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Arnheim R, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, Oficyna 2022

NETOGRAFIA:

1. Gawlikowska-Łabęcka E., *Zajęcia studyjne 5. Od faktury do struktury przestrzennej*, Biblioteka PUW, 2023

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca pisemna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Struktury wizualne IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wyposażenie studentów w umiejętność praktycznego odnoszenia się do poszerzonego zakresu (w stosunku do studiów I stopnia) pojęć i problemów dotyczących budowy dzieła wizualnego. Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, a nie w oparciu o istniejące schematy. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę na temat budowy formy wizualnej, zarówno teoretyczną, jak i praktyczną, umożliwiającą samodzielne rozwiązywanie zagadnień kompozycyjnych. Wie jak wykorzystać otwartą przestrzeń do działań wizualnych np. jako podłoże pasywne lub włączyć ją w układ kompozycyjny.	K_W03, K_W04, K_W06
W02	Zna zasady kompozycji i rozumie ich wpływ na kształtowanie formy wizualnej w historii sztuki oraz we współczesnych praktykach artystycznych.	K_W03, K_W04, K_W06
W03	Posiada pogłębioną wiedzę niezbędną do analizy utworów wizualnych wybitnych artystów z przeszłości i współczesności w zakresie kompozycji i struktury wizualnej.	K_W06, K_W09
W04	Rozumie zmiany formy w utworach wizualnych na przestrzeni wieków i potrafi zastosować tę wiedzę w tworzeniu własnych projektów wizualnych.	K_W03, K_W05, K_W06

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie analizować złożone problemy badawcze w projektowaniu wizualnym, identyfikując zależności między formą, funkcją i przekazem oraz wykraczając poza standardowe zagadnienia.	K_U05, K_U06, K_U08,
U02	Potrafi proponować różnorodne rozwiązania tego samego problemu w wielu formach wizualnych i mediach, świadomie dobierając narzędzia i środki wyrazu adekwatnie do kontekstu projektu.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06
U03	Potrafi porównywać i oceniać alternatywne rozwiązania, dokonując wyboru najbardziej efektywnego, uzasadniając decyzje projektowe w oparciu o teorię i praktykę wizualną.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06
U04	Potrafi wykreować utwory wizualne, w których w czytelny sposób ujawnia rozwiązywaną problematykę, łącząc tradycyjne i współczesne środki wyrazu z dbałością o precyzję i spójność formy.	K_U09
U05	Posiada pogłębione umiejętności warsztatowe, doskonali je nieustannie i sprawuje autorską opiekę nad realizacją projektów, koordynując pracę specjalistów i dbając o jakość końcowego efektu.	K_U05, K_U06, K_U08,
U06	Potrafi efektywnie pracować w zespole interdyscyplinarnym, komunikować swoje koncepcje i w razie potrzeby pełnić funkcję lidera, koordynując działania zespołu i podejmując strategiczne decyzje projektowe.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest świadomy konieczności systematycznego podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych i pogłębiania wiedzy teoretycznej oraz praktycznej w zakresie sztuki i projektowania wizualnego, w tym także w kontekście interdyscyplinarnym i nowoczesnych technologii.	K_K05
K02	Potrafi prowadzić pogłębioną analizę i interpretację dzieł wizualnych, formułując oryginalne wnioski dla własnej praktyki twórczej i naukowej, wykazując się samodzielnym myśleniem krytycznym.	K_K06
K03	Jest zdolny do inicjowania i realizowania innowacyjnych działań w obszarze kreowania struktur wizualnych nawet przy ograniczonym dostępie do informacji lub zasobów, wykazując wysoką inwencję twórczą i umiejętność adaptacji.	K_K01, K_K02
K04	Potrafi przekazywać i przyjmować konstruktywną informację zwrotną, w tym analizować i oceniać prace własne oraz projektowe innych osób, wspierając rozwój kreatywny zespołu i efektywność współpracy w środowisku interdyscyplinarnym.	K_K06
K05	Wykazuje inicjatywę, kreatywność i odpowiedzialność w pracy w zespole interdyscyplinarnym, potrafi koordynować działania zespołu, podejmować strategiczne decyzje projektowe oraz inspirować innych do innowacyjnych rozwiązań wizualnych.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Problematyka związana z kreowaniem układów strukturalnych w przestrzeni otwartej.
2.	Plener jako miejsce autonomicznych działań wizualnych.
3.	Plener kreowany i jego funkcja w tworzonych strukturach wizualnych.
4.	Graniczność przestrzenna struktury.
5.	Układy strukturalne w przestrzeni miasta.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- ćwiczenia wizualne
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Słoboda K., Jędrzejczyk M., Kobro K., *Ruch czasoprzestrzeni*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Verlag der Buchhandlung Walther und Franz König Köln, 2021

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Arnheim R., *Dynamika formy architektonicznej*, Oficyna, 2016

NETOGRAFIA:

1. Gawlikowska-Łabęcka G., *Zajęcia studyjne 5. Od faktury do struktury przestrzennej*, Biblioteka PUW, 2023
2. Laboratorium Nowych Narracji Wizualnych, *Nowe narracje wizualne*, 2022

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace graficzne, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace graficzne, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności przygotowania projektu przystosowanego do publikacji w Internecie lub na urządzeniu mobilnym
poszerzenie umiejętności pracy w programach graficznych z pakietu Adobe.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	W stopniu pogłębionym zna funkcje programów graficznych z zakresu grafiki 2d i animacji.	K_W03, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną do stworzenia projektu graficznego.	K_U01, K_U02
U02	Potrafi przygotować projekt graficzny do publikacji w wybranych mediach: Internet, urządzenia mobilne.	K_U03, K_U05
U03	Potrafi przygotować proste elementy animowane 2D.	K_U03, K_U04, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać ocenie projekty publikacji przygotowane przez siebie oraz przez kolegów oraz udzielić im konstruktywnej informacji zwrotnej.	K_K05
K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i umiejętności oraz jest gotów do podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych w zakresie grafiki.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Narzędzia graficzne do projektowania aplikacji/prezentacji interaktywnej.
2.	Narzędzia programów pakietu Adobe. Umiejętność pracy w oparciu o siatkę GRID. Umiejętność przygotowania makiety widoków graficznych.
3.	Projekt aplikacji/prezentacji przystosowanych do wyświetlania na urządzeniu mobilnym pod konkretną specyfikację.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Adobe Creative Team, *Adobe illustrator CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Adobe Creative Team, *Adobe Photoshop CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. *Adobe Flash CS3 professional : oficjalny podręcznik* / [tł. Łukasz Schmidt], wyd. Helion, Gliwice 2008.
2. MacDonald M., *HTML5: The Missing Manual*, wyd. Helion, 2012.
3. Grover C., *Adobe Edge Animate: The Missing Manual*, wyd. Helion, 2012

NETOGRAFIA:

1. <http://www.adobe.com>
2. tutoriale dostępne w Internecie

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności



Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje
-------------	--------------------------------------	------------------------------------------------------	---------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------------------

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie grafiki multimedialnej IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności przygotowania projektu przystosowanego do publikacji w Internecie lub na urządzeniu mobilnym
poszerzenie umiejętności pracy w programach graficznych z pakietu Adobe.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	W stopniu pogłębionym zna funkcje programów graficznych z zakresu grafiki 2d i animacji. Rozumie specyfikacje techniczne wybranej platformy.	K_W03, K_W04, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi wykorzystać wiadomości teoretyczne do stworzenia projektu graficznego.	K_U01, K_U02
U02	Potrafi przygotować projekt graficzny do publikacji w wybranych mediach: Internet, urządzenia mobilne.	K_U04, K_U06
U03	Potrafi podjąć dyskusję na temat swoich dzieł i podjętych przez siebie działań artystycznych i uargumentować użycie wybranych technik.	K_U10, K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać ocenie projekty publikacji przygotowane przez siebie oraz przez kolegów.	K_K05
K02	Jest gotów do całościowego kształcenia i podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych w zakresie grafiki.	K_K05, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Narzędzia graficzne formaty obszaru roboczego.
2.	Narzędzia programów pakietu Adobe. Umiejętność Przygotowania animowanej reklamy internetowej.
3.	Projekt reklamy internetowej, spotu reklamowego przystosowanych do wyświetlania na różnych platformach.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- ćwiczenia projektowe
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Adobe Creative Team, *Adobe illustrator CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Adobe Creative Team, *Adobe Photoshop CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.

LITERATURA UZUŁNIAJĄCA:

1. *Adobe Flash CS3 professional : oficjalny podręcznik* / [tł. Łukasz Schmidt], wyd. Helion, Gliwice 2008.
2. MacDonald M., *HTML5: The Missing Manual*, wyd. Helion, 2012.
3. Grover C., *Adobe Edge Animate: The Missing Manual*, wyd. Helion, 2012.

NETOGRAFIA:

1. <http://www.adobe.com>
2. tutoriale dostępne w Internecie

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wykształcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu historii pisma, druku, książki, wydawnictw prasowych, technologii i terminologii wydawnictw prasowych i poligraficznych.	K_W01
W02	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą funkcji wydawnictw prasowych w aspekcie społecznym i kulturowym.	K_W04
W03	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą funkcji wydawnictw w aspekcie społecznym i kulturowym. Zna różne gatunki literackie i ich projektowanie (beletrystyka, fantazy, science fiction, poezja. Zna wydawnictwa prasowe (tygodnik, dziennik, periodyk).	K_W07
W04	Zna w stopniu pogłębionym budowę książki, jej introligarię oraz edytorstwo. Trendy rozwojowe z zakresu odnośnych dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwe dla kierunku studiów.	K_W08
W05	Poznał w stopniu pogłębionym powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia oraz pojęcia i zasady z zakresu	K_W09

	prawa autorskiego, a także posiada wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności.	
W zakresie umiejętności		
U01	Zna i potrafi zbudować grid i layout dziennika. Zna gatunki dziennikarskie używane w dzienniku. (Poznał typografię wydawnictw prasowych - dzienników). Umie i zaprojektował dziennik-gazetę codzienną.	K_U01
U02	Potrafi posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych podejmując samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych.	K_U02
U03	Potrafi prezentować własne realizacje artystyczne, stosuje Formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami Potrafi zaprojektować autorską wersję dziennika.	K_U09
U04	Potrafi posługiwać się zarówno tradycyjnymi jak i Współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów efektywnie wykorzystywać wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie działalności artystycznej.	K_K07
K02	Jest gotów adaptować się do nowych i zmieniających się okoliczności, wykazuje twórcze i elastyczne myślenie w podejściu do zadań i problemów w działalności zawodowej.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie graficzne dzienników. Typografia dziennika – gatunki dziennikarskie w dzienniku. Budowa strony grid, layout.
2.	Księga stylów.
3.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze – infografika. Wydania internetowe- system edytorski.
4.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- ćwiczenia projektowe
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, 2022
2. Ambrose G., Harris P., *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, 2012
3. Bringham R., *Elementarz stylu w typografii*, 2018
4. Henestrosa C., Meseguer L., Scaglione J., *Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu*, 2014
5. Clayton E., *Typografia. Podstawy*, 2012
6. Krause J., *Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów*, wyd. Helion 2018.
7. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do..*, wyd. Helion 2018

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Pastuszek W., *Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta*, 2007.
2. Mrowczyk J., *Niewielki słownik typograficzny*, wyd. „Słowo i obraz” 2007.
3. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. słowo/obraz terytoria 2005.
4. Bringham R., *Elementarz stylu w typografii*, wyd. Design Plus, Kraków 2007.
5. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.
6. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki podręcznik projektanta*, wyd. Helion 2017.
7. Szydłowska A., *Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*, wyd. 2018
8. Ossolineum. Forssman F., Willberg H. P., *Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma*, wyd. Helion 2017.
9. Tł. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, wyd. Helion 2018.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i typografii IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wykształcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną, systematyczną i krytyczną wiedzę z zakresu historii pisma, druku, książki oraz wydawnictw prasowych, w tym terminologii i technologii poligraficznych, umożliwiającą samodzielną analizę i interpretację procesów projektowych.	K_W01
W02	Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą funkcji wydawnictw prasowych i książkowych w kontekście społecznym, kulturowym i edukacyjnym, rozumiejąc ich rolę w kształtowaniu opinii publicznej, estetyki wizualnej oraz komunikacji z odbiorcą.	K_W04
W03	Zna różnorodne gatunki literackie (beletrystyka, fantasy, science fiction, poezja) oraz typy wydawnictw prasowych (dziennik, tygodnik, periodyk) i potrafi analizować ich specyfikę projektową w aspekcie historycznym i współczesnym, w tym wpływ trendów artystycznych na formę wizualną.	K_W07
W04	Posiada pogłębioną wiedzę o budowie książki, procesach introligatorskich, edytorstwie i cyfrowych procesach wydawniczych, a także o aktualnych trendach rozwojowych w sztukach wizualnych, projektowaniu graficznym i typografii stosowanej w profesjonalnym wydawnictwie.	K_W08

W05	Rozumie powiązania między teorią a praktyką projektową, posiada pogłębioną wiedzę w zakresie prawa autorskiego, a także aspektów finansowych, marketingowych i prawnych związanych z działalnością projektanta i wydawcy.	K_W09
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie zaprojektować kompleksowy layout dziennika, tygodnika lub książki, uwzględniając gatunek literacki, typ publikacji i zaawansowane zasady typografii.	K_U01
U02	Potrafi świadomie korzystać z nowoczesnych technologii i oprogramowania do projektowania wydawnictw oraz podejmować samodzielne decyzje w zakresie realizacji własnych prac artystycznych i publikacyjnych.	K_U02
U03	Potrafi opracować autorską koncepcję wizualną publikacji i profesjonalnie zaprezentować ją przed odbiorcami oraz ekspertami branżowymi.	K_U09
U04	Swobodnie stosuje zarówno tradycyjne, jak i współczesne środki wyrazu artystycznego, adaptując je do wymogów projektowych, technologicznych i estetycznych.	K_U05
U05	Potrafi analizować projekty wizualne innych twórców, proponować ulepszenia i adaptować sprawdzone rozwiązania w własnych projektach.	K_U01
U06	Potrafi koordynować pracę zespołu interdyscyplinarnego w procesie przygotowania i realizacji projektu wydawniczego, sprawując nadzór autorski nad jego wykonaniem.	K_U02
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest przygotowany do twórczej pracy projektowej, wykazując się wyobraźnią, intuicją, elastycznym myśleniem i kreatywnością w realizacji działań artystycznych.	K_K07
K02	Potrafi adaptować się do nowych i zmieniających się warunków projektowych, podejmując inicjatywy twórcze i profesjonalne w rozwiązywaniu problemów zawodowych.	K_K03
K03	Jest gotów do konstruktywnej współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz do sprawowania funkcji lidera zespołu projektowego w obszarze wydawnictw i typografii.	K_K02
K04	Wykazuje postawę odpowiedzialności za jakość, terminowość i estetykę realizowanych projektów, uwzględniając potrzeby odbiorców oraz wymagania rynku wydawniczego.	K_K02, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie Periodyków i wydawnictw o charakterze specjalnym. Typografia dziennika – gatunki dziennikarskie. Budowa strony grid, layout.
2.	Księga stylów.
3.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze – infografika. Wydania internetowe- system edytorialny.
4.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- ćwiczenia projektowe
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach

przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Wydawnictwo: d2d.pl, 2012
2. Müller-Brockmann J., *Systemy siatek w projektowaniu graficznym.*, 2020
3. Ambrose G., Harris P., *Typografia*, Wydawnictwo: Helion, 2012
4. Krause J., *Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów*, wyd. Helion 2018.
5. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do.*, wyd. Helion 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Pastuszek W., *Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta*, 2007.
2. Mrowczyk J., *Niewielki słownik typograficzny*, wyd. „Słowo i obraz” 2007.
3. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. słowo/obraz terytoria 2005.
4. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, wyd. Design Plus, Kraków 2007.
5. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.
6. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki podręcznik projektanta*, wyd. Helion 2017.
7. Szydłowska A., *Od solidarycy do typopolu. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*, wyd. Ossolineum, 2018.
8. Forssman F., Willberg H. P., *Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma*, wyd. Helion 2017.
9. Tł. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, wyd. Helion 2018

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	20	16	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	5		9
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Indywidualna wypowiedź artystyczna → świadome użycie grafiki do własnej koncepcji twórczej, przygotowanie do dyplomu. **Rozwój wiedzy teoretycznej i kulturowej** – zapoznanie studentów z kluczowymi zagadnieniami historii i teorii sztuki, estetyki, psychologii percepcji, socjologii kultury oraz trendami rozwojowymi współczesnej grafiki i sztuki nowych mediów. **Doskonalenie warsztatu twórczego** – nabycie umiejętności świadomego doboru i stosowania metod, technik i narzędzi graficznych, w tym nowoczesnych technologii cyfrowych, a także rozwijanie kompetencji w zakresie planowania, organizacji i realizacji projektów indywidualnych oraz zespołowych, również interdyscyplinarnych. **Kształowanie postaw refleksyjnych i społecznych** – budowanie odpowiedzialności w tworzeniu komunikatów wizualnych, rozwijanie zdolności krytycznej oceny własnej i cudzej twórczości, a także podejmowanie refleksji nad etycznymi i społecznymi aspektami praktyki artystycznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu sztuk pięknych w obszarze grafiki warsztatowej poprzez dzieła najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów w kontekście warunków społecznych i kulturowych.	K_W01, K_W02, K_W03
W02	Ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę o rozwoju grafiki warsztatowej: metodach, technikach, narzędziach, materiałach oraz o problematyce związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafiki w kontekście dyscyplin pokrewnych.	K_W06

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować koncepcję artystyczną cyklu grafik, w stopniu pogłębionym, swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U05
U02	Potrafi łączyć narzędzia i techniki warsztatu klasycznego (matryca, podłoże) ze współczesnymi, tworząc autorską formę graficzną.	K_U06, K_U07
U03	Potrafi sformułować program artystyczny dotyczący projektowania, realizacji i prezentacji własnych grafik.	K_U07
U04	Potrafi zaprezentować swój autorski pomysł bezpośrednio i w mediach.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego planowania i realizacji wystaw prac graficznych.	K_K01, K_K02
K02	Jest gotów poddać konstruktywnej krytyce działania artystyczne innych osób i udzielić informacji zwrotnej.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Grafika jako element współczesnych praktyk sztuki – konteksty społeczne, ekologiczne, polityczne, filozoficzne.
2.	Praca nad długoterminowym projektem: planowanie, selekcja, konstruowanie spójnego cyklu.
3.	Krytyczne seminaria: prezentacje koncepcji, dyskusje grupowe, refleksja nad rolą grafiki w sztuce współczesnej.
4.	Projekt semestralny (dyplomujący): autorski cykl (6–8 prac lub projekt interdyscyplinarny), w którym student świadomie buduje narrację, łączy różne techniki warsztatowe i wypracowuje własną tożsamość twórczą

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- ćwiczenia z kompozycji i form wizualnych
- zadania domowe o charakterze twórczym
- dyskusja dydaktyczna, w tym udzielanie informacji zwrotnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. red. Kulpińska K., *Współczesna polska grafika. Od materialnej do wirtualnej matrycy i postcyfrowych praktyk*, Polski Instytut Studiów nad Sztuką Świata / Wydawnictwo Tako, Warszawa/Toruń, 2023
2. Dudzik S., *Język procesu we współczesnej grafice polskiej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2022
3. Guźniczak M., *Graficzne lustra osobowości*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2017
4. Guźniczak M., *Matryce wyobraźni*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2019
5. *Katalog Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków 2024*
6. *Katalog Międzynarodowe Triennale Male Formy Graficzne Łódź, 2023*

Czasopismo

FORMAT pismo artystyczne, (kwartalnik), wydawca ASP Wrocław, <http://www.format-net.pl>

ARTEON, magazyn o sztuce, wydawca Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o. Poznań, <http://arteon.pl>

ARTLUK, pismo artystyczne, (kwartalnik), wydawca Stowarzyszenie Kulturalne ARTES, Poznań, www.artluk.com

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Fick B., *Printmaking : a complete guide to materials & processes*, wyd. Laurence King Publishing, London 2020.

NETOGRAFIA:

1. <http://www.triennial.cracow.pl/>
2. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/albrecht-d-rer-self-portrait-1500>
3. <https://pl.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern/durer/v/decoding-art-drers-melencolia-i>
4. http://www.metmuseum.org/toah/hd/rembp/hd_rembp.htm
5. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_printing
6. <https://www.prepressure.com/printing/history>
7. <https://printinghistory.org/timeline/>
8. <http://old.bg.umcs.lublin.pl/nowa/grafika/grafika.html>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Specjalność: Grafika 3D i Game Art

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Level Design I, II, III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II, III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			24
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	180		236
RAZEM	300		300
Punkty ECTS	12		12

CELE ZAJĘĆ:

Doskonalenie umiejętności projektowania poziomów z zachowaniem zasad kompozycji i balansu rozgrywki. Rozwijanie kompetencji w zakresie map kompetytywnych i wielowarstwowych przestrzeni. Kształtowanie umiejętności analizy przepływu gracza (player flow) i kierowania jego uwagą. Pogłębienie wiedzy o optymalizacji, modularności i wykorzystaniu narzędzi silników gier (Unity, Unreal, Godot). Wprowadzenie do narracji środowiskowej – budowanie klimatu, emocji i immersji poprzez światło, kolor i dźwięk. Rozwijanie samodzielności twórczej w opracowywaniu pełnych koncepcji poziomów od idei po finalny projekt. Przygotowanie do pracy w interdyscyplinarnych zespołach poprzez praktyczne zastosowanie wiedzy projektowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu projektowania poziomów gier komputerowych, ich struktury, kompozycji i rytmu rozgrywki.	K_W03, K_W05
W02	Zna zasady tworzenia layoutów i map kompetytywnych, rozumie znaczenie balansu, tempa i punktów kontroli w grze.	K_W03
W03	Posiada wiedzę na temat tworzenia przestrzeni narracyjnych i środowiskowych – rozumie rolę światła, koloru, dźwięku i atmosfery w kształtowaniu klimatu gry.	K_W05
W04	Zna proces optymalizacji poziomów, modularności sceny oraz zarządzania zasobami w silnikach Unity, Unreal Engine i Godot.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować kompletny poziom gry w wybranym silniku z uwzględnieniem zasad balansu i grywalności.	K_U04

U02	Umie analizować przepływ gracza (player flow), rytm i tempo rozgrywki oraz dostosować layout do celów projektowych.	K_U04, K_U08
U03	Potrafi zaprojektować i zrealizować mapę kompetywną lub eksploracyjną z zachowaniem zasad symetrii i czytelności.	K_U08
U04	Tworzy przestrzeń narracyjną z wykorzystaniem światła, dźwięku i kompozycji w celu budowania immersji.	K_U04, K_U09
U05	Potrafi przygotować projekt poziomu od koncepcji po finalny build, dokumentując proces i iteracje zmian.	K_U05, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje samodzielność, odpowiedzialność i inicjatywę twórczą w pracy nad projektem zespołowym i indywidualnym.	K_K01
K02	Potrafi współpracować w interdyscyplinarnym zespole produkcyjnym, komunikując się skutecznie z grafikami, programistami i designerami.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Analiza przykładów profesjonalnych layoutów gier (FPS, RPG, platformówki) – kompozycja, czytelność, rytm.
2.	Przypomnienie i rozwinięcie zasad GDD – cele gracza, feedback, iteracja projektowa.
3.	Projektowanie layoutu poziomu w silniku (Unity / Unreal / Godot) – strefy, punkty kontrolne, kierunek ruchu.
4.	Zasady przepływu gracza (player flow) – rytm eksploracji, balans trudności, tempo gry.
5.	Przestrzeń a emocje – jak geometria poziomu wpływa na napięcie, zaskoczenie i klimat.
6.	Prototyp poziomu 2D/3D – od szkicu po grywalny layout (whitebox).
7.	Testowanie i dokumentacja procesu (raport LD, feedback).
Semestr II	
1.	Projektowanie map kompetywnych (FPS, arena, MOBA) – zasady symetrii, balansu i tempa rozgrywki.
2.	Analiza punktów strategicznych – spawn, kontrola, ścieżki alternatywne, punkty kulminacyjne.
3.	Projektowanie poziomów asymetrycznych – różne style gry i przewagi przestrzenne.
4.	Wpływ skali i geometrii na dynamikę rozgrywki.
5.	Integracja oświetlenia, barw i efektów wizualnych w celu zwiększenia czytelności i immersji.
6.	Optymalizacja mapy pod wydajność i balans FPS (światło, kolizje, LOD).
7.	Dokumentacja końcowa projektu – mapa kompetywna (opis, screeny, wideo, pliki).
Semestr III	
1.	Wprowadzenie do narracji środowiskowej – storytelling przez przestrzeń, detale, światło, dźwięk.
2.	Analiza tytułów narracyjnych – kontekst, emocje, immersja.
3.	Projektowanie ścieżki fabularnej – budowanie dramaturgii przez przestrzeń i tempo rozgrywki.
4.	Tworzenie klimatu – kompozycja kolorystyczna, paleta emocji, balans światła i cienia.
5.	Modularność i ponowne wykorzystanie elementów – tworzenie „lego systemów” środowiskowych.
6.	Integracja assetów z Game Artem i Tworzeniem Gier II – współpraca między przedmiotami.
7.	Projekt semestralny: narracyjny poziom środowiskowy 3D (lokacja z fabułą).
Semestr IV	
1.	Projektowanie tras i osi eksploracji – czytelność przestrzeni w open world.
2.	Budowa logicznego regionu świata – miasta, lasy, pustkowia, punkty orientacyjne (landmarki).
3.	Tworzenie przestrzeni nieliniowej – ścieżki alternatywne, sekrety, tempo progresji.
4.	Zarządzanie skalą świata – podział na strefy, optymalizacja i strumieniowanie (streaming levels).
5.	Integracja dźwięku, efektów pogodowych i cyklu dnia/nocy – immersja i realizm.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- prace 3D
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Polewiak P., Tworzyć gry, wyd. Insignis Media, Kraków 2020.
2. Lemarchand R., A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone), MIT Press, Cambridge 2021.
3. Schreier J., Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry, Grand Central Publishing, Nowy Jork 2021.
4. Harris B. J., Wojny konsolowe. SEGA, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie, Sine Qua Non, Kraków 2020.
5. Kojima H., The Creative Gene: How Books, Movies and Music Inspired the Creator of Death Stranding and Metal Gear, Viz Media, San Francisco 2021.
6. Durham G., Bible Adventures, Boss Fight Books, Los Angeles 2019

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Kleon A., Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative (10th Anniversary Edition), Workman Publishing, Nowy Jork 2022.
2. Nicklin H., Writing for Games: Theory and Practice, CRC Press, Londyn 2023.
3. Platten J. Z., Dille F., The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design (Updated Edition), Lone Eagle, Nowy Jork 2018.
4. Lemarchand R., A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone), MIT Press, Cambridge 2021.
5. Keogh B., The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production, MIT Press, Cambridge 2023.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://www.youtube.com/c/lmphenzia>
6. <https://www.youtube.com/@GMTK>
7. <https://www.youtube.com/@Gdconf>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne w grach I, II, III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II, III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			24
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	180		236
RAZEM	300		300
Punkty ECTS	12		12

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie procesu projektowania interfejsów graficznych w grach. Tworzenie GUI, wireframe i userflow do własnej gry. Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania graficznego (GUI) w grach komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować elementy graficznego interfejsu użytkownika w programie Adobe Photoshop.	K_U06, K_U07
U02	Potrafi zaprojektować i wykonać Menu główne gry oraz wireframe i userflow do własnej gry.	K_U06, K_U07
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do realizowania swoich projektów z wykorzystaniem intuicji, wyobraźni, twórczego myślenia oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Wstęp do projektowania interfejsów graficznych w grach. Omówienie znaczenia interfejsów graficznych w grach.
2.	Przegląd przykładów interfejsów graficznych w popularnych grach.
3.	Omówienie elementów, które należy wziąć pod uwagę podczas projektowania interfejsów graficznych w grach, takich jak wygląd, użyteczność i łatwość użycia.
4.	Adobe Photoshop, Adobe XD jako narzędzie projektowania elementów interface'u w grach komputerowych.
5.	Projektowanie Menu głównego gry. Stworzenie klarownej struktury menu z intuicyjną nawigacją. Uporządkowanie sekcji, takich jak "Nowa Gra", "Opcje", "Zapisane Gry", "Wyjście", aby były łatwo dostępne.
6.	Konsultacje (Menu główne)
Semestr II	
1.	Projektowanie menu głównego (w oparciu o wireframe i userflow do własnej gry).
2.	Projektowanie HUD (Heads-up Display) . Ustalenie hierarchii informacji w zależności od ich ważności i częstotliwości użycia. Określenie, które informacje powinny być bardziej widoczne lub dostępne w bardziej centralny sposób.
3.	Projektowanie interfejsu w trybie multiplayer. Wyświetlanie bieżących zadań lub misji dla graczy w trybie kooperacyjnym. Wizualna reprezentacja postępów w realizacji zadań.
5.	Przegląd popularnych i niszowych gier z dobrymi interfejsami graficznymi Analiza elementów interfejsów graficznych tych gier i ich implementacji w grze. Wireframe, Mockup, Prototyp, Wybór frameworka, Testowanie.
6.	Projektowanie Logo gry oraz Ikony gry
7.	Konsultacje (Logo i ikona)
Semestr III	
1.	Używanie narzędzi do projektowania interfejsu graficznego, takich jak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch, Adobe XD, Figma
2.	Projektowanie i implementacja elementów interfejsu graficznego, takich jak przyciski, suwaki, pola tekstowe. Wireframe, Mockup, Prototyp, Wybór frameworka, Testowanie
3.	Projektowanie GUI i inventory. Wyświetlanie bieżących zadań lub misji dla graczy w trybie kooperacyjnym. Wizualna reprezentacja postępów w realizacji zadań.
4.	Konsultacje.
Semestr IV	
1.	Projektowanie HUD gry (Tworzenie GUI, wireframe i userflow do własnej gry).
2.	Testowanie i optymalizacja interfejsu graficznego. Przeprowadzanie testów interfejsu pod kątem stabilności i wydajności, zwłaszcza w warunkach wielu aktywnych użytkowników. Regularne aktualizacje w oparciu o feedback społeczności.
3.	Omówienie sposobów, w jakie można poprawić interfejs graficzny na podstawie informacji zwrotnych od użytkowników
4.	W trakcie zajęć można wykorzystać różne technologie i narzędzia, takie jak Unity, Unreal Engine, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch i inne, w zależności od preferencji uczestników i dostępnych zasobów.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład; wykład konwersatoryjny
- projekt
- praca indywidualna
- korekty indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Tidwell J., Brewer C., Valencia A., *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, 3rd ed., O'Reilly Media, Sebastopol 2019.
2. Norman D. A., *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*, Basic Books, Nowy Jork 2019.
3. Ross J., *Unity i C#. Praktyka programowania gier*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2020.
4. Schreier J., *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*, Grand Central Publishing, Nowy Jork 2021.
5. Fullerton T., *Projektowanie gier. Podejście zorientowane na gracza*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2023.
6. Krug S., *Don't Make Me Think, Revisited*, New Riders, San Francisco 2019.
7. Marsh J., *UX for Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons*, O'Reilly Media, Sebastopol 2019.
8. Brown T., *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, Harper Business, Nowy Jork 2019

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Hurff S., *Designing Products People Love: How Great Designers Create Successful Products*, O'Reilly Media, Sebastopol 2018.
2. Nunnally B., Farkas D., *UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products*, O'Reilly Media, Sebastopol 2020.
3. Nodder C., *Evil by Design: Interaction Design to Lead Us into Temptation*, John Wiley & Sons, Hoboken 2022.
4. Cagan M., *Inspired: How to Create Tech Products Customers Love (2nd ed.)*, Wiley, Nowy Jork 2020.
5. Fitzpatrick R., *The Mom Test*, CreateSpace Independent Publishing, Nowy Jork 2020.
6. Faulkner A., Chavez C., *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2020 Release)*, Adobe Press, San Jose (CA), 2020.
7. Kelby S., *The Adobe Photoshop Book for Digital Photographers*, Peachpit / Adobe Press, San Francisco, 2020.
8. Wood B., *Adobe Illustrator Classroom in a Book (2021 Release)*, Adobe Press, San Jose (CA), 2021.
9. Dawson P., *Typography for Screen: Type in Motion*, Laurence King Publishing, London, 2019.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Tworzenie gier komputerowych I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	90		118
RAZEM	150		150
Punkty ECTS	6		6

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie procesu planowania, projektowania i realizacji gry komputerowej w środowisku Unity lub Unreal Engine. Opracowanie autorskiego projektu gry – od pomysłu, przez dokumentację GDD, po działający prototyp. Rozwinięcie umiejętności koncepcyjnych, artystycznych i technicznych w produkcji gier. Kształcenie pracy zespołowej, planowania iteracyjnego oraz komunikacji w zespole produkcyjnym. Przygotowanie pełnej dokumentacji projektu oraz finalnej prezentacji grywalnego poziomu. Rozwijanie postawy kreatywnej, otwartej na współpracę, samokształcenie i rozwój osobisty.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania, planowania i tworzenia gier komputerowych w silnikach Unity / Unreal Engine.	K_W06
W02	Zna proces produkcji gry, etapy dokumentacji (GDD), prototypowania, implementacji i testów.	K_W06, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi opracować koncepcję gry, przygotować dokumentację GDD i stworzyć grywalny prototyp poziomu.	K_U05, K_U06
U02	Potrafi wdrożyć mechaniki, interakcje, efekty audiowizualne i interfejs użytkownika w środowisku Unity / Unreal.	K_U05, K_U06
U03	Potrafi analizować, testować i prezentować autorski projekt gry, wskazując zastosowane rozwiązania i proces twórczy.	K_U05, K_U06, K_U07

U04	Potrafi współpracować w zespole interdyscyplinarnym, przyjmując i udzielając konstruktywnego feedbacku.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje samodzielność, odpowiedzialność i inicjatywę w procesie projektowym.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Wprowadzenie do produkcji gier: struktura zespołu, pipeline deweloperski, etapy tworzenia gry, rola projektanta. Analiza przykładów gier indie i AAA.
2.	Koncepcja gry: opracowanie pomysłu, założeń gatunkowych, stylu wizualnego, docelowej platformy, odbiorcy i celu rozgrywki.
3.	Tworzenie dokumentacji GDD: opis rozgrywki, mechanik, postaci, świata i UI. Praca z moodboardami i concept artami.
4.	Whiteboxing i projektowanie poziomu: kompozycja przestrzeni, czytelność wizualna, flow gracza, balans i tempo gry.
5.	Iteracja i prezentacja prototypu: testowanie, analiza feedbacku, planowanie zmian. Przygotowanie raportu semestralnego z postępów.
Semestr II	
1.	Implementacja mechanik i logiki gry: wprowadzenie elementów gameplayu (ruch, interakcje, przeciwnicy, NPC, systemy walki).
2.	Integracja assetów i materiałów: praca z modelami 3D, teksturami, shaderami, animacjami, efektami VFX i systemami fizyki.
3.	Projektowanie interfejsu użytkownika (UI): menu główne, pasek zdrowia, punkty, licznik czasu, ekran końca gry (UX).
4.	Światło, post-process i atmosfera gry: praca z oświetleniem, dźwiękiem, ambientem, skyboxem i kolorystyką.
5.	Testowanie i optymalizacja projektu: debugowanie, analiza wydajności, poprawki techniczne, przygotowanie finalnego builda.
6.	Prezentacja końcowa gry: dokumentacja PDF (GDD, opis, zrzuty ekranu), nagranie rozgrywki i publiczna prezentacja projektu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład; wykład konwersatoryjny
- projekt
- praca w grupach
- korekty indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Fullerton T., Projektowanie gier. Podejście zorientowane na gracza, Helion, Gliwice 2023.
2. Polewiak P., Tworzyć gry, Insignis Media, Kraków 2020.
3. Lemarchand R., A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone), MIT Press, Cambridge 2021.

4. Freeman A., *Creating Characters with Personality*, Watson-Guptill, New York 2019.
5. Birn J., *Digital Lighting and Rendering (3rd Edition)*, New Riders, San Francisco 2021.
6. Lanteri L., *Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More*, 3dtotal Publishing, Worcester 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Williams R., *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber, London 2020.
2. Nicklin H., *Writing for Games: Theory and Practice*, CRC Press, London 2023.
3. Platten J. Z., Dille F., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design (Updated Edition)*, Lone Eagle, New York 2018.
4. Fiedler L., *Designing Game Characters*, CRC Press, Boca Raton 2022.
5. Beane A., *3D Animation Essentials*, Wiley, Hoboken 2020.
6. Keogh B., *The Videogame Industry Does Not Exist*, MIT Press, Cambridge 2023

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://docs.godotengine.org/en/stable/community/tutorials.html>
6. <https://www.youtube.com/c/Imphenzia>
7. <https://www.youtube.com/@GMTK>
8. <https://www.youtube.com/@Gdconf>
9. <https://www.youtube.com/@Follygon>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie Środowiska i Postaci I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	90		118
RAZEM	150		150
Punkty ECTS	6		6

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie zasad projektowania środowisk i postaci w grach 2D i 3D. Rozwinięcie umiejętności tworzenia kompozycji przestrzennych, klimatu i nastroju sceny. Zrozumienie procesu powstawania środowisk – od koncepcji po implementację w silniku gry. Zapoznanie z zasadami projektowania i animacji postaci grywalnych i NPC. Opracowanie funkcjonalnych systemów wizualnych: interakcji, ruchu, ekwipunku, levelowania. Kształtowanie postawy kreatywnej i technicznej w zakresie łączenia sztuki z technologią gier.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna proces tworzenia środowisk i postaci w grach komputerowych – od koncepcji po implementację.	K_W01, K_U03
W02	Rozumie zależności między estetyką, funkcjonalnością i czytelnością wizualną środowiska i postaci.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować i zbudować środowisko gry (2D lub 3D) zgodnie z założeniami GDD.	K_U01
U02	Potrafi opracować i zaimplementować postać grywalną i NPC z prostymi interakcjami lub animacjami.	K_U03
U03	Umie zaprezentować projekt środowiska lub postaci oraz omówić ich kontekst fabularny i techniczny.	K_U05

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje samodzielność, inicjatywę twórczą i umiejętność rozwiązywania problemów wizualnych.	K_K01
K02	Potrafi pracować zespołowo przy tworzeniu wspólnego projektu gry.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr III	
1.	Wprowadzenie do projektowania środowisk w grach: analiza stylistyki i funkcji przestrzeni.
2.	Tworzenie koncepcji środowiska: moodboard, paleta kolorów, styl graficzny, layout poziomu.
3.	Modelowanie i kompozycja sceny (2D/3D): układ elementów, proporcje, balans wizualny, światło.
4.	Teksturowanie, materiały i detale: praca z shaderami, teksturami, dekoracjami i efektami.
5.	Implementacja środowiska w silniku gry (Unity/Unreal/Godot) i prezentacja projektu.
Semestr IV	
1.	Analiza postaci w grach: typologia, funkcja narracyjna, stylizacja, proporcje, emocje.
2.	Tworzenie koncepcji bohatera: storyboard, concept art, profil osobowości, archetyp.
3.	Modelowanie, rigowanie i animacja postaci 2D/3D – od szkicu do implementacji.
4.	Projektowanie NPC: zachowania, interakcje, typy wrogów i sojuszników, handlowcy, zadania.
5.	Systemy RPG i gameplayowe: ekwipunek, punkty doświadczenia, zdrowie, umiejętności.
6.	Prezentacja projektu: dokumentacja, pokaz animacji lub interakcji postaci w silniku gry.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład; wykład konwersatoryjny
- projekt
- praca w grupach
- korekty indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Fullerton T., Projektowanie gier. Podejście zorientowane na gracza, Helion, Gliwice 2023.
2. Polewiak P., Tworzyć gry, Insignis Media, Kraków 2020.
3. Lemarchand R., A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone), MIT Press, Cambridge 2021.
4. Freeman A., Creating Characters with Personality, Watson-Guptill, New York 2019.
5. Birn J., Digital Lighting and Rendering (3rd Edition), New Riders, San Francisco 2021.
6. Lanteri L., Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More, 3dtotal Publishing, Worcester 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Williams R., The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, London 2020.
2. Nicklin H., Writing for Games: Theory and Practice, CRC Press, London 2023.
3. Platten J. Z., Dille F., The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design (Updated Edition), Lone Eagle, New York 2018.
4. Fiedler L., Designing Game Characters, CRC Press, Boca Raton 2022.

5. Beane A., 3D Animation Essentials, Wiley, Hoboken 2020.
6. Keogh B., The Videogame Industry Does Not Exist, MIT Press, Cambridge 2023

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://docs.godotengine.org/en/stable/community/tutorials.html>
6. <https://www.youtube.com/c/lmphenzia>
7. <https://www.youtube.com/@GMTK>
8. <https://www.youtube.com/@Gdconf>
9. <https://www.youtube.com/@Follygon>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Specjalność: Projektowanie graficzne i fotografia

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Opanowanie podstaw warsztatu graficznego związanego z projektowaniem elementów identyfikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności praktycznego posługiwania się narzędziami (Illustrator, Photoshop, alternatywy). Wykształcenie umiejętności tworzenia prostych projektów graficznych zgodnych z założeniami wizerunkowymi. Przygotowanie do pracy nad kompletnymi projektami systemów wizualnych w kolejnych semestrach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym zasady projektowania logo, typografii i kolorystyki w systemach identyfikacji wizualnej.	K_W06
W02	Zna i rozumie zagadnienie spójności wizualnej, zwłaszcza jej wpływ na wizerunek marki.	K_W05
W03	Zna w stopniu pogłębionym narzędzia i techniki pracy w programach graficznych stosowane do tworzenia elementów identyfikacji wizualnej.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować proste logo z zastosowaniem zasad typografii, koloru i kompozycji.	K_U01, K_U06
U02	Umie tworzyć moodboardy oraz koncepcje wizualne wspierające proces projektowy.	K_U05, K_U06

U03	Posługuje się wybranymi narzędziami programów graficznych (wektorowych i rastrowych) do realizacji projektów identyfikacji wizualnej.	K_U06
U04	Potrafi przygotować prezentację własnych projektów i uzasadnić przyjęte rozwiązania projektowe.	K_U10, K_U12
U05	Potrafi pracować w grupie projektowej, dzieląc się zadaniami i wspierając innych.	K_U09
U06	Potrafi argumentować swoje wybory projektowe w dyskusji z prowadzącym i grupą.	K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na krytykę i umie konstruktywnie reagować na opinie dotyczące własnych projektów.	K_K05
K02	Rozumie znaczenie etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej projektanta graficznego.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Znak firmowy, sygnet, ligatura - wykład i prezentacja.
2.	System identyfikacji wizualnej - wykład i prezentacja.
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie prezentacji prac graficznych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach
- analiza przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Zdeno Kolesár, Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. Airey D., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013.
4. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, wyd. Karakter, 2012.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie umiejętności projektowych związanych z tworzeniem spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności praktycznego posługiwania się narzędziami (Illustrator, Photoshop, alternatywy). Wykształcenie umiejętności tworzenia prostych projektów graficznych zgodnych z założeniami wizerunkowymi. Przygotowanie do pracy nad kompletnymi projektami systemów wizualnych w kolejnych semestrach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym i rozumie wybrane zagadnienia w zakresie typografii i kolorystyki i wie jak wykorzystać tę wiedzę w budowaniu systemu wizualnego.	K_W01
W02	Zna w stopniu pogłębionym i rozumie znaczenie spójności wizualnej dla wizerunku marki.	K_W02, K_W03
W03	Zna w stopniu pogłębionym wymagania techniczne dotyczące przygotowania materiałów graficznych do druku i publikacji cyfrowej wie jak wykorzystać tę wiedzę w praktyce podczas przygotowania materiałów.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować logo z zastosowaniem zasad typografii, koloru i kompozycji.	K_U03, K_U06

U02	Umie tworzyć moodboardy oraz koncepcje wizualne wspierające proces projektowy.	K_U03, K_U06
U03	Posługuje się wybranymi narzędziami programów graficznych (wektorowych i rastrowych) do realizacji projektów identyfikacji wizualnej.	K_U06
U04	Potrafi przygotować prezentację własnych projektów, podjąć dyskusję na ich temat i uzasadnić przyjęte rozwiązania projektowe.	K_U12
U05	Potrafi pracować w grupie projektowej, dzieląc się zadaniami i wspierając innych.	K_U09
U06	Potrafi argumentować swoje wybory projektowe w dyskusji z prowadzącym i grupą.	K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na krytykę i umie konstruktywnie reagować na opinie dotyczące własnych projektów.	K_K02
K02	Przestrzega zasad etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej projektanta graficznego.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Elementy systemu identyfikacji wizualnej – logo, typografia, kolorystyka, układy kompozycyjne.
2.	Pogłębianie zasad tworzenia i rozwijania systemu identyfikacji – spójność, elastyczność, skalowalność.
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie prezentacji prac graficznych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach
- analiza przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Kolesár Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. David Airey., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013.
4. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, wyd. Karakter, 2012

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Tworzenie projektów graficznych w odpowiedzi na zadany problem/ brief od klienta. Tworzenie znaków firmowych dla nowych lub istniejących firm. Tworzenie spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Obserwacja rynku - trendów w projektowaniu, najnowszych realizacji, analiza prac konkurencji. Ćwiczenie praktyki wdrażania systemu identyfikacji w różnych kontekstach komunikacyjnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym zasady rozwijania systemów identyfikacji wizualnej dla różnych mediów i kontekstów.	K_W03, K_W06
W02	Zna w stopniu pogłębionym standardy i dobre praktyki przygotowania projektów do druku, publikacji online i prezentacji multimedialnych.	K_W06, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować rozbudowany system identyfikacji wizualnej obejmujący materiały drukowane i cyfrowe.	K_U06
U02	Potrafi dostosować elementy wizualne do różnych nośników (druk, web, outdoor, social media).	K_U05, K_U06
U03	Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych.	K_U07
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów przyjmować i wykorzystywać informację zwrotną w czasie trwania całego procesu projektowego.	K_K05

K02	Wykazuje inicjatywę i odpowiedzialność w pracy nad długofalowym projektem.	K_K03
K03	Zachowuje zasady etyki zawodowej oraz podejmuje odpowiedzialnie zadania projektanta graficznego.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie logotypu i identyfikacji.
2.	Rozszerzenie systemu identyfikacji wizualnej – od logo i kolorystyki do pełniejszej architektury wizualnej (rozbudowane materiały akcydensowe).
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie prezentacji prac graficznych, omówienie i udzielanie informacji zwrotnej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- korekty i prezentacja prac, udzielanie informacji zwrotnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Zdeno Kolesár, Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. Airey D., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2015.
4. Peter Willberg H., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii* (wyd. 3), Biblioteka Typografii, 2015
5. Czasopisma: 2+3D, Eye, Graphis, Archive, Novum, Print, Kak, Etaphes, Typo, Communication Arts

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013.
4. Dębowski P., J. Mrowczyk, *Widzieć / Wiedzieć*, wyd. Karakter, 2011.
5. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, wyd. Karakter, 2012.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zastosowanie wiedzy i umiejętności zdobytych w poprzednich semestrach w projektach rzeczywistych lub symulowanych. Tworzenie znaków firmowych dla nowych lub istniejących firm. Tworzenie spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Obserwacja rynku - trendów w projektowaniu, najnowszych realizacji, analiza prac konkurencji. Ćwiczenie praktyki wdrażania systemu identyfikacji w różnych kontekstach komunikacyjnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym zasady rozwijania systemów identyfikacji wizualnej dla różnych mediów i kontekstów.	K_W05
W02	Zna w stopniu pogłębionym standardy i dobre praktyki przygotowania projektów do druku, publikacji online i prezentacji multimedialnych.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować rozbudowany system identyfikacji wizualnej obejmujący materiały drukowane i cyfrowe.	K_U06
U02	Potrafi dostosować elementy wizualne do różnych nośników (druk, web, outdoor, social media).	K_U05, K_U06
U03	Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych.	K_U10, K_U12
U04	Umie przyjmować i wykorzystywać informację zwrotną w procesie projektowym.	K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje inicjatywę i odpowiedzialność w pracy nad długofalowym projektem.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie logotypu i identyfikacji.
2.	Rozszerzenie systemu identyfikacji wizualnej – od logo i kolorystyki do pełniejszej architektury wizualnej (rozbudowane materiały akcydensowe).
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie projektów graficznych, do różnych nośników, formatów i kontekstów komunikacyjnych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- korekty i prezentacja prac, udzielanie informacji zwrotnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Kolesár Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. Wheeler A., *Designing Brand Identity*, John Wiley & Sons, 2017
4. David A., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2015.
5. Peter Willberg H., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii* (wyd. 3), Biblioteka Typografii, 2015
6. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, wyd. Karakter, 2012.
7. Czasopisma: 2+3D, Eye, Graphis, Archive, Novum, Print, Kak, Etaphes, Typo, Communication Arts

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013
4. Dębowski P., J. Mrowczyk, *Widzieć / Wiedzieć*, wyd. Karakter, 2011.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa - opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przekazanie studentom wiedzy i umiejętności niezbędnych do profesjonalnej fotografii produktowej w warunkach studyjnych. Uczestnicy uczą się planowania i realizacji zdjęć reklamowych o wysokich wymaganiach technicznych, w tym pracy z materiałami trudnymi do oświetlenia, oraz przygotowania plików do druku i publikacji internetowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o technikach fotografii produktowej, właściwościach światła i zasadach pracy w studiu.	K_W05, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaplanować i zrealizować sesję typu packshot, stosować różne modyfikatory światła.	K_U01, K_U02, K_U04, K_U05
U02	Potrafi wykonywać profesjonalną postprodukcję i przygotować materiały do druku i sieci.	K_U04, K_U05, K_U07
U03	Potrafi pracować w zespole i przyjmować w nim różne role.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do wykonywania pracy zgodnie ze standardami branżowymi i dbałością o bezpieczeństwo.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Organizacja studia fotograficznego i zasady BHP.
2.	Packshot i fotografia katalogowa-standardy e-commerce.
3.	Oświetlenie materiałów refleksyjnych: szkło, metal, tworzywa sztuczne.
4.	Postprodukcja i przygotowanie plików do druku i Internetu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- prezentacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie do prezentacji pracy

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Wiedemann J., *Advertising Now: TV Commercials*. Köln: Taschen, 2009. ISBN 978-3-8228-4029-0.
2. Toscani O., *Oliviero Toscani: More Than Fifty Years of Magnificent Failures*. London: Carlton Books Ltd., 2015.
3. Calle S., *Sophie Calle*. London: Thames & Hudson, 2023.

NETOGRAFIA:

1. <https://ktr.org.pl>
2. <https://konkursy.sar.org.pl/nominacje/ktr/105/1/0/0/0/0>
3. <https://models.com>
4. <https://artandcommerce.com>
5. <https://creative.magnumphotos.com>
6. <https://www.showstudio.com>
7. <https://www.luerzersarchive.com>
8. <https://www.adsoftheworld.com>
9. <https://www.vogue.com/photovogue>
10. <https://www.colorsmagazine.com/en/archive>
11. <https://novembre.global>
12. <https://numero.com>
13. <https://www.anothermag.com>
14. <https://www.fabrica.it/en/>
15. <https://campaignsoftheworld.com>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Rozwinięcie umiejętności pracy z człowiekiem w fotografii komercyjnej. Studenci zdobywają kompetencje w zakresie fotografii e-commerce oraz modowej, uczą się współpracy z modelami, stylistami i projektantami, a także doskonałą techniki retuszu i przygotowania materiałów do publikacji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym i rozumie proces planowania, realizacji i postprodukcji sesji modowych i e-commerce, w tym zasady stylizacji i pracy z zespołem, pracy w studio i lokacji.	K_W05, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przeprowadzić pełną sesję editorialową, kierować modelem, dbać o spójność koncepcji i wysoką jakość techniczną zdjęć.	K_U06, K_U09
U02	Potrafi pracować w zespole złożonym ze specjalistów różnych branż np. modeli, fotografów, stylistów i przyjmować w tym zespole różne role, w tym także pokierować pracami zespołu.	K_U06, K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do efektywnej komunikacji z klientem i zespołem.	K_K01, K_K04
K02	Jest gotów do podjęcia pracy z zachowaniem standardów etycznych w pracy modelem.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Fotografia produktowa z udziałem modela – standardy sklepów internetowych.
2.	Editorial mody: koncepcja, wybór lokalizacji, stylizacja, organizacja planu.
3.	Retusz high-end i przygotowanie zdjęć do druku magazynowego.
4.	Prezentacja prac.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- prezentacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie do prezentacji pracy

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Avedon R., *The Naked and the Dressed*, Random House 1998.
2. Cotton C., *Fotografia jako sztuka współczesna*, Universitas 2010.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1. LaChapelle D., *Heaven to Hell*, Taschen 2006.
2. Testino M., *Private View*, Taschen 2011.

NETOGRAFIA:

1. www.vogue.com
2. www.models.com
3. www.showstudio.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności



Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje
-------------	--------------------------------------	------------------------------------------------------	---------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------------------

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studentów do pracy w środowisku agencji reklamowej. Uczestnicy poznają pełny proces tworzenia kampanii – od briefu i moodboardu, poprzez planowanie budżetu i harmonogramu, po realizację i prezentację gotowej sesji przed klientem.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym i rozumie strukturę agencji reklamowej i rolę fotografa w zespole kreatywnym.	K_W03, K_W04
W02	Zna w stopniu pogłębionym zasady opracowania briefu i harmonogramu produkcji.	K_W05, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć moodboard i zaplanować oraz poprowadzić sesję.	K_U02, K_U03
U02	Potrafi zarządzać zespołem złożonym ze specjalistów różnych branż i dyscyplin.	K_U09
U03	Potrafi zaplanować i zarządzać budżetem przedsięwzięcia artystycznego oraz prowadzić negocjacje z klientem.	K_U07, K_U10, K_U12
U04	Potrafi profesjonalnie zaprezentować swój projekt.	K_U08, K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	wykazuje inicjatywę i odpowiedzialność w pracy projektowej.	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Struktura i workflow agencji reklamowej.
2.	Opracowanie briefu i moodboardu, planowanie produkcji.
3.	Realizacja kampanii reklamowej dla wybranego produktu/marki.
4.	Prezentacja i obrona koncepcji przed „klientem”.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- prezentacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie do prezentacji pracy

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Leibovitz A., Annie Leibovitz at Work. Revised Edition. London: Phaidon, 2024.
2. Goldin, Nan, i Marvin Heiferman. The Ballad of Sexual Dependency. New York: Aperture, 2012.
3. Kessels, E., Failed It! / Ale wtopa. Tłum. Michał Strąków. Kraków: Karakter, 2017.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.kesselskramer.com>
2. <https://models.com>
3. <https://artandcommerce.com>
4. <https://creative.magnumphotos.com>
5. <https://kingkongmagazine.com>
6. <https://www.dazeddigital.com>
7. <https://www.toiletpapermagazine.org>
8. <https://novembre.global>
9. <https://numero.com>
10. <https://www.anothermag.com>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Fotografia użytkowa i reklamowa IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Ukazanie fotografii reklamowej jako formy sztuki i eksperymentu. Studenci poznają współczesne strategie promocyjne z użyciem nowych mediów, zdobywają wiedzę z zakresu prawa autorskiego i ochrony wizerunku oraz realizują autorską kampanię artystyczną, w tym w obszarze muzyki i multimediiów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę o prawnych i etycznych aspektach fotografii komercyjnej.	K_W03, K_W04
W02	Zna możliwości wykorzystania nowych mediów i form artystycznych w reklamie.	K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi tworzyć autorskie projekty reklamowe z użyciem fotografii, wideo i instalacji.	K_U02, K_U03
U02	Potrafi przygotować pełną dokumentację i umowy do dzieła związanego z fotografią komercyjną oraz poprowadzić negocjacje z klientem.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje dojrzałość w pracy twórczej i kieruje się normami etycznymi i przepisami prawa w pracy zawodowej.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Reklama jako sztuka współczesna – analiza przykładów.
2.	Fotografia reklamowa w przemyśle muzycznym.
3.	Nowe media i innowacyjne formy promocji: multimedia, social media, instalacje interaktywne.
4.	Prawo w fotografii: umowy, prawa autorskie, wizerunek.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- prezentacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie do prezentacji pracy

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Cotton, Charlotte. *Photography Is Magic*. New York: Aperture, 2015
2. Cotton, Charlotte. *The Photograph as Contemporary Art*. London: Thames & Hudson, 2020.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.showstudio.com>
2. <https://www.magnumphotos.com>
3. <https://www.foam.org/talent>
4. <https://artreview.com>
5. <https://www.parisphoto.com>
6. <https://www.rencontres-arles.com/en>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności



Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje
-------------	--------------------------------------	------------------------------------------------------	---------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------------------

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Wprowadzenie do profesjonalnego projektowania komunikatów wizualnych z naciskiem na typografię, kompozycję i strategię komunikacyjną. Studenci poznają elementy teorii percepcji, hierarchii informacji oraz narzędzia niezbędne do tworzenia skutecznych komunikatów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Student zna w stopniu pogłębionym zasady projektowania komunikatu wizualnego i rozumie jego funkcję w procesie komunikacji.	K_W05, K_W09
W02	Student posiada pogłębioną wiedzę o systemach typograficznych i ich zastosowaniu w komunikacji.	K_W06, K_W09
W03	Student zna w stopniu pogłębionym teorie percepcji wizualnej i zasady organizacji informacji.	K_W03, K_W06, K_W09
W zakresie umiejętności		
U01	Student potrafi zaprojektować prosty komunikat wizualny uwzględniający hierarchię informacji.	K_U02, K_U03, K_U04
U02	Student umie świadomie dobierać i komponować systemy typograficzne.	K_U04, K_U05
U03	Student potrafi przeprowadzić analizę grupy docelowej i kontekstu komunikacyjnego.	K_U08
U04	Student posiada umiejętność prezentacji i argumentacji decyzji projektowych.	K_U12

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do odpowiedzialnego tworzenia efektywnej komunikacji wizualnej.	K_K01, K_K02
K02	Jest gotów przyjmować i konstruktywnie wykorzystywać krytykę swoich prac i projektów.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Wprowadzenie do komunikacji wizualnej: komunikat wizualny a system komunikacji; analiza odbiorcy i kontekstu; brief projektowy i proces projektowania.
2.	Typografia w komunikacji: klasyfikacja i anatomia kroju pisma, systemy typograficzne i hierarchia informacji, czytelność vs. wyrazistość.
3.	Kompozycja i organizacja przestrzeni: siatki i systemy modułowe; kontrast rytm, proporcje; kolor jako narzędzie komunikacji.
4.	Zaplanowanie, przygotowanie i omówienie pracy zaliczeniowej: system plakatów informacyjnych lub plakaty typograficzne.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- wykład problemowy
- metoda projektowa
- konsultacje indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Lupton E., *Thinking with Type*. Princeton Architectural Press. (2010).
2. Müller-Brockmann J., *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*. Wydawnictwo d2d.pl. (2017).
3. Poulin R., *The Language of Graphic Design*. Rockport Publishers. (2011).
4. Samara T., *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Rockport Publishers.(2007).

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*. Wydawnictwo d2d.pl. (2015).
2. Felici J., *The Complete Manual of Typography*. Adobe Press. (2011).
3. Newark Q., *What is Graphic Design?*. RotoVision. (2007).
4. Spiekermann E., *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works*. Adobe Press. (2014).

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania domowe - prace graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe - prace graficzne, prezentacja pracy, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Projektowanie kompleksowych systemów identyfikacji wizualnej. Studenci poznają proces tworzenia znaków graficznych, strategię marki oraz zasady budowania spójnych systemów identyfikacji dla różnych punktów styku z odbiorcą.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym proces projektowania identyfikacji wizualnej i rozumie jego związek ze strategią marki.	K_W03, K_W05
W02	Ma pogłębioną wiedzę o typach znaków graficznych i zasadach ich konstruowania.	K_W04, K_W05
W03	Zna i rozumie pojęcie systemu identyfikacji wizualnej i jego elementów składowych.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować znak graficzny oparty na solidnej koncepcji.	K_U01, K_U04
U02	Umie opracować system identyfikacji wizualnej wraz z księgą znaku.	K_U03, K_U04, K_U06
U03	Potrafi zastosować identyfikację w różnych kontekstach i mediach.	K_U03, K_U04, K_U06
U04	Umie przeprowadzić research konkurencji i trendów rynkowych.	K_U08
U05	Potrafi stosować metody pracy nad długofalowym projektem na każdym jego etapie.	K_U04, K_U10

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów używać twórczego i zarazem krytycznego myślenia w tworzeniu spójności wizualnej dla komunikacji marki.	K_K01
K02	Jest gotów do wytrwałej pracy projektowej nad pracą graficzną począwszy od etapu koncepcyjnego do jej ewaluacji.	K_K01, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Strategia i znak graficzny: od strategii do formy wizualnej, typy znaków: logotyp, symbol, kombinacje; proces projektowania znaku, mini-projekt: seria eksploracji znaku.
2.	System identyfikacji wizualnej: elementy systemu – typografia, paleta, ikonografia; księga znaku i wytyczne.
3.	Aplikacje i punkty styku: papier firmowy i dokumenty; komunikacja cyfrowa i social media, oznakowanie przestrzeni, finalizacja projektu głównego.
4.	Praca zaliczeniowa: zaprojektowanie i wykonanie identyfikacji wizualnej organizacji kulturalnej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- wykład problemowy
- metoda projektowa
- konsultacje indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja prac zaliczeniowych
- konsultacje z dydaktykiem

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Airey D., *Logo Design Love*. New Riders. (2019)
2. Mollerup P., *Marks of Excellence: The History and Taxonomy of Trademarks*. Phaidon Press. (2013).
3. Murphy J., Rowe M., *How to Design Trademarks and Logos*. North Light Books. (1988).
4. Wheeler A., *Designing Brand Identity*. Wiley.(2017).

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Carter D.E., *The Big Book of Logos*. HBI. (2006).
2. Heller S., Chwast S., *Graphic Style Lab*. Abrams. (2008).
3. Jütte R., Olins W., *Brand New: The Shape of Brands to Come*. Merrell Publishers. (2019).
4. Neumeier M., *The Brand Gap*. New Riders. (2005).
5. Shaughnessy A., *How to be a Graphic Designer without Losing Your Soul*. Laurence King Publishing.(2005).

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania domowe- prace graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe- prace graficzne, prezentacja pracy, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Projektowanie kompleksowych systemów komunikacji wielokanałowej: kampanie wizualne, projekty edytorskie, packaging oraz systemy orientacji przestrzennej (wayfinding). Nacisk na spójność komunikacji w różnych mediach i skalach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu pogłębionym zasady projektowania kampanii wielokanałowych.	K_W06
W02	Posiada pogłębioną wiedzę o specyfice projektowania edytorskiego i zasadach nawigacji przez treść.	K_W06
W03	Zna i rozumie zasady projektowania opakowań i ich funkcje komunikacyjne.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować spójną kampanię wizualną działającą w różnych mediach.	K_U02, K_U03, K_U04
U02	Umie zaprojektować publikację z uwzględnieniem ergonomii czytania i nawigacji.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U07
U03	Potrafi zaprojektować packaging uwzględniający kontekst sprzedażowy i użytkowy.	K_U02, K_U03, K_U04
U04	Umie opracować system wayfindingowy dla przestrzeni publicznej.	K_U02, K_U03, K_U04, K_U12
U05	Potrafi zarządzać projektem wieloelementowym.	K_U02, K_U03, K_U04

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji i przewidywania ich konsekwencji.	K_K02
K02	Jest gotów do samodzielnego testowania rozwiązań.	K_K01, K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Kampania wizualna: od koncepcji do wykonania. Media i adaptacje.
2.	Wayfinding-orientacja przestrzenna: psychologia percepcji i przestrzeni, hierarchia informacji w wayfindingu, typografia i czytelność w przestrzeni, materiały i technologie, projekt: system orientacyjny dla budynku publicznego/kampusu
3.	Praca zaliczeniowa: kampania społeczna lub kulturalna (outdoor, print, digital) lub projekt informacji wizualnej dla budynku.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- wykład problemowy
- metoda projektowa
- konsultacje indywidualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- prezentacja pracy zaliczeniowej
- konsultacje z dydaktykiem

LITERATURA PODSTAWOWA:

Wayfinding:

1. Berger C., *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. RotoVision (2009).
2. Calori C., Vanden-Eynden D. *Signage and Wayfinding Design: Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Wiley (2015).
3. Gibson, D. *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press. (2009).

Editorial i kampanie:

1. Ambrose, G., Harris P., *Layout*. AVA Publishing. (2013).
2. Bhaskaran, L., *Size Matters: Effective Graphic Design for Large-Scale Projects*. RotoVision. (2006).

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Apfelbaum S., *Environmental Design: Architecture, Politics, and Science*. Routledge. (2014).
2. Baines P., Haslam A., *Type and Typography*. Laurence King Publishing. (2005).
3. Mollerup P., *Wayshowing > Wayfinding: Basic & Interactive*. BIS Publishers. (2005).
4. Poulin R., *Graphic Design and Architecture: A 20th Century History*. Rockport Publishers. (2012).
5. Haslam A., *Book Design*. Laurence King Publishing. (2006).
6. Roberts L., Wright J., *Drip-feed Design: Output*. AVA Publishing. (2007).

Packaging:

1. Klimchuk M., Krasovec, S., *Packaging Design: Successful Product Branding*. Wiley. (2012).
2. Stewart B., *Packaging Design Strategy*. CreateSpace. (2010).

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: drugi

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikatu wizualnego IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zintegrowanie i utrwalenie nabytych w poprzednich semestrach umiejętności i wiedzy. Studenci realizują kompleksowy projekt komunikacji wizualnej - od Researchu i strategii po finalne wykonanie i prezentację. Nacisk na samodzielność, innowacyjność i profesjonalne standardy realizacji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę o procesie projektowym i metodach badawczych.	K_W01
W02	Zna w stopniu pogłębionym narzędzia i trendy w projektowaniu komunikacji wizualnej.	K_W03, K_W06
W03	Zna i rozumie kontekst społeczny, kulturowy i ekonomiczny projektowania.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować kompleksowy projekt komunikacji wizualnej.	K_U01, K_U03
U02	Umie przeprowadzić research, zdefiniować problem i wypracować strategię komunikacyjną.	K_U04
U03	Potrafi stworzyć innowacyjne rozwiązanie komunikacyjne o wysokich walorach estetycznych i funkcjonalnych.	K_U03, K_U05
U04	Umie profesjonalnie zaprezentować swoją pracę zaliczeniową i podjąć dyskusję na jej temat.	K_U12

U05	Potrafi zaplanować i zrealizować swoją pracę na wszystkich etapach od pomysłu do prezentacji pracy zaliczeniowej.	K_U10
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnej pracy jako projektant komunikacji wizualnej, w tym do podejmowania decyzji i ponoszenia za nie odpowiedzialności.	K_K02
K02	Jest gotów do przestrzegania etycznych aspektów w trakcie projektowania i realizowania pracy, w tym do praw autorskich.	K_K03
K03	Jest gotów poddać krytyce swoją pracę i doskonalić swój warsztat w oparciu o otrzymane informacje zwrotne.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Metodologia i Research: metody badawcze, projektowanie pracy, definiowanie celu i treści pracy, user Research i testowanie, warsztat – opracowanie briefu własnej pracy.
2.	Zaawansowane strategii komunikacji: storytelling wizualny, design thinking w komunikacji, metoda podwójnego diamentu, zrównoważone projektowanie, technologie i nowe media w komunikacji, case studies.
3.	Praca zaliczeniowa: konsultacje indywidualne, realizacja wybranego pomysłu: system identyfikacji wizualnej z rozbudowanymi aplikacjami, kompleksowa kampania społeczna/komercyjna, system wayfindingu dla złożonej przestrzeni, projekt editorial – książka, magazyn, system publikacji, praca autorska integrująca różne media.
4.	Struktura pracy zaliczeniowej: research i strategia, koncepcja i eksploracje, case study, prezentacja pracy. Zaliczenie polega na prezentacji i obronie koncepcji pracy.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda projektowa
- wykład konwersatoryjny
- konsultacje indywidualne
- prezentacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie do prezentacji pracy zaliczeniowej
- konsultacje z dydaktykiem

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Ambrose G., Harris P., *Basics Design: Design Thinking*. AVA Publishing. (2010).
2. Armstrong H., *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. Princeton Architectural Press. (2009).
3. Barnard M., *Graphic Design as Communication*. Routledge. (2013).
4. Davis M., *Graphic Design Theory*. Thames & Hudson. (2012).
5. Erloff M., Marshall T., *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Birkhäuser. (2008).
6. Sherin A., *Design Elements: Color Fundamentals*. Rockport Publishers.(2013).

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Bierut M., *79 Short Essays on Design*. Princeton Architectural Press. (2007).
2. Heller, S., Vienne, V. (2012). *100 Ideas that Changed Graphic Design*. Laurence King Publishing.
3. Heller, S., *The Education of a Graphic Designer*. Allworth Press. (2015).
4. Lupton E., Phillips J.C., *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press. (2014).
5. Meggs P.B., Purvis A.W., *Meggs' History of Graphic Design*. Wiley. (2016).
6. Noble I., Bestley R., *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Publishing. (2011).
7. Shaughnessy A., *Scratching the Surface*. Unit Editions. (2010).

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy zaliczeniowej, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje