

Uchwała nr 47/25/k24-28
Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
z dnia 30 czerwca 2025 r

w sprawie: **w sprawie: zmiany programów studiów**

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt. 11 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2022 r., poz. 574 z późn. zm.) oraz na podstawie § 24 ust. 1 pkt 13 i § 113 ust. 3, ust. 4 Statutu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przyjętego uchwałą Senatu nr 179/19/k16-20 z dnia 12 września 2019 r. z późn. zm. ustala, co następuje:

§ 1

Dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2025/26 zmienia się programy studiów na kierunkach:

- 1) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 1)
- 2) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 2)
- 3) edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, specjalność, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 3)
- 4) grafika, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 4)
- 5) malarstwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 5)
- 6) rzeźba, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 6)
- 7) biżuteria, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 7)
- 8) projektowanie ubioru, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 8)
- 9) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 9)
- 10) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 10)
- 11) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 11)
- 12) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 12)
- 13) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 13)
- 14) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 14)
- 15) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 15)
- 16) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 16)

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/2026

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1			2			3			4			5			6		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego																			
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ć	30	1	z	30	1	z												
Analiza dzieła plastycznego	w	30	2	z	30	3	z/o												
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	z	30	3	e												
Historia sztuki nowożytnej	w							30	2	z	30	3	e						
Historia sztuki nowoczesnej	w													30	2	z	30	3	e
Aktualia sztuki	w													30	2	z	30	3	z/o
Prawo autorskie	w	17	1	z															
Język obcy	l				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z			
Język obcy – egzamin B2	l													2	1	e			
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Rysunek i motoryka anatomii *3	ć	120	4	z/o	90	4	e	90	4	z/o	90	4	e	45	3	e	45	3	e
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1 / *3	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	45	3	e	45	3	e
Kreacja modelu rzeźbiarskiego *1 / *3	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	45	3	e	45	3	e
Podstawy animacji	ć	60	3	z/o	60	3	z/o												
Podstawy animacji 3D	ć							45	2	z/o	45	3	z/o						
Animacja 2D	ć							45	3	z/o	45	2	z/o						
Animacja przestrzenna	ć							45	3	z/o	45	3	z/o						
Animacja przestrzenna *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Animacja płaska *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	ć	30	2	z	30	2	z/o												
Projektowanie grafiki animacyjnej	ć										45	3	z/o						
Projektowanie grafiki animacyjnej *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	ć				45	2	z/o	45	2	z/o									
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *3	ć										45	2	z/o	45	3	e	45	3	e
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć													45	3	z/o	45	3	z/o
Aneks (nieobowiązkowy) *4	s																45	3	z
Plener	i																90	4	z
Praktyki *5	i																80	4	z
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia animacji	w	30	2	z/o															
Analiza obrazu filmowego	w							30	2	z/o	30	3	z/o						
Struktury wizualne z elementami animacji	ć	45	3	z/o	45	3	e												
Animowane struktury wizualne	ć							45	3	z/o									
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z			
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Podstawy obrazu komputerowego	ć	45	3	z/o	45	3	z/o												
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć	30	2	z/o	30	2	z/o	45	3	z/o									
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć							45	2	z	45	2	z						
Realizacja ścieżki dźwiękowej	ć													30	2	z	30	2	z
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym	ć							15	1	z									
Wychowanie fizyczne	l													30	0	z	30	0	z
Szkolenie BHP	i	4		z															
Szkolenie biblioteczne	i	2		z															
Szkolenie informatyczne	i	1		z															
SUMA	-	594	31	-	585	34	-	570	33	-	510	31	-	317	28	-	455	36	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

łącznie w toku studiów 3031 godzin

193 ECTS

Legenda:

*1 – w semestrach 3 i 4 wybór jednego przedmiotu z dwóch

*2 – w semestrach 5 i 6 wybór 1 przedmiotu dyplomowego

*3 – w semestrach 5 i 6 wybór jednego przedmiotu z czterech

*4 – wybrany przedmiot w semestrze 5 spośród: Rysunek i motoryka anatomii, Malarskie zagadnienia formy plastycznej, Kreacja modelu rzeźbiarskiego oraz Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu, kontynuowany w semestrze 6 może zostać zgłoszony jako Aneks (nieobowiązkowy), tym samym zmienia się jego status na seminarium i kończy się zaliczeniem.

*5 – Praktyki realizowane są w wymiarze 80 godzin dydaktycznych, co odpowiada 60 godzinom zegarowym

Formy zajęć: ć – ćwiczenia, w – wykłady, ps – proseminarium,
s – seminarium, l – lektorat, i – inne

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/2026

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Estetyka	w	30	2	z	30	3	z/o						
Zagadnienia sztuki aktualnej	w							30	2	z	30	3	z/o
Język obcy	l	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)	l				2	1	e						
Ochrona własności intelektualnej	w				8	1	z						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Malarstwo *2 / *5	ć	75	4	e	75	4	e	45	5	e	45	5	e
Media rysunkowe *2 / *5	ć	75	4	e	75	4	e	45	5	e	45	5	e
Projektowanie grafiki animacyjnej *2 / *5	ć	45	4	e	45	4	e	45	5	e	45	5	e
Animacja multimedialna *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja multimedialna *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja interaktywna *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja interaktywna *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja filmowa *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja filmowa *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *1	ć	30	2	z/o	30	3	e						
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *1 / *5	ć	30	2	z/o	30	3	e	45	5	e	45	5	e
Aneks (nieobowiązkowy) *6	s										45	5	z
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Kompozycja obrazu filmowego	ć	30	2	z	30	3	z/o						
Proseminarium magisterskie	ps							30	7	z			
Seminarium magisterskie	s										30	10	z
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Level design	ć	45	3	z	45	3	z/o						
Pracownia realizacji ścieżki dźwiękowej	ć	60	4	z	45	4	z/o	45	4	e	45	4	e
Szkolenie BHP	i	4		z									
Szkolenie biblioteczne	i	2		z									
Szkolenie informatyczne	i	1		z									
SUMA	min	382	29	-	430	38	-	195	27		195	31	-
	max	412	29		460	38		195	27		195	31	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

- *1 – w 1 i 2 semestrze wybór 1 przedmiotu
- *2 – w 1 i 2 semestrze wybór 2 przedmiotów
- *3 – w 1 i 2 semestrze wybór 2 przedmiotów
- *4 – w 3 i 4 semestrze wybór 1 przedmiotu dyplomowego

Łącznie w toku studiów 1202 - 1262 godzin
125 ECTS

***5 – w 3 i 4 semestrze wybór 1 przedmiotu**

***6 – wybrany przedmiot w semestrze 3 spośród: Malarstwo, Media rysunkowe, Projektowanie grafiki animacyjnej oraz Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu, kontynuowany w semestrze 4 może zostać zgłoszony jako Aneks (nieobowiązkowy), tym samym zmienia się jego status na seminarium i kończy się zaliczeniem.**

Przedmioty dyplomowe mają status **seminarium**, w semestrze letnim kończą się zaliczeniem.

Przedmioty dodatkowe mają status ćwiczeń, w semestrze letnim kończą się egzaminem.

Formy zajęć: ć – ćwiczenia, w – wykłady, ps – proseminarium, s – seminarium, l – lektorat, i – inne

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego
2025/2026

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Zagadnienia sztuki aktualnej	w							30	2	z	30	3	z/o
Język obcy	l	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy – egzamin B2+	l				2	1	e						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Rzeźba * / **	ć	120	8	e	120	8	e						
Rzeźba * / **- seminarium dyplomowe	s/ć							120	8	e	120	8	z/e
Malarstwo *	ć	90	8	z/o	90	9	e						
Malarstwo * - seminarium dyplomowe	s/ć							90	9	e	90	8	z/e
Media rysunkowe *	ć	90	8	z/o	90	9	e						
Media rysunkowe * - seminarium dyplomowe	s/ć							90	9	e	90	8	z/e
Mixmedia *	ć	45	8	z/o	45	9	e						
Mixmedia * - seminarium dyplomowe	s/ć							45	9	e	45	8	z/e
Fotografia *	ć	45	8	z/o	45	9	e						
Fotografia * - seminarium dyplomowe	s/ć							45	9	e	45	8	z/e
Grafika warsztatowa *	ć	90	8	e	90	9	e						
Grafika warsztatowa * - seminarium dyplomowe	s/ć							90	9	e	90	8	z/e
Projektowanie graficzne *	ć	45	8	e	45	9	e						
Projektowanie graficzne * - seminarium dyplomowe	s/ć							45	9	e	45	8	z/e
Organizacja projektów twórczych	ć							30	2	z/o	30	2	z/o
Przedsięwzięcia wystawiennicze	ć	30	2	Z	30	2	z/o						
Sztuka w działaniu społecznym	ć							45	4	z	45	4	z/o
Praktyka projektu artystycznego	ć	30	2	Z	30	2	z/o						
Praktyka projektu artystycznego - seminarium dyplomowe*	s/ć							45	9	e	45	8	z/e
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Upowszechnianie i prezentacje sztuki	w				30	3	z/o						
Korespondencje i integracja sztuk	w				30	3	z/o						
Sztuka i aktywizm miejski	w				30	2	z/o						
Proseminarium magisterskie	ps							30	7	z			
Seminarium magisterskie	s										30	10	z
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Szkolenie BHP	i	4		z									
Szkolenie biblioteczne	i	2		z									
Szkolenie informatyczne	i	1		z									
Ochrona własności intelektualnej	i				8	1	z						
SUMA	min	232	30		280	34		225	33		225	35	
	max	397	30	-	400	33	-	345	32	-	345	35	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

* w 1 semestrze wybór 3 przedmiotów

* w 2 semestrze wybór 2 przedmiotów z 3 uprzednio
wybranych

* w 3 i 4 semestrze wybór 2 przedmiotów dyplomowych

**** w ramach przedmiotu Rzeźba do** wyboru jeden z
przedmiotów fakultatywnych, realizowanych na kierunku
rzeźba (szczegółowe informacje w Instytucie Rzeźby).

Na II roku przedmioty dyplomowe mają status seminarium, w
semestrze letnim kończą się zaliczeniem

Na II roku przedmioty dodatkowe mają status ćwiczeń, w
semestrze letnim kończą się egzaminem

łącznie w toku studiów	962	do	1487	godzin
	132	do	130	ECTS

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Pięknych
Instytut Edukacji Artystycznej

Kierunek: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Specjalność: projekty wizualne
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom PRK: 7
Tok studiów: 2025/26

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																							
	kategoria: wiedza					kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne								
	EA7S_WG01	EA7S_WG02	EA7S_WG03	EA7S_WK04	EA7S_WK05	EA7S_UW01	EA7S_UW02	EA7S_UW03	EA7S_UW04	EA7S_UW05	EA7S_UK06	EA7S_UK07	EA7S_UK08	EA7S_UO09	EA7S_UU10	EA7S_KK01	EA7S_KK02	EA7S_KK03	EA7S_KK04	EA7S_KK05	EA7S_KO06	EA7S_KO07	EA7S_KO08	EA7S_KO09
Upowszechnianie i prezentacje sztuki		X		X	X																			
Korespondencje i integracja sztuk		X		X																		X		
Zagadnienia sztuki aktualnej		X		X																				
Język obcy											X	X												
Język obcy - egzamin B2+											X	X												
Proseminarium magisterskie				X					X				X							X				
Seminarium magisterskie	X	X		X					X				X		X	X		X		X		X		X
Sztuka i aktywizm miejski		X		X								X									X	X		
Rzeźba	X		X			X	X	X		X								X						
Malarstwo	X		X			X	X	X		X								X						
Media rysunkowe	X		X			X	X	X		X								X						
Mixmedia	X		X			X	X	X		X								X						X
Fotografia	X		X			X	X	X		X								X						
Grafika warsztatowa	X		X			X	X	X		X								X						
Projektowanie graficzne	X		X			X	X	X		X								X						
Przedsięwzięcia wystawiennicze		X		X	X				X				X	X				X			X	X	X	X
Praktyka projektu artystycznego	X		X			X	X	X		X								X						
Organizacja projektów twórczych	X		X					X	X			X		X			X	X	X		X	X	X	X
Ochrona własności intelektualnej					X			X	X														X	
Sztuka w działaniu społecznym					X			X				X									X		X	
	10	6	9	7	4	8	8	11	5	8	2	5	3	2	1	1	1	11	1	2	4	5	4	4

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: grafika

Wydział Sztuk Pięknych

Instytut Grafiki Artystycznej

Kierunek: grafika

Poziom: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2025/26

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku.....	3
2. Nauka, badania, infrastruktura	7
3. Program	8
4 Efekty uczenia się	11
5. Plany studiów.....	22

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	grafika
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia jednolite magisterskie
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędnym tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 65 studentów	

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

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

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na kierunku grafika jest zgodna z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Program studiów opiera się na akademickich wartościach, etyce oraz wysokim poziomie artystycznym i naukowym, promowanym zarówno przez kadrę dydaktyczną, jak i studentów. Kształcenie na kierunku łączy działalność twórczą z badaniami naukowymi, wspierając rzetelność, kreatywność oraz odpowiedzialność społeczną.

Grafika to kierunek kształcący studentów w zakresie technik graficznych oraz pokrewnych form wypowiedzi wizualnej w ramach dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Podstawowym obszarem kształcenia jest sztuka, a program łączy tradycyjne techniki grafiki warsztatowej z nowoczesnymi metodami druku i mediów cyfrowych. Absolwent kierunku jest przygotowany do

prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej oraz pracy w obszarze szeroko rozumianych mediów wizualnych. Po uzyskaniu dyplomu magisterskiego może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich.

Studenci kierunku grafika, w ramach kształcenia w pracowniach z modułu kierunkowego zdobywają umiejętności w zakresie klasycznych technik graficznych, takich jak linoryt, akwaforta, litografia czy sitodruk. Techniki te są warsztatowo unowocześniane i dostosowywane do współczesnych kierunków rozwoju sztuki i technologii. Równolegle studenci podejmują poszukiwania w obszarze nowoczesnych środków wyrazu, obejmujących grafikę cyfrową oraz działania o charakterze interdyscyplinarnym. Program kładzie nacisk na rozwój indywidualnej wrażliwości twórczej, świadome operowanie językiem graficznym oraz umiejętność krytycznej analizy własnej pracy. Eksperymentowanie z technikami i materiałami stanowi integralną część procesu kształcenia, umożliwiając wykształcenie indywidualnego stylu oraz oryginalnych rozwiązań twórczych. Studenci uczą się łączyć aspekty warsztatowe z koncepcją artystyczną, rozwijając zdolność do świadomego doboru środków wyrazu w kontekście współczesnej kultury wizualnej. Ważnym elementem nauki jest także praca nad cyklami graficznymi, książką artystyczną oraz instalacją graficzną, co pozwala na rozszerzenie klasycznego pojmowania grafiki o nowe, eksperymentalne formy.

Absolwenci kierunku są przygotowani do samodzielnej działalności artystycznej, a także do współpracy w interdyscyplinarnych zespołach twórczych. Zdobyte kompetencje pozwalają im działać w przestrzeni sztuki współczesnej, druku artystycznego oraz szeroko rozumianych mediów wizualnych, łącząc rzemiosło z nowoczesnymi technologiami.

1.4 Koncepcja kształcenia

Proces kształcenia na kierunku grafika opiera się na połączeniu przedmiotów kierunkowych, ogólnoplastycznych i teoretycznych, które zapewniają wszechstronne przygotowanie studentów do samodzielnej działalności twórczej. Program umożliwia rozwój indywidualnego języka artystycznego poprzez eksplorację różnych technik graficznych, świadome operowanie środkami wyrazu oraz systematyczne doskonalenie warsztatu. Kluczową rolę odgrywa interdyscyplinarna współpraca między pracowniami, wspierająca wymianę doświadczeń oraz poszerzająca kontekst artystyczny i technologiczny twórczości graficznej. Program kierunku jest elastyczny i dostosowany do indywidualnych predyspozycji, zainteresowań oraz talentów studentów. Przedmioty teoretyczne i ogólnoplastyczne są ściśle powiązane z zajęciami kierunkowymi, a realizowane zadania problemowe

zachęcają do eksperymentowania i poszukiwania nowych rozwiązań w grafice warsztatowej. Stopniowanie trudności w procesie kształcenia umożliwia rozwój umiejętności analitycznych, kreatywnych oraz samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i technologicznych. Integralnym elementem kształcenia ogólnoplastycznego jest plener malarski organizowany po pierwszym roku studiów. Praca w plenerze umożliwia studentom zdobycie nowych doświadczeń w zakresie obserwacji, interpretacji rzeczywistości i eksperymentowania w kontekście przestrzennym—zmieniającym się krajobrazie i naturalnym środowisku. Umożliwia to pogłębienie wrażliwości artystycznej oraz poszerzenie umiejętności warsztatowych w warunkach odmiennych od pracy w pracowni.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem pięcioletnich studiów jednolitych magisterskich na kierunku grafika jest wszechstronne wykształcenie artysty grafika, twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności oraz wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania grafiki warsztatowej i innych form wypowiedzi graficznej. Program kształcenia łączy znajomość tradycyjnych, alternatywnych i cyfrowych technik graficznych z rozumieniem historii sztuki i kultury a także umiejętnością świadomego korzystania z nowoczesnych narzędzi komunikacji wizualnej. Absolwent powinien posiadać umiejętność krytycznej analizy rzeczywistości, w której funkcjonuje jako artysta oraz świadomie wykorzystywać wizualne środki ekspresji charakterystyczne dla grafiki w celu tworzenia autorskich wypowiedzi artystycznych. Powinien być gotowy do samodzielnej pracy twórczej, umieć formułować własne stanowisko oraz świadomie odnosić się do zagadnień artystycznych i społecznych. Istotnym aspektem kształcenia jest również kształtowanie refleksji nad rolą grafiki w kontekście kulturowym i etycznym oraz rozwijanie umiejętności podejmowania świadomych decyzji artystycznych i technologicznych.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Grafika stanowi istotny element współczesnej kultury wizualnej, łącząc tradycyjne techniki grafiki warsztatowej z językiem mediów i cyfrowych środków wyrazu. Kierunek grafika odpowiada na potrzeby rynku sztuki, kultury i branży kreatywnej.

- Zwiększone zapotrzebowanie na specjalistów w dziedzinie grafiki. W dobie cyfryzacji i dynamicznego rozwoju sektora kreatywnego rośnie zapotrzebowanie na grafików, którzy łączą umiejętności artystyczne z warsztatem rzemieślniczym. Pracodawcy coraz częściej poszukują artystów, którzy potrafią pracować zarówno w tradycyjnych technikach, jak i nowoczesnych mediach cyfrowych.

- Rozwój sektora kreatywnego i sektora kultury. Przemysły kreatywne, obejmujące sztukę, design, media i reklamę, odgrywają coraz większą rolę w gospodarce. Wzrost znaczenia tych sektorów sprawia, że istnieje realna potrzeba kształcenia artystów grafików, którzy będą w stanie tworzyć unikalne i wartościowe dzieła sztuki, a także angażować się w projekty komercyjne.
- Wspieranie lokalnej i regionalnej kultury. Kierunek grafika przyczynia się do wzbogacenia lokalnego środowiska artystycznego, promocji dziedzictwa kulturowego oraz rozwoju instytucji artystycznych, takich jak galerie, muzea czy centra kultury. Absolwenci tego kierunku mogą stać się animatorami kultury i aktywnie uczestniczyć w życiu artystycznym regionu.

Kierunek grafika odpowiada na rosnące potrzeby społeczne i gospodarcze, wspierając rozwój sektora kreatywnego i kulturowego. Kierunek ten umożliwi kształcenie wszechstronnych artystów, którzy będą mogli działać zarówno na polu sztuki, jak i w dynamicznie rozwijających się branżach związanych z grafiką.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Efekty uczenia się na kierunku grafika odpowiadają aktualnym potrzebom rynku pracy, m.in. w sektorze kultury, przemysłach kreatywnych oraz edukacji artystycznej. Absolwenci posiadają wiedzę łączącą tradycję z nowoczesnymi technologiami (np. GJ_W01b, GJ_W06b), co umożliwia im funkcjonowanie zarówno w klasycznych, jak i cyfrowych obszarach sztuki. Umiejętności takie jak samodzielna realizacja projektów graficznych, wykorzystanie narzędzi cyfrowych, komunikacja i współpraca zespołowa (np. GJ_U09b, GJ_U17b), odpowiadają oczekiwaniom pracodawców branż kreatywnych, którzy oczekują zarówno wysokiego poziomu umiejętności artystycznych, jak i kompetencji miękkich oraz biegłości technologicznej. Kompetencje społeczne (np. GJ_K01, GJ_K03) wzmacniają postawy przedsiębiorcze i odpowiedzialność społeczną, niezbędne w pracy twórczej. Program wspiera także ideę uczenia się przez całe życie (GJ_K02), co sprzyja adaptacji do dynamicznych zmian społeczno-gospodarczych, pozwalając aktywnie uczestniczyć w rozwoju społecznym i gospodarczym oraz elastycznie dostosowywać się do zmieniających się warunków rynku pracy.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku grafika mają szerokie możliwości zawodowe zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym. Dzięki umiejętnościom praktycznym oraz teoretycznym będą mogli pracować jako niezależni artyści, ilustratorzy czy też kuratorzy wystaw. Dodatkowo, mogą założyć własne pracownie

artystyczne, oferować usługi związane z grafiką warsztatową i cyfrową lub współpracować z instytucjami kultury(muzea, galerie, domy kultury) w ramach projektów artystycznych i edukacyjnych. Możliwe jest również zatrudnienie w sektorze reklamowym, medialnym i wydawniczym, gdzie ich kreatywność i znajomość technik artystycznych będzie wysoko ceniona.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W Instytucie prowadzone są indywidualne badania w obszarach związanych z szeroko pojętą dziedziną grafiki artystycznej. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję d/s Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele. Wyniki badań są publikowane, a materiały i wnioski przedstawiane studentom są pomocne w dydaktyce oraz w rozwoju naukowym pracowników Instytutu.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania naukowe w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w szczególności w obszarze grafiki warsztatowej odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu innowacyjnych metod dydaktycznych i rozwijaniu nowych form ekspresji artystycznej. Grafika warsztatowa, zwana również grafiką artystyczną, obejmuje różnorodne techniki druku oparte na tradycyjnym rzemiośle artystycznym. Włączają się do niego zarówno techniki druku wypukłego, wklęsłego, jak i płaskiego. Integracja badań z procesem dydaktycznym pozwala studentom na eksplorowanie zarówno klasycznych technik grafiki, jak i ich nowoczesnych interpretacji w kontekście współczesnych wyzwań artystycznych i technologicznych. Współpraca z ośrodkami naukowymi, galeriami oraz instytucjami kultury umożliwia studentom dostęp do najnowszych trendów w sztuce, a także uczestnictwo w projektach badawczych i eksperymentalnych. Dzięki temu dydaktyka na kierunku grafika staje się dynamicznym procesem łączącym tradycję z nowoczesnością, sprzyjającym twórczej innowacyjności i poszerzaniu granic sztuki współczesnej.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Grafiki Artystycznej dysponuje systemem nowoczesnych sal dydaktycznych, wyposażonych w sprzęt umożliwiający realizację programu kształcenia. Pracownie posiadają specjalistyczne wyposażenie graficzne, które wspiera pracę koncepcyjną, projektową i realizacyjną. Do dyspozycji studentów są m.in.:

- prasy i stoły do drukowania (sitodruku),
- suszarki,

- stojaki na wałki i rakle,
- regały do przechowywania farb oraz prac,
- szafki na materiały wykorzystywane w warsztatach graficznych,
- szafy szufladowe,
- stałe źródła oświetlenia oraz dostęp do Internetu,
- digestoria,
- kopioramy i lampy do naświetlania matryc,
- stoły podświetlane do retuszu,
- specjalistyczne urządzenia dostosowane do różnych technik graficznych.
- sprzęt komputerowy wraz z oprogramowaniem do grafiki 2D i 3D
- skanery
- rzutniki
- monitory

Zajęcia prowadzą wysoko wykwalifikowani nauczyciele akademicki, o najwyższych kompetencjach naukowych, artystycznych i dydaktycznych. Instytut dysponuje przestronnymi pomieszczeniami, które stanowią odpowiednią bazę do nauki i realizacji projektów. Pracownie są wyposażone w narzędzia i sprzęt niezbędny do pracy w różnych technikach i materiałach. Plan zajęć jest opracowany tak, aby studenci mogli korzystać z infrastruktury zarówno w trakcie zajęć dydaktycznych, jak i poza nimi.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku grafika realizowane są w ramach jednolitych studiów magisterskich (poziom 7 kształcenia).

Pierwszy rok studiów obejmuje kształcenie: kierunkowe (moduł praktycznego kształcenia kierunkowego) w formie podstaw w Pracowni Podstaw Grafiki Warsztatowej, ogólne (moduł kształcenia ogólnego), m. in w ramach zajęć z Malarstwa, Rysunku Podstaw kompozycji i Podstaw rzeźby oraz uzupełniające (moduł kształcenia uzupełniającego). Drugi rok studiów to kontynuacja zajęć w module kształcenia ogólnego oraz rozpoczęcie nauki w dwóch wybranych pracowniach warsztatowych w ramach modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Studenci mają do wyboru sześć takich pracowni. Trzeci rok studiów zakłada dalszą realizację przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego, z tą różnicą, że studenci wybierają dwa przedmioty z tego modułu do realizacji aneksu dyplomowego. Równolegle studenci wybierają dwa przedmioty dyplomowe z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Na trzecim roku studiów kontynuowane jest kształcenie uzupełniające oraz zostaje wprowadzony moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego. Podobny

układ obowiązuje na czwartym roku studiów, z pewnymi różnicami w zakresie modułu kształcenia uzupełniającego oraz z wykluczeniem modułu teoretycznego kształcenia kierunkowego. Piąty rok studiów kończy się realizacją pracy dyplomowej w wybranej pracowni z modułu kształcenia kierunkowego oraz wykonaniem aneksu w jednej z pracowni modułu kształcenia ogólnego. W ósmym semestrze pojawia się moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego, który kontynuowany jest w dziewiątym semestrze, poszerzonym o moduł kształcenia uzupełniającego. Szczegółowe informacje dotyczące nazw przedmiotów, treści programowych oraz przypisanych efektów uczenia się znajdują się w punkcie 4.2 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest poprzez zajęcia praktyczne w formie ćwiczeń, samodzielną pracę studentów, praktyki zawodowe, plenery, a także seminaria i wykłady.

Szczegółowe metody realizacji programu oraz sposoby oceny wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach poszczególnych przedmiotów zostały określone w sylabusach przedmiotowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczna punktów ECTS	315
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	315
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	225
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	5
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	47

Łączna liczba godzin zajęć: od 5224 do 5689

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci kierunku grafika na studiach stacjonarnych jednolitych magisterskich o profilu ogólnoakademickim realizują obowiązkowe praktyki zawodowe obejmujące 150 godzin zajęciowych (przekłada się to na 112.5 godzin zegarowych). Praktyki odbywają się po III roku studiów a ich formalne następuje w X semestrze, wraz

z zakończeniem studiów. Waga przedmiotu jest równa 5 punktów ECTS. Głównym celem praktyk zawodowych jest zapoznanie studentów ze specyfiką pracy artystów plastyków w różnych środowiskach zawodowych, takich jak: teatry, studia filmowe, wydawnictwa, galerie i muzea, agencje reklamowe i wydawnicze, instytucje kulturalno-oświatowe, inne firmy i organizacje wykorzystujące kompetencje grafików. Praktyki umożliwiają studentom praktyczne zastosowanie wiedzy teoretycznej zdobytej podczas studiów oraz przygotowują ich do podjęcia pracy w zawodzie. Dodatkowym atutem praktyk jest nawiązywanie kontaktów zawodowych, które mogą być przydatne np. przy realizacji prac semestralnych lub dyplomowych. Studenci mają możliwość odbycia praktyk w jednej z dwóch form:

- na podstawie umowy o skierowanie studenta na bezpłatne praktyki, zawartej pomiędzy ASP a wybraną instytucją.
- na podstawie dokumentu potwierdzającego wcześniejsze doświadczenie zawodowe w branży.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia jednolite magisterskie (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

1. Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
2. Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej magisterskiej. Praca dyplomowa składa się z trzech części: pracy praktycznej z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego, aneksu z modułu kształcenia ogólnego oraz pracy teoretycznej.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku grafika, stacjonarne jednolite studia magisterskie

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	grafika
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne jednolite studia magisterskie (pięcioletnie)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
GJ_W01b	ma gruntowną wiedzę niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie tradycyjnych oraz współczesnych obszarów sztuki i nauki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki artystycznej	P7S_WG
GJ_W02b	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w obszarze sztuki, szczególnie grafiki	P7S_WG P7S_WK
GJ_W03	Posiada gruntowną wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce przydatną do realizowania własnych działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7S_WG

GJ_W04a	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku grafika (wiedza, tradycja a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice artystycznej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	P7S_WG
GJ_W05	posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu	P7S_WG
GJ_W06b	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w tradycyjnej oraz współczesnej grafice artystycznej	P7S_WG
GJ_W07a	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki artystycznej lub nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-artysty.	P7S_WG P7S_WK
GJ_W08	posiada gruntowną wiedzę w zakresie teorii i historii sztuki oraz dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
GJ_W09	posiada znajomość podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty w studiowanej specjalności	P&SWG

UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
GJ_U01b	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do realizacji prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem grafiki warsztatowej	P7S_UW P7S_UU
GJ_U02b	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	P7S_UW
GJ_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych w kontekście uwarunkowań społecznych zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
GJ_U04b	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki	P7S_UW
GJ_U05	umie w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje zachować otwartość na odmienne światopoglądy i sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	P7S_UK
GJ_U06a	ma umiejętności organizacyjne do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej	P7S_UK P7S_UW P7S_UU
GJ_U07b	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w grafice	P7S_UW

GJ_U08	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	P7S_UW
GJ_U09b	potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu	P7S_UW P7S_UU
GJ_U10b	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych, praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje artystyczne	P7S_UW P7S_UU
GJ_U11	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_UW P7S_UU
GJ_U12	posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i interpretowania informacji potrzebnych do realizacji prac artystycznych, a także do rozwiązywania podstawowych problemów warsztatowych, technologicznych i technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania komputerowego	P7S_UW
GJ_U13	posiada umiejętności współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i pełnić funkcje kierownicze nadające ostateczny wyraz podejmowanych prac artystycznych	P7S_UK P7S_UO
GJ_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	P7S_UK
GJ_U15a	Posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wypowiedzi (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących zagadnień ogólnoplastycznych lub twórczości innych artystów	P7S_UK
GJ_U16	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
GJ_U17b	posiada umiejętność konstruowania w sposób odpowiedzialny publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
GJ_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	P7S_KK P7S_KO
GJ_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	P7S_KK
GJ_K03	posiada kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w działalności artystycznej i zawodowej, a także ma świadomość odpowiedzialności w podejmowaniu działań twórczych w aspekcie społecznym, rozumiejąc ich znaczenie dla interesu publicznego	P7S_KO P7S_KR

GJ_K04	posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	P7S_KK
GJ_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P7S_KK
GJ_K06	jest gotowy do prowadzenia działalności artystycznej i zawodowej w kontekście rozumienia podstawowych pojęć i zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7S_KO P7S_KR

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

Przedmiot	Kierunkowe efekty uczenia się	Przedmiotowe treści programowe
Aktualia sztuki	GJ_W03 GJ_W05 GJ_U05 GJ_U15a GJ_K03	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.
Estetyka	GJ_W03 GJ_W05 GJ_W08 GJ_U05 GJ_U15a GJ_K03	Przedmiot wprowadza w kluczowe zagadnienia estetyki, analizując idee piękna, sztuki i doświadczenia estetycznego od starożytności po współczesność. Omawiane są koncepcje mimesis, sądu smaku, wzniosłości oraz przemiany w postrzeganiu roli artysty. Zajęcia obejmują zarówno klasyczne ujęcia, jak i współczesne nurty. Szczególny nacisk położony jest na związek estetyki z praktyką artystyczną, przestrzenią wizualną oraz kulturą współczesną – w tym zjawiska estetyzacji życia codziennego, performatywności i zmysłowego odbioru dzieła.
Filozofia	GJ_W05 GJ_W08 GJ_U05 GJ_U14 GJ_K03	Przedmiot wprowadza studentów w podstawowe zagadnienia filozofii i jej znaczenie dla rozwoju myśli artystycznej i kultury wizualnej. Omawiane są najważniejsze koncepcje filozoficzne od starożytności po współczesność, ze szczególnym uwzględnieniem ich wpływu na rozumienie sztuki, twórczości i tożsamości człowieka. Zajęcia rozwijają zdolność krytycznego myślenia, interpretowania złożonych idei oraz refleksji nad rolą artysty w społeczeństwie i świecie współczesnym.
Historia sztuki nowoczesnej	GJ_W05 GJ_W08 GJ_U05 GJ_U15a	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowożytnej	GJ_W03 GJ_W05 GJ_W08 GJ_U05 GJ_U15a	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontre reformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm

Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	GJ_W03 GJ_W05 GJ_W08 GJ_U05 GJ_U15a	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę oraz mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: Sztuka starożytnego Egiptu, Sztuka minojska i mykeńska, Sztuka starożytnej Grecji, Sztuka Etrusków, Sztuka rzymska, Sztuka wczesnochrześcijańska, Sztuka wczesnośredniowieczna, Sztuka przedromańska, Sztuka romańska, Sztuka gotycka
Język obcy	GJ_U16	Student posługuje się językiem specjalistycznym w obszarze sztuk plastycznych, właściwym dla kierunku grafika, na poziomie odpowiadającym wymaganiom poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
Język obcy – egzamin B2+	GJ_U16	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+
Percepcja wizualna	GJ_W05 GJ_U14 GJ_U15a GJ_K01	Na początku semestru poruszane są zagadnienia wykorzystywane do opracowania pracy pisemnej, dotyczące odtwarzania rzeczywistości, w tym widzenia i budowania wrażenia głębi z uwzględnieniem rodzajów perspektyw, teorii widzenia oraz świadomości wzrokowej. Na ich podstawie studenci opracowują prace pisemne dotyczące analizy wybranych dzieł, w szczególności graficznych, uzupełnione rysunkami ilustrującymi wybrane zagadnienia. Następnie omawiana jest problematyka związana z psychofizjologią widzenia, percepcją wizualną oraz jej psychologicznymi aspektami.
Podstawy kompozycji	GJ_W02b GJ_U01b GJ_U04b	Przedmiot wprowadza studentów w zagadnienia formy plastycznej i jej budowy, zarówno na płaszczyźnie dwuwymiarowej, jak i w przestrzeni trójwymiarowej. Omawiane są podstawowe pojęcia związane z kompozycją, takie jak proporcje, rytm, kontrast, napięcia dynamiczne, barwa oraz relacje psychofizjologiczne w odbiorze formy. Zajęcia mają charakter teoretyczno-praktyczny – studenci realizują ćwiczenia kompozycyjne w różnych mediach i technikach, z czasem poszerzając zakres działań o elementy przestrzeni, ruchu, czasu i ekspresji materiału. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie indywidualnego podejścia twórczego oraz świadomego kształtowania formy plastycznej w kontekście współczesnej sztuki.
Podstawy rzeźby	GJ_U05 GJ_U06a GJ_K05	1.Materiały wykorzystywane w rzeźbie 2.Technologie wykonywania rzeźb i odlewów 3.Przestrzeń trójwymiarowa w sztuce, geometrii i naukach ścisłych 4.Podstawy kompozycji przestrzennej 5.Bryła i jej opis 6.Struktura przestrzenna 7.Postrzeganie przestrzeni – aspekty psychofizjologiczne 8.Miara i proporcja – systemy historyczne i autorskie
Podstawy fotografii	GJ_U02b GJ_U08 GJ_K04	Poznanie klasycznych i cyfrowych technik fotograficznych. Zasady obróbki obrazu w ciemni tradycyjnej i cyfrowej. Studenci uczą się obsługi sprzętu fotograficznego, poznają jego budowę i funkcje. Rozwijają umiejętność samodzielnego kształtowania treści obrazu oraz twórczego łączenia różnych technik i konwencji fotograficznych. Zajęcia uwrażliwiają także na znaczenie nowych technologii i ich potencjał w dalszym procesie projektowym i artystycznym

Podstawy mediów cyfrowych	GJ_W07a GJ_U08 GJ_U09b GJ_K01	Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane). Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeń barw, głębokość bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. Jakość obrazu cyfrowego. Podstawowa praca z cyfrowym obrazem statycznym: pozyskiwanie (skanowanie, fotografia cyfrowa, rendering), edycja, korekta, stylizacja, przygotowanie pod kątem cyfrowych i drukowanych metod reprodukcji. Podstawowe zagadnienia ilustracji cyfrowej, malarstwa cyfrowego, montażu cyfrowego (DTP). Przygotowania prostych materiałów do druku. Podstawowe pojęcia i zasady dotyczące pracy z cyfrowym obrazem kinetycznym: organizacja pracy, realizacja, montaż na linii czasu i wewnątrzplaskowy. Przykładowe narzędzia programowe do montażu i realizacji prostych efektów specjalnych audio-video.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	GJ_U12 GJ_K01	Propedeutyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D oraz architektonicznego projektowania wnętrz.
Malarstwo	GJ_W02b GJ_U01b GJ_U02b GJ_U09b	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwój umiejętności warsztatowych, świadomości plastycznej i indywidualnego języka wypowiedzi studentów. Kluczowe jest opanowanie doboru środków wyrazu do realizacji zamysłu artystycznego, w oparciu o znajomość zasad kompozycji, kontrastu i perspektywy. Umiejętność obserwacji natury powinna iść w parze z jej twórczą interpretacją. Proces nauczania oparty jest na indywidualnym podejściu, bezpośrednich korektach i wspieraniu autorefleksji co sprzyja kształtowaniu samodzielnych i świadomych twórców.
Rysunek	GJ_W02b GJ_U02b GJ_U09b	Program pracowni rysunku opiera się na studium natury, kładąc nacisk na obserwację modelu i otoczenia. Celem jest rozwój świadomości wzrokowej, wrażliwości plastycznej oraz umiejętności budowania wypowiedzi artystycznej. Szczególną uwagę zwraca się na kompozycję, proporcje, światłocień, kontrast walorowy oraz ekspresję linii i plamy. Na dalszym etapie studenci rozwijają indywidualny język plastyczny, interpretują obserwowane zjawiska i tworzą własną artystyczną rzeczywistość. Proces nauczania oparty jest na indywidualnych korektach, dostosowanych do poziomu rozwoju studenta.
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu	GJ_W02b GJ_U02b GJ_U09b	Zajęcia umożliwiają studentom poznanie technik ilustracyjnych i komiksowych, które stanowią fundament dla pracy z concept artem. Program ukazuje złożoność tego zjawiska oraz jego szerokie możliwości wyrazu. Ćwiczenia mają charakter wielopoziomowy i elastyczny, dostosowany do różnych etapów rozwoju twórczego. Studenci zdobywają praktyczną wiedzę z zakresu kompozycji na płaszczyźnie, pracy linią, plamą walorową, barwą i fakturą. Poznają też aspekty technologiczne, takie jak dobór odpowiednich narzędzi i podłoży (papier, płótno, deska, płyta pilśniowa itp.), a także uczą się edycji prac w technikach cyfrowych.
Fotografia	GJ_W02b GJ_U02b GJ_U09b	Zajęcia koncentrują się na relacji fotografii ze sztuką, ukazując jej potencjał jako twórczego, autonomicznego medium oraz elementu dialogu z innymi dziedzinami (malarstwo, rzeźba, grafika, film, animacja). Studenci poznają specyfikę fotografii jako środka wyrazu artystycznego, zarówno w kontekście indywidualnym, jak i w pracy zespołowej. W ramach ćwiczeń realizują własne projekty oraz zadania tematyczne, rozwijając umiejętności praktyczne, m.in. w zakresie pracy w studio fotograficznym i obsługi sprzętu.

Sitodruk	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	W ramach zajęć student rozwija indywidualną tożsamość artystyczną, poszukując autorskiego języka wizualnego z wykorzystaniem sitodruku jako medium ekspresji. Proces twórczy opiera się na świadomym kształtowaniu narracji oraz budowaniu znaczeń w oparciu o symbole, znaki i kompozycję. Studenci opracowują własne koncepcje tematyczne i formalne, tworząc spójne cykle graficzne oraz reflektując nad dotychczasowym dorobkiem artystycznym. Zajęcia wspierają samodzielną pracę twórczą, zachęcając do eksperymentowania z możliwościami warsztatowymi i przekraczania granic tradycyjnie rozumianej grafiki artystycznej. Kładzie się nacisk na świadome decyzje dotyczące procesu twórczego – od idei, poprzez projekt, aż po finalną realizację. Student dokonuje konsultacji i analizy podejmowanych działań, ucząc się oceniać dobór środków wyrazu w kontekście przyjętej koncepcji. Podejmuje działania twórcze w sposób samodzielny, prowadząc własny projekt graficzny, który może uwzględniać zarówno klasyczne, jak i eksperymentalne rozwiązania w obrębie sitodruku. Szczególną wagę przywiązuje się do interdyscyplinarności oraz świadomego wykorzystania potencjału medium w szerokim kontekście współczesnej sztuki.
Techniki cyfrowe	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	Współczesny artysta grafik musi biegle posługiwać się narzędziami cyfrowymi, które całkowicie zmieniły oblicze grafiki artystycznej. Program pracowni przygotowuje studentów do samodzielnej pracy twórczej z wykorzystaniem oprogramowania rastrowego (Adobe Photoshop, Painter), wektorowego (Adobe Illustrator, CorelDRAW) oraz 3D (3ds Max, ZBrush, After Effects). Rozwijają też umiejętność obsługi urządzeń peryferyjnych – skanerów, tabletów, aparatów cyfrowych i ploterów. Zajęcia podkreślają konieczność indywidualizacji wypowiedzi artystycznej mimo pozornej łatwości pracy cyfrowej. Studenci uczą się świadomego łączenia kreatywności z możliwościami technologii, w tym narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, która stwarza nowe środowisko dla generowania obrazów i analizowania stylów. Kluczowym wyzwaniem pozostaje zachowanie unikalnego, autorskiego charakteru prac przy jednoczesnym wykorzystywaniu potencjału AI i mediów cyfrowych.
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	Celem zajęć jest kompleksowe wprowadzenie w technikę druku wypukłego, ze szczególnym uwzględnieniem drzeworytu, poprzez stopniowe podnoszenie wymagań formalnych i technicznych. Program obowiązuje studentów II roku wybierających pracownię jako specjalizację, a w wersji skróconej także tych, którzy uczestniczą w niej w ramach przedmiotów do wyboru, by wszyscy opanowali „elementarz” grafiki artystycznej. Punktem wyjścia są szkice z natury lub wyobraźni, podporządkowane określonym założeniom kompozycyjnym. Kolejne etapy obejmują indywidualne korekty, wybór metody realizacji, odbitki próbne oraz przygotowanie nakładu czterech identycznych odbitek. Studenci poznają funkcje punktu, linii, płaszczyzny, faktury i waloru, stopniowo odkrywając różnorodność materiałów (m.in. płyty drewniane i alternatywne podłoża). W III roku, po zrealizowaniu programu podstawowego oraz ćwiczenia z książką artystyczną, każdy student opracowuje pisemny program indywidualny. Pod kierunkiem pedagoga określa temat, środki wyrazu i metodę pracy, co rozwija samokrytycyzm, odpowiedzialność i świadomość artystyczną. Semestr VI sprzyja twórczemu samookreśleniu; pomysły studentów i warsztat pracowni nadają materialny kształt ich wizjom. Praca dyplomowa z pierwszej specjalizacji planowana jest w IX semestrze (koncepcja, próby), a realizowana w X semestrze jako samodzielne podsumowanie zdobytej wiedzy i umiejętności.

Techniki litograficzne	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	Celem pracowni jest przygotowanie studentów do świadomego stosowania różnorodnych technik druku płaskiego, ze szczególnym naciskiem na litografię. Program rozwija kreatywność, wyobraźnię i samodzielność twórczą, łącząc praktykę warsztatową z pogłębioną wiedzą technologiczną. Na pierwszym etapie studenci opanowują tradycyjną litografię czarnobiałą. Poprzez studia z natury ćwiczą obserwację, ekspresję oraz świadome użycie linii, płaszczyzny, faktury, waloru i koloru. Równocześnie zapoznają się z warsztatem, materiałami alternatywnymi (kamień, płyty metalowe, folie poliestrowe) i zasadami stopniowania trudności. Drugi etap wprowadza litografię barwną i łączenie technik. Studenci pracują na płytach poliestrowych, tworząc rysunek ręcznie lub cyfrowo, ucząc się dobierać i integrować środki wyrazu w jednym projekcie. Bezpośrednia współpraca z pedagogiem ma prowadzić do świadomego wyboru najodpowiedniejszych rozwiązań artystycznych w każdej realizacji.
Techniki łączone	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	Pracownia Technik Łączonych przygotowuje studentów do samodzielnej pracy twórczej, w której wykorzystają różnorodne techniki druku, realizując własne koncepcje artystyczne w zakresie grafiki warsztatowej. Kluczowym założeniem jest pielęgnowanie suwerennej swobody twórczej, niezależnej od stereotypów i schematów współczesnej kultury wizualnej, przy jednoczesnym szacunku dla tradycji sztuki europejskiej. Program dydaktyczny koncentruje się na przekazaniu wiedzy o istocie artystycznej wypowiedzi i specyfice klasycznych oraz niekonwencjonalnych technik graficznych. Studenci zdobywają umiejętności w zakresie obsługi szerokiego warsztatu przetwarzania obrazu, poszukują nowych metod, materiałów i narzędzi oraz twórczo je wykorzystują w eksperymentach artystycznych. Kształtowane są umiejętności łączenia technik w celu uzyskania oryginalnej ekspresji i wyważenia pryncypiów kreacji graficznej, by artystyczny przekaz wynikał z intelektualnego lub emocjonalnego przeżycia. Studenci uczą się samodzielnie formułować założenia tematyczne, wybierać techniki, podejmować decyzje artystyczne oraz analizować dzieła, uwzględniając spójność idei i wyrażania. Program motywuje do twórczej wypowiedzi w technikach graficznych, pobudzając indywidualną kreatywność i rozbudzając pasję do działalności artystycznej.
Techniki wklęsłodrukowe	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	W Pracowni Technik Wklęsłodrukowych studenci poznają lub pogłębiają znajomość klasycznych technik takich jak: sucha igła, miedzioryt, mezzotinta, pleksoryt oraz akwaforta, w tym także w ujęciu eksperymentalnym. Program nauczania dostosowywany jest indywidualnie do poziomu zaawansowania studentów i uwzględnia zarówno tradycyjne, jak i twórcze podejście do technik graficznych – z naciskiem na eksperymentowanie, łączenie metod oraz poszukiwanie autorskich środków wyrazu. Szczególne znaczenie ma analiza szkiców i transpozycja środków malarskich i rysunkowych na język wklęsłodruku. Edukacja rozpoczyna się od zapoznania z warsztatem, szkolenia technologicznego i zasad BHP. Studenci realizują wspólny próbnik technik, tworzą własne grafiki, mają swobodę wyboru tematyki i formatu oraz możliwość pracy alla prima. Istotnym elementem programu jest nauka oprawy prac, aranżacji wystaw oraz udział w działaniach Galerii Grafiki Studenckiej „Pomiędzy”, Kole Naukowym „Eksperymentarium”, warsztatach, wykładach i sympozjach z udziałem zaproszonych gości.
Obraz cyfrowy	GJ_W07a GJ_U04b GJ_U17b GJ_K01	W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje: linearność i nielinearność narracji wizualnej kinetycznych obrazów cyfrowych; dzieło twórcy jako artefakt umożliwiający interakcję i współtworzenie przez interaktora; metody interakcji z obrazem cyfrowym za pomocą ruchu i dźwięku, komunikację pomiędzy twórcą i odbiorcą obrazu cyfrowego; rejestrację, przetwarzanie i wizualizację danych jako formę wypowiedzi artystycznej; zastosowanie sztucznej inteligencji do tworzenia obrazów cyfrowych.

Obraz w przestrzeni	GJ_W07a GJ_U04b GJ_U11 GJ_U17b GJ_K01	Program pracowni Obrazu w Przestrzeni odnosi się szeroko rozumianej sztuki transmedialnej. Zawiera wybrane zagadnienia dotyczące sztuki post-internetowej, transgresywności, interaktywności, aktywizmu i transdyscyplinarności. Program nawiązuje do tradycji rozumianej jako stały punkt odniesienia w twórczości podlegającej reinterpretacji. Pomimo uzasadnionej krytyki sieci, program umożliwia realizację ćwiczeń w Internecie poprzez wykorzystanie technik cyfrowych tworzących specyficzne dla netu, nowe struktury narracyjne i technologiczne, jak i prezentacje filmów, animacji, obiektów wydarzeń i prowadzenie blogów o charakterze artystycznym. W programie odrzuca się nadrzędną funkcję medium, skupiając się na sposobie w jaki dzieło sztuki odnosi się do treści i doświadczenia estetycznego twórcy i odbiorcy. Tendencje w sztuce, do których odwołuje się program oraz techniki, technologie, za pomocą których realizowane są ćwiczenia w pracowni Obrazu w Przestrzeni to: street art, body art, Internet art, post-internet art, film offowy, appropriation art, mixed media, graffiti, kolaż, kolaż cyfrowy, asamblaż, malarstwo, grafika warsztatowa, digital painting, fotografia alternatywna, animacja, obiekt, instalacja z użyciem mappingu i bioart.
Rzeźba	GJ_W04a GJ_U02b GJ_U10b GJ_K05	Rozwijanie umiejętności tworzenia form przestrzennych o wysokim poziomie estetycznym i technicznym, z jednoczesnym uwzględnieniem ich funkcji użytkowych. Program kładzie nacisk na twórcze podejście, poszukiwanie nowatorskich rozwiązań formalnych oraz świadome kształtowanie przekazu artystycznego.
Pracownia z projektowania graficznego	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11	Pracownie oferowane w ramach kierunku projektowanie graficzne dają studentom możliwość wyboru jednej z autorskich pracowni IPG, specjalizujących się w różnych obszarach: Projektowanie Plakatu, Projektowanie Identyfikacji Graficznej, Projektowanie Form Wydawniczych, Projektowanie Form Multimedialnych, Projektowanie Form Literackich oraz Projektowanie Grafiki Przestrzennej. Każda z pracowni skupia się na odrębnym obszarze projektowania, jednak wszystkie łączy rozwijanie świadomości projektowej, zdobywanie konkretnych umiejętności warsztatowych oraz krytycznego podejścia do procesu projektowego. Zajęcia prowadzone są w oparciu o działania praktyczne, analizę komunikatów wizualnych, eksperymentowanie z formą i technologią oraz świadome budowanie przekazu wizualnego.
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Program daje studentom możliwość wyboru jednej z autorskich pracowni IPG, specjalizujących się w różnych obszarach: Projektowanie Plakatu, Projektowanie Informacji Wizualnej, Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych, Projektowanie Komunikatu Wizualnego, Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier oraz Projektowanie Pisma i Kaligrafii. Zajęcia skupiają się na rozwijaniu indywidualnego języka wypowiedzi wizualnej, pogłębianiu kompetencji projektowych oraz świadomym operowaniu formą graficzną. Wszystkie pracownie łączy nacisk na kształtowanie warsztatu projektanta poprzez działania praktyczne, krytyczne myślenie, analizę komunikatów wizualnych oraz eksperymentowanie z różnorodnymi środkami wyrazu i technologiami.
Podstawy grafiki warsztatowej	GJ_W01b GJ_U02b GJ_U12 GJ_U13 GJ_K04	Poznanie technik graficznych takich jak : linoryt, sucha igła, akwaforta, akwatinta, litografia, sitodruk i druk cyfrowy. Efektem końcowym jest samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym.
Podstawy projektowania graficznego	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U12 GJ_K01 GJ_K03	Przekazanie podstaw wiedzy niezbędnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy technik komputerowych. Zapoznanie z efektywnymi metodami projektowania graficznego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji literackiej. Dobór kroju pisma odpowiedniego dla przekazywanej treści komunikatu wizualnego. Przyswojenie zasad projektowania druków akcydensowych. Poszukiwanie i kreowanie graficznych, ilustracyjnych i fotograficznych środków wyrazu w obrębie komunikatu wizualnego.

Wybrane zagadnienia z fotografii	GJ_U02b GJ_U08	Przedmiot koncentruje się na kluczowych aspektach fotografii jako medium we współczesnej sztuce. Program obejmuje ćwiczenia dotyczące relacji formy i treści w tworzeniu fotografii, a także związku między trójwymiarową przestrzenią a dwuwymiarowym obrazem. Studenci poznają współczesne środki komunikacji jako formy ekspresji artystycznej oraz zagadnienia związane z technikami rejestracji i edycji obrazu. W ramach zajęć uczą się podstawowej edycji plików cyfrowych, digitalizacji obrazów srebrnych, przygotowania plików do druku oraz obsługi sprzętu fotograficznego i oświetleniowego.
Historia grafiki	GJ_W05 GJ_W08 GJ_U08 GJ_U15a GJ_K04	Zajęcia historia grafiki, to chronologiczny kurs przez historię technik graficznych od początku do współczesności. Treści wykładów: Początki grafiki-Grafika niemiecka XV w, grafika włoska XV w. Durer, Grafika niemiecka XVI w -Cranach, Grien, Grafika włoska XVI – Drzeworyt chiaroschuro, Caracci i grafika topograficzna, Grafika francuska XVI w. Jacques Callot, Grafika holenderska, Rembrandt. Grafika polska XVI-XVII w. Grafika Orientalna Chiny-Japonia, Grafika angielska, Grafika polska XVIII o pocz. XIX w. Piranesi, Goya, Daumier, Dore, Andriolli i polska ilustracja XIX wieku, Symbolizm, Grafika secesyjna Beardsley, Toulouse-Lautrec, Grafika Młodej Polski, Fauwizm i ekspresjonizm, Grafika Picassa, Grafika suprematystyczna i konstrukttywizmu, Grafika międzywojnia: Gumowski, Schulz, Grafika powojenna: pop-art., Polski plakat XX w. Grafika współczesna do Banksy;ego
Proseminarium dyplomowe - praca pisemna	GJ_W03 GJ_U15a GJ_K03	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna
Seminarium dyplomowe – praca pisemna	GJ_W05 GJ_U15a GJ_U17b GJ_K03	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony
Ochrona własności intelektualnej	GJ_W09 GJ_K06	Zajęcia wprowadzają w podstawowe zagadnienia ochrony własności intelektualnej w kontekście pracy grafika. Omawiane są zasady prawa autorskiego, prawa własności przemysłowej oraz praktyczne aspekty ochrony projektów graficznych, ilustracji, znaków i identyfikacji wizualnej. Program porusza również kwestie związane z prawami i obowiązkami twórcy, umowami autorskimi, licencjami oraz funkcjonowaniem artysty na rynku – w tym aspekty finansowe i marketingowe istotne dla pracy zawodowej w branży kreatywnej.
Prawo autorskie	GJ_W09 GJ_K06	Przedmiot obejmuje podstawowe zagadnienia prawa autorskiego w kontekście pracy grafika i twórcy wizualnego. Omawiane są zasady nabywania, korzystania i ochrony praw autorskich, w tym autorskich praw osobistych i majątkowych, dozwolony użytek, plagiat, prawo cytatu oraz zasady korzystania z cudzych materiałów w twórczości własnej. Szczególny nacisk położony jest na praktyczne aspekty zawierania umów autorskich, licencjonowania projektów graficznych oraz świadomego zarządzania własnymi prawami w środowisku zawodowym i cyfrowym.
Praktyki	GJ_W04a GJ_U06a GJ_K01	W ramach praktyki zawodowej student zdobywa doświadczenie w zakresie stosowania technik grafiki artystycznej w rzeczywistych warunkach pracy. Uczy się planowania i realizacji projektów graficznych z uwzględnieniem funkcji użytkowych, wartości estetycznych oraz wymogów rynkowych. Nabywa umiejętności analizy i interpretacji dzieł artystycznych, rozwija kreatywność oraz zdolność twórczego rozwiązywania problemów projektowych. Praktyka umożliwia również poznanie zasad organizacji pracy twórczej, samodzielnej działalności artystycznej oraz odpowiedzialności zawodowej. Kształtowane są także kompetencje społeczne, takie jak komunikacja w zespole, etyka zawodowa oraz przedsiębiorczość w kontekście pracy artysty grafika.
Plener malarski	GJ_U02b GJ_U04b GJ_K01	Studenci uczą się pracy w zmiennych warunkach plenerowych, poszukując indywidualnych środków wyrazu malarskiego. Program obejmuje praktyczne ćwiczenia z zakresu kompozycji, studium pejzażu oraz architektury.
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.

Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

5. Plany studiów

5.1 Studia jednolite magisterskie (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Percepcja wizualna	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	4	e	O
Podstawy rzeźby	60	3	z/o	O
Podstawy fotografii	45	2	e	O
Propedeutyka programów komputerowych	30	1	z	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy grafiki warsztatowej	135	5	z/o	O
Podstawy projektowania graficznego	45	2	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Prawo autorskie	17	1	z	O
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
SUMA	669	32		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Aktualia sztuki	30	3	z/o	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O/F
Podstawy kompozycji	60	4	e	O
Podstawy rzeźby	60	3	z/o	O
Propedeutyka programów komputerowych	30	1	z	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy grafiki warsztatowej	135	5	e	O
Podstawy projektowania graficznego	45	3	e	O
SUMA	600	32		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	2	z	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O/F
Podstawy kompozycji	60	4	e	O
Podstawy mediów cyfrowych	45	2	z/o	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Wybrane zagadnienia z fotografii lub Pracownia z projektowanie graficzne	45	2	z/o	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk *	120	6	e	O/F
Techniki cyfrowe*	120	6	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna*	120	6	e	O/F
Techniki litograficzne*	120	6	e	O/F
Techniki łączone*	120	6	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe*	120	6	e	O/F
SUMA	660	34		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	3	e	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O/F
Podstawy kompozycji	60	4	e	O
Podstawy mediów cyfrowych	45	2	e	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Wybrane zagadnienia z fotografii lub Pracownia z projektowanie graficzne	45	3	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk *	120	6	e	O/F
Techniki cyfrowe*	120	6	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna*	120	6	e	O/F
Techniki litograficzne*	120	6	e	O/F
Techniki łączone*	120	6	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe*	120	6	e	O/F
SUMA	660	37		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O/F
Malarstwo*	90	4	e	O/F
Rysunek*	90	4	e	O/F
Rzeźba*	90	4	e	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	e	O/F
Fotografia*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	135	8	e	O/F
Techniki cyfrowe**	135	8	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	135	8	e	O/F
Techniki litograficzne**	135	8	e	O/F
Techniki łączone**	135	8	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe**	135	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia grafiki	30	3	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O/F
SUMA	od 480 do 570	31		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór dwóch przedmiotów dyplomowych z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O/F
Malarstwo*	90	4	e	O/F
Rysunek*	90	4	e	O/F
Rzeźba*	90	4	e	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	e	O/F
Fotografia*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	135	8	e	O/F
Techniki cyfrowe**	135	8	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	135	8	e	O/F
Techniki litograficzne**	135	8	e	O/F
Techniki łączone**	135	8	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe**	135	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia grafiki	30	3	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O/F
SUMA	od 480 do 570	32		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór dwóch przedmiotów dyplomowych z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

Semestr 7

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	3	z	O
Język obcy	30	2	z	O/F
Język obcy- egzamin B2+	2	1	e	O
Malarstwo*	90	4	e	O/F
Rysunek*	90	4	e	O/F
Rzeźba*	90	4	e	O/F
Obraz cyfrowy*	60	4	z/o	O/F
Obraz w przestrzeni*	60	4	z/o	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	e	O/F
Fotografia*	45	4	e	O/F
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)*	45	3	z/o	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	135	8	e	O/F
Techniki cyfrowe**	135	8	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	135	8	e	O/F
Techniki litograficzne**	135	8	e	O/F
Techniki łączone**	135	8	e	O/F
Techniki włóknodrukowe**	135	8	e	O/F
SUMA	od 422 do 512	od 29 do 30		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór dwóch przedmiotów dyplomowych z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

Semestr 8

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	e	O
Malarstwo*	90	4	e	O/F
Rysunek*	90	4	e	O/F
Rzeźba*	90	4	e	O/F
Obraz cyfrowy*	60	4	e	O/F
Obraz w przestrzeni*	60	4	e	O/F
Fotografia*	45	4	e	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	e	O/F
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	135	8	e	O/F
Techniki cyfrowe**	135	8	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	135	8	e	O/F
Techniki litograficzne**	135	8	e	O/F
Techniki łączone**	135	8	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe**	135	8	e	O/F
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
SUMA	od 398 do 488	29		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór dwóch przedmiotów dyplomowych z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

Semestr 9

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo*	90	4	e	O/F
Rysunek*	90	4	e	O/F
Rzeźba*	90	4	e	O/F
Obraz cyfrowy *	60	4	e	O/F
Obraz w przestrzeni*	60	4	e	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	e	O/F
Fotografia*	45	4	e	O/F
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	135	10	e	O/F
Techniki cyfrowe**	135	10	e	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	135	10	e	O/F
Techniki litograficzne**	135	10	e	O/F
Techniki łączone**	135	10	e	O/F
Techniki wklęsłodrukowe**	135	10	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Proseminarium dyplomowe praca pisemna	30	3	z	O/F
SUMA	od 390 do 480	31		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór dwóch przedmiotów dyplomowych z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

Semestr 10

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo*	60	4	z	O/F
Rysunek*	60	4	z	O/F
Fotografia*	60	4	z	O/F
Rzeźba*	60	4	z	O/F
Obraz cyfrowy*	60	4	z	O/F
Obraz w przestrzeni*	60	4	z	O/F
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*	45	4	z	O/F
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	150	10	z	O/F
Techniki cyfrowe**	150	10	z	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	150	10	z	O/F
Techniki litograficzne**	150	10	z	O/F
Techniki łączone**	150	10	z	O/F
Techniki wklęsłodrukowe**	150	10	z	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe praca pisemna	30	4	z	O/F
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Plener malarski po I roku – 2 tygodnie	90	5	z	O
Praktyki po III roku studiów ***	150	5	z	
SUMA	od 465 do 480	28		

* Wybór jednego przedmiotu z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór jednego przedmiotu dyplomowego z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 3 semestrów

*****Praktyki zawodowe w wymiarze 150 godzin dydaktycznych przekładają się na 112.5 godzin zegarowych rozliczanych przez podmiot przyjmujący na praktyki.**

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

z- zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną

e - egzamin

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: *malarstwo*
Specjalność: *malarstwo, rysunek*

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Malarstwa i Rysunku
Kierunek: *malarstwo*
Poziom: 7 PRK
Forma studiów: studia jednolite magisterskie stacjonarne
Tok studiów: od r. ak. 2025/26

1. **Charakterystyka kierunku**
2. **Nauka, badania, infrastruktura**
3. **Program**
4. **Efekty uczenia się**
5. **Plany studiów – specjalność: malarstwo**
6. **Plany studiów – specjalność: rysunek**

1. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Poziom kształcenia - **jednolite studia magisterskie (poziom 7 PRK)**

Profil kształcenia - **ogólnoakademicki**

Forma studiów - **studia stacjonarne**

Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta - **magister**

Dziedzina **sztuki**

Dyscyplina **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Liczba semestrów - **dziesięć**

Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji drugiego stopnia - **309**

Przyporządkowanie kierunku do dziedziny oraz dyscypliny, do których odnoszą się efekty uczenia się

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

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Malarstwo jest kierunkiem artystycznym kształcącym studentów w zakresie malarstwa, rysunku i kierunków pokrewnych w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Podstawowym obszarem kierunkowym jest obszar Sztuki. Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej. Po uzyskaniu dyplomu magisterskiego jest zdolny do podjęcia studiów doktoranckich na kierunkach związanych ze sztukami wizualnymi.

Koncepcja kształcenia

Realizacja kształcenia przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania samodzielnej, artystycznej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany, by umożliwiać studentom nabycie umiejętności wyrażania swojej prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie, i wypracowywanie własnych środków wyrazu.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest brak podziału na odrębne, odizolowane od siebie jednostki dydaktyczne na rzecz szerokiej współpracy poszczególnych pracowni, katedr i innych instytutów.

Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studenta, jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu. Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów. Oznacza to, że programy przedmiotów teoretycznych i programy kształcenia ogólnoplastycznego są skorelowane z programami kształcenia specjalistycznego. Programy pracowni specjalistycznych w ramach katedr są zintegrowane. Jednym z założeń zintegrowanego programu jest odstępianie od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w pracowniach. Zastępują je kompleksowe zadania problemowe, realizowane w różnych pracowniach przy zespołowych konsultacjach pedagogów, co w większym stopniu wpływa na zaangażowanie studenta w samodzielną pracę. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentowi oraz metod ich prowadzenia.

Zakłada się, że układ zadań problemowych uwzględnia stopniowanie trudności. Pod koniec studiów następuje uściślenie problematyki w zakresie wybranej specjalizacji. Konieczność sprecyzowania jej zakresu powinna uświadamiać szeroki wachlarz merytorycznych problemów,

przy jednoczesnym zdobyciu przez studenta umiejętności samodzielnego dochodzenia do rozwiązywania zagadnień trudnych i ambitnych.

Ogólnoakademicki profil kształcenia wsparty jest wyjazdami studentów na plenery po pierwszym i drugim roku. Praca w plenerze zapewni studentom inne doświadczenie w podejściu do zjawisk obserwowanych w naturze, odmiennych od tych, z którymi mają do czynienia w pracowni.

Cele kształcenia

Głównym celem pięcioletnich magisterskich studiów kierunku malarstwo jest wszechstronne wykształcenie artysty malarza, twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania określonej dyscypliny sztuki, popartych znajomością historii sztuki i kultury, oraz ma zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej.

Absolwent powinien posiadać umiejętność własnej oceny rzeczywistości, w której przyjdzie mu żyć i funkcjonować. Powinien być gotowy do wykonywania samodzielnej pracy twórczej, potrafić zająć własne stanowisko i być zdolnym do krytycznej i konstruktywnej refleksji na tematy artystyczne i społeczne oraz być świadomym etycznych aspektów szeroko pojętej twórczości.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Artyści zawsze wyróżniali się ofiarnością i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości i zaangażowania społecznego z reguły charakteryzują się dużym poczuciem uczciwości i kompetencji.

Celem uruchomienia nowego kierunku studiów jest wykształcenie twórcy, który jest w stanie umiejętnie formować bezpośrednie otoczenie, zdolnego działać w bieżącej rzeczywistości, mieć wpływ na środowisko, w którym funkcjonuje oraz na przyszły kształt uprawianej dyscypliny. Kierunek malarstwo będzie nowym komponentem w ofercie uczelni wychowującym i kształcącym nowe elity artystyczne, wspierające tworzenie kompetentnych odbiorców sztuki w społeczeństwie. Daje to wymierne efekty i przekłada się na rozwój kulturalny ludzi. Obecnie zwraca się dużą uwagę na wychowawcze walory sztuki oraz nieocenioną rolę w kształtowaniu człowieka i całego społeczeństwa.

Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia i zakładane efekty uczenia się na kierunku malarstwo opracowane i realizowane są w oparciu o dyscyplinę sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, dziedzinę sztuki.

Zakładane efekty uczenia się dla ocenianego kierunku studiów uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i tych z wolnego wyboru (są to przedmioty z innych kierunków) ułatwiają absolwentowi start w życiu zawodowym i często wpływają korzystnie na jego zatrudnienie na rynku pracy.

Program studiów, w tym zakładane efekty uczenia się są tak dobrane i przyporządkowane poszczególnym przedmiotom, żeby absolwent uzyskał przede wszystkim kwalifikacje zawodowe w dziedzinie malarstwa lub rysunku na poziomie magisterskim.

W związku z wprowadzeniem grupy przedmiotów z treści podstawowych - wolnego wyboru, uzyskana wiedza teoretyczna i praktyczna pozwala na podjęcie dalszej edukacji w kierunku zawodu nauczyciela (np. studia podyplomowe o charakterze edukacyjnym).

Absolwent jednolitych studiów magisterskich Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi w Instytucie Malarstwa i Rysunku na kierunku malarstwo posiada kwalifikacje umożliwiające podejmowanie:

- samodzielnej pracy twórczej jako artysta malarz i twórca sztuk wizualnych w najróżniejszych obszarach życia,
- formułowania indywidualnych idei i koncepcji artystycznych przyczyniających się do rozwoju sztuki i wpisujących się w szeroko rozumiany kontekst kulturowy,
- dyskursu na tematy szeroko pojętej sztuki i zjawisk w niej zachodzących, co umożliwia mu zatrudnienie jako animatora kultury współpracującego z instytucjami kultury,
- pracy w zespołach realizujących przedsięwzięcia artystyczne w dziedzinie malarstwa oraz w innych obszarach sztuk wizualnych
- współpracy z jednostkami kultury, takimi jak muzea, galerie sztuki czy domy kultury jako promotor sztuki oraz kurator wystaw,
- zatrudnienia jako ilustrator w wydawnictwach literackich,
- współpracy z agencjami reklamowymi jako artysta malarz i grafik,
- zleceń na artystyczne realizacje wielkoformatowe.

Absolwenci kierunku malarstwo poza powyższymi mogą wykonywać również następujące zawody:

- nauczyciel akademicki,
- nauczyciel,
- instruktor.

Absolwenci kończący ten kierunek studiów decydują się na kontynuowanie własnej drogi twórczej lub podejmują kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych kierunkach działających w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie artysty plastyka.

2. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W Instytucie prowadzone są indywidualne badania w obszarach związanych z szeroko pojętą dziedziną malarstwa i rysunku. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję d/s Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Wyniki badań są publikowane, a materiały i wnioski przedstawiane studentom są pomocne w dydaktyce oraz w rozwoju Instytutu.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Malarstwa i Rysunku dysponuje systemem sal dydaktycznych, wyposażonych w sprzęt umożliwiający realizację zadań programowych.

Pracownie kierunkowe posiadają typowe wyposażenie pracowni malarskich i rysunkowych umożliwiające pracę koncepcyjną i projektową:

1. sztalugi,
2. regały do przechowywania prac,
3. deski pod kartony,
4. szafy szufladowe,
5. stałe i przenośne źródła oświetlenia,
6. dostęp do Internetu.

Dwa uniwersalne warsztaty techniczne wspierające dydaktykę:

1. Ślusarnia.
2. Stolarska.

Praca odbywa się pod fachową opieką prowadzących warsztaty, które to wyposażone są w urządzenia i narzędzia niezbędne do realizacji prac w różnorodnych materiałach.

Do realizacji celów kształcenia w Instytucie Malarstwa i Rysunku Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przeznaczony jest szereg pomieszczeń stanowiących odpowiednią bazę lokalową - duże powierzchnie pracowni z odpowiednim oświetleniem i profesjonalnym wyposażeniem. Plan zajęć jest opracowany tak, aby studenci mogli korzystać z w/w bazy i sprzętu w czasie poza dydaktycznym.

3. Program

Podstawowe informacje

Program określa:

1. Formę studiów – studia stacjonarne.
2. Liczbę semestrów i liczbę punktów ECTS konieczną do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia :
 - liczba semestrów: 10
 - liczba punktów ECTS: 309
3. Moduły zajęć – zajęcia lub grupy zajęć – wraz z przypisaniem do każdego modułu efektów kształcenia oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów.
4. Sposoby weryfikacji i oceny osiągania przez studenta zakładanych efektów uczenia się.
5. Łączną ilość punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia wynosi: 177 ECTS.
6. Liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do obszarów innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne - liczba punktów ECTS – 32.
7. Wymiar, zasady i formę odbywania plenerów malarskich dla kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim oraz liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach tych plenerów wynosi : 8 ECTS.

Opis realizacji programu

Program realizowany jest w oparciu o umiejętności studenta z naciskiem na rozwijanie indywidualnych cech artystycznych oraz wypracowanie własnej drogi twórczej.

Indywidualne korekty podczas pracy pozwalają na kształtowanie osobowości twórczej oraz wypracowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej u studenta.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	309
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	177
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	193
którą student musi uzyskać w ramach plenerów malarskich	8
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	32

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: **5254**

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Program studiów kierunku malarstwo o profilu ogólnoakademickim nie przewiduje obowiązkowych praktyk zawodowych.

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest:

- 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano co najmniej 300 punktów ECTS;
- 2) złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym;
- 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej.

Formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej reguluje Regulamin Prac Dyplomowych Kierunku.

4. Efekty uczenia się

Wiedza : zna i rozumie

Kod	Treść	PRK
MO7S_WG01	podstawowe i szczegółowe reguły obejmujące problematykę obszarów sztuki konieczne do precyzowania i rozstrzygania wielowymiarowych problemów w obrębie dyscyplin artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG02	dziewięć, cywilizacyjne i kulturowe tło określonych obszarów sztuki i ich związków z odmiennymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija pojęcia w odniesieniu do przemian zachodzących w przestrzeni sztuki zwłaszcza malarstwa, rysunku i podobnych dyscyplin	P7S_WG
MO7S_WG03	podstawy kreacji artystycznej ułatwiające autonomiczność i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie malarstwa i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG04	reguły kreowania utworów plastycznych i generowania działań artystycznych na wysokim poziomie innowacyjności w oparciu o nabytą wiedzę na temat historii, okresów i stylów w sztuce i powiązanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych	P7S_WG
MO7S_WK05	perspektywiczne i rozwojowe nurty z obszaru właściwych gałęzi sztuki i dyscyplin artystycznych adekwatnych dla kierunku studiów	P7S_WK
MO7S_WG06	poszerzoną tematykę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technologiami i technikami w malarstwie, rysunku i dyscyplinach pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG07	wspólne zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku malarstwo (wiedza, tradycja, technologia w klasycznym i współczesnym malarstwie), oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej tożsamości artystycznej	P7S_WG
MO7S_WG08	rozszerzone zagadnienia wiedzy o finansowych, prawnych i marketingowych przejawach artystycznej specjalności, oraz reguły z obszaru prawa autorskiego i kluczowych dylematów dzisiejszej cywilizacji	P7S_WG

Umiejętności : potrafi

Kod	Treść	PRK
MO7S_UW01	zastosować własną świadomość, kreatywność poczucie estetyki i światopogląd do tworzenia oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych	P7S_UW
MO7S_UW02	podejmować indywidualnie decyzje w odniesieniu do realizacji prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa, rysunku i dyscyplin pokrewnych oraz przewidywać efekty oddziaływania własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
MO7S_UO03	kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnych prac zespołowych.	P7S_UO
MO7S_UW04	realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę	P7S_UU
MO7S_UK05	z wykorzystaniem różnych źródeł opracować prace w formie pisemnej i werbalnej dotyczących zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne)	P7S_UK
MO7S_UK06	zastosować umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia językowego	P7S_UK
MO7S_UK07	wyróżniając się kompetencją nawiązywać relacje z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień związanych z artystycznymi prezentacjami	P7S_UK

Kompetencje społeczne : jest gotów do

Kod	Treść	PRK
MO7S_KR01	uczenia się przez całe życie oraz organizowania i stymulowania procesu edukacji innych osób przez podejmowanie kursów podyplomowych i studiów doktoranckich oraz wykorzystywania zdobytych kwalifikacji i wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej polegających na swobodnym zastosowaniu wyobraźni do podejmowania nowych całościowych działań, również w przypadku niepełnego dostępu do niezbędnych informacji	P7S_KR
MO7S_KK02	wspomagania podejmowanych działań w różnych sytuacjach poprzez wykorzystanie mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
MO7S_KK03	krytycznej oceny własnych działań artystycznych i umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury oraz racjonalnej krytyki w stosunku do poczyną innych osób	P7S_KK
MO7S_KO04	spełniania społecznej misji wychowawcza uczelni artystycznej, namysłu na temat społecznych, naukowych i etycznych przejawów dotyczących własnej pracy i jej etosu na wybranej specjalizacji i kierunku studiów, komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych	P7S_KO P7S_KR

4.1. Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Malarstwo	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_UK07 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów, oraz - co najważniejsze - rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Pięcioletnie studia w pracowni malarstwa to czas autorefleksji i pierwszą próbą kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta.
Rysunek	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_UK07 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodnie dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocienie, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu, oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.
Podstawy typografii i DTP	MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_UW01 MO7S_UW02	Litera i jej budowa, klasyfikacja rodzajów pism. Zarys historii pisma. Zarys historii druku, podstawowe technologie druku stosowane współcześnie w grafice projektowej. Racjonalne organizowanie płaszczyzny przy pomocy znaków literniczych. Rozstrzyganie światła literniczego, dobieranie adekwatnych do treści rodzajów czcionek. Projektowanie układu literniczego

	MO7S_UW04 MO7S_KK03 MO7S_KR01	w połączeniu z innymi środkami wyrazu. Przedstawianie pojęć poprzez indywidualną interpretację w adekwatnej formie graficznej. Określenie przy pomocy środków graficznych hierarchii ważności treści. Litera narzędziowa jako forma wyrazu plastycznego. Projektowanie prostej rodziny graficznej. Organizowanie projektów graficznych przy pomocy typografii. Zasady operowania literą w zbiorach, podstawy siatki modularnej. Zagadnienia faktury typograficznej, czytelność i funkcjonalność pisma.
Wybrane zagadnienia z fotografii	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	1. Podstawowe zagadnienia technologiczne i rodzaje aparatów. (ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych i wbudowanych w aparat, histogram, kontrast oświetlenia, użycie lamp flash, balans bieli i jego korekcja, długi czas ekspozycji, głębia ostrości) 2. Analogowa fotografia małoobrazkowa - Zapis Socjologiczny Zofii Rydet - Decydujący moment w twórczości Henri Cartier Bressona 3. Średni format - Twórczość Diane Arbus 4. Wielki format - Portret socjologiczny: projekt „Ludzie XX wieku” Augusta Sander’a 5. Kompozycja. Budowanie napięć w fotografii. Elementy statyczne i dynamiczne 6. Od fotografii reportażowej do fotografii studyjnej i mody. Przykład twórczości Annie Lou Leibovitz. Fotografia portretowa – ćwiczenia 7. Fotografia analogowa a cyfrowa – wybrane zagadnienia 8. „O fotografii” Susan Sontag. Analiza wybranych rozdziałów 9. Budowanie cykli fotograficznych oraz sposoby na ich prezentację. Rodzaje papierów fotograficznych
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UO03 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KK02	Warsztat artystyczny jako forma projektowania sytuacji twórczej umożliwiającej uczestnikom i prowadzącemu twórczy rozwój. Formy i metody pracy podczas warsztatu artystycznego. Problemy sztuki najnowszej a warsztaty artystyczne. Projektowanie i realizacja warsztatów artystycznych z różnymi grupami. Dokumentowanie działań.
Podstawy mediów cyfrowych	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_WG07 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Rok I: 1) Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane) 2) Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeni barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. 3) Jakość obrazu cyfrowego. Usystematyzowanie zagadnień rozdzielczości, wielkości, parametrów drukarskich. 4) Podstawowe zagadnienia przygotowania do druku. 5) Podstawowe pojęcia filmowe. Podstawowe zasady montażu filmowego. 6) Omówienie przykładowego narzędzia programowego do montażu i realizacji prostych efektów specjalnych audio-video. Rok II: 1) Wykorzystanie zdobytej podstawowej wiedzy technicznej w realizacji bardziej złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych.

		2) Nabycie umiejętności tworzenia utworu wizualnego w określonej konwencji i technice, spełniającego postawione wymagania dotyczące przekazu konkretnego komunikatu. 3) Poznanie możliwości komputera i urządzeń peryferyjnych (tablet, mysz, ekran dotykowy) jako narzędzia kreacji. Pogłębienie wiedzy o specyfice obrazu cyfrowego w zależności od docelowego medium (TV, Internet, media mobilne).
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	I. Grafika i animacja 3D - oprogramowanie Autodesk 3ds max, Autodesk Maya, TYFlow -Modelowanie: Editable Spline, Edit Poly, modyfikatory geometrii, -Moduł MassFX i Cloth, - Teksturowanie i mapowanie: shadery pbr, -Kontrolery animacji, -Systemy cząsteczkowe, -Animacje motion graphics, -Symulacje płynów w Autodesk Maya (BiFrost), - Rendering i oświetlenie w grafice 3D, II Podstawy Multimediów - oprogramowanie Adobe After Effects, Mocha for AE - Zasady tworzenia kompozycji: rozdzielczość, frame rate , pixel aspect ratio, -Animacja budowana na bazie klatek kluczowych, -Interpolacja klatek kluczowych (mechanizmy easy ease), -Animacja typograficzna, -Shape layers; -Animacja infograficzna; -Post produkcja: trackign 2D, planar, 3D, -Kluczowanie (eliminacja jednobarwnego tła), -Rotoskopia; -Montaż audio i wideo,
Percepcja wizualna – teoria i historia koloru	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_WG07 MO7S_UK05 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Zagadnienia wstępne na zajęciach <i>Percepcja wizualna – teoria i historia koloru</i> dotyczą psychologii percepcji wizualnej: rodzajów receptorów, wrażeń adaptacyjnych i relatywnych, widzenia barw oraz wpływu wiedzy na widzenie. Poruszane są również zagadnienia wykorzystywane do opracowania pracy pisemnej, dotyczące percepcji przekazów estetycznych w dziele sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sposobów widzenia oraz odtwarzania rzeczywistości. Następnie przedstawiane są koncepcje analizy barwnej w zakresie formy, ekspresji i symboliki. Na ich podstawie studenci opracowują prace pisemne dotyczące analizy barwnej wybranych dzieł sztuki uzupełnione rysunkami i schematami barwnymi. Studenci zapoznają się również z teorią koloru, historyczną ewolucją barwy w kulturze, a także estetycznymi, psychologicznym i filozoficznymi aspektami barwy (m.in. systemy barwne np.: Newtona, Goethego, Rungego, Helmholtza).
Podstawy grafiki warsztatowej	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WK05 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_KR01	W Pracowni Podstaw Grafiki Warsztatowej tematyka i treść realizowanych zadań, sposób ich realizacji oraz czas wykonania zależny jest od ustaleń pomiędzy prowadzącym a studentem. Studenci zdobywają podstawową umiejętność posługiwania się językiem grafiki warsztatowej odpowiadającym ich indywidualnym potrzebom. Studenci wypowiadają się za pomocą wybranych podstawowych technik graficznych takich jak: druk wypukły, druk wklęsły oraz druk płaski. Czasem stosowaną, dodatkową praktyką może być realizacja narzuconych przez prowadzącego zadań, które mają na celu zdobycie dodatkowych umiejętności niezbędnych do realizacji programu pracowni. Efekt końcowym jest samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym.

Aktualia sztuki	MO7S_WG02 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Aktualia sztuki jest zapoznanie studentów z bieżącymi wydarzeniami zachodzącymi w sztuce współczesnej.
Podstawy kompozycji	MO7S_WG01 MO7S_WG07 MO7S_UW02 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Ćwiczenia dla I roku studiów kierunku malarstwo dotyczą działań plastycznych na płaszczyźnie. Poruszają zagadnienia schematów kompozycyjnych, rodzajów kompozycji, koloru i rytmu. Ćwiczenia dla II roku obejmują swym zakresem działania na płaszczyźnie w odniesieniu do przestrzeni trójwymiarowej oraz zagadnienia związane z tworzeniem utworów w rzeczywistej przestrzeni i utworów otwartych.
Historia malarstwa	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UK05 M7S_KO04	MALARSTWO WSPÓŁCZESNE <u>Geneza, teoria i praktyka malarstwa XX wieku</u> - Modernizm in statu nascendi. - Geneza modernizmu a problem awangardy. - Teorie i koncepcje awangardy - Metafizyka obrazu. - Spór o esencjalizm. - Awangarda w defensywie w latach 30. - Zmierzch klasycznej awangardy w Europie i podjęcie jej dziedzictwa w USA. - Kontekst polski – malarstwo po 1945 roku - Wyjście z modernizmu. - Postkonceptualizm i postmodernistyczne motywy w malarstwie w USA. - Postmodernizm w malarstwie.
Estetyka	MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_KR01	I rok I. <i>Aisthesis</i> – co to jest estetyka? II. <i>Logika doświadczenia zmysłowego</i> wg a. g. Baumgartena - estetyka jako odrębna dyscyplina filozoficzna III. monizm estetyczny IV. pluralizm estetyczny (piękno, śliczność). V. pluralizm estetyczny (wzniosłość). VI. pluralizm estetyczny (wzniosłość a tragizm). VII. pluralizm estetyczny (komizm, tragi-komizm) VIII. pluralizm estetyczny (brzydota, asteizm), IX. metafizyka a estetyka formy – klasyczna tradycja tzw. wielkiej teorii piękna X. formalizm w anglosaskiej estetyce xx wieku cd. XI. formalizm w polskiej estetyce dwudziestolecia międzywojennego XII. estetyka treści XIII. estetyka ekspresji – problem swoistości ekspresji artystycznej XIV. estetyka ekspresji (intuicji) XV. benedetto croce o estetyce jako nauce o wyrazie i ogólnej lingwistyce II rok I. w kręgu psychoestetyki II. psychoestetyka Sigmunda Freuda III. psychoestetyka Carla G. Junga IV. estetyka fenomenologiczna V. teoria ocen estetycznych a teoria rozumienia dzieła sztuki VI. teoria rozumienia dzieła sztuki jako szczegółowa epistemologia dla nauk o sztuce VII. estetyka a socjologia i funkcjonalizm estetyczny VIII. anglosaska estetyka

[illegible]

		nurtach postkonceptualistycznych (land art, body art, performance, akcjonizm) - Obrazy obrazów: funkcje fotografii odnoszących się do obrazów kultowych i artystycznych - Ostentacyjność i fotografia: Helmut Newton, Robert Mapplethorpe, Peter Joel Witkin, Erwin Olaf - Szkoła Düsseldorfa - Fotografia w świecie globalnym - Polski fotomedializm, praca na archiwum fotograficznym - Wybrane postawy artystyczne w fotografii łódzkiej
Historia sztuki nowoczesnej	MO7S_WG01 MO7S_UW01 MO7S_KK03	Celem zajęć z historii sztuki nowoczesnej, jest zdobycie wiedzy w zakresie zmieniających się stylów, kierunków i tendencji artystycznych w na przestrzeni XIX, XX i XXI wieku. Rozpoznawanie i umiejętność umieszczenia ich w dziejach sztuki. Zapoznanie się z najważniejszymi i najwybitniejszymi artystami reprezentującymi poszczególne zjawiska. Dodatkowo szczególnie nacisk kładziony jest na uchwycenie zmienności i innowacyjności, z jednej strony, z drugiej zaś na długie trwanie i przenikanie się kolejnych zjawisk ze sobą wzajemnie dialogujących. Zatem przemiana i trwanie, jako zasady nieodmiennie obecne w sztuce.
Historia sztuki nowożytnej	MO7S_WG01 MO7S_UW01 MO7S_KK03	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KR01	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genезę i mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuka starożytnego Egiptu 2. Sztuka minojska i mykeńska 3. Sztuka starożytnej Grecji 4. Sztuka Etrusków 5. Sztuka rzymska 6. Sztuka wczesnochrześcijańska 7. Sztuka wczesnośredniowieczna 8. Sztuka przedromańska 9. Sztuka romańska 10. Sztuka gotycka

Język obcy: angielski, francuski, niemiecki	MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_UO03 MO7S_KR01	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie biegłości językowej B2+ w oparciu o język specjalistyczny – sztuki piękne, grafika, malarstwo, projektowanie graficzne, architektura, sztuki wizualne. Na podstawie autorskiego programu opracowanego przez lektorki mgr Elżbietę Rodzeń-Leśnikowską i mgr Katarzynę Wolską dla ASP w Łodzi.
Ochrona własności intelektualnej	MO7S_WG08	- Prawo autorskie jako jeden z elementów systemu ochrony własności intelektualnej, - ochrona wizerunku, szczególne zagadnienia z zagadnienia prawa autorskiego, pomysł, patent, wynalazek, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy, inne przedmioty ochrony, - mechanizmy uzyskiwania adekwatnej ochrony własności intelektualnej dla efektów pracy twórczej.
Prawo autorskie	MO7S_WG08	- przedmiot i podmiot prawa autorskiego, - ustalenie utworu, - autorskie prawa osobiste a autorskie prawa majątkowe, - współautorstwo, - opracowanie utworu, - korzystanie z utworu, - zarządzanie prawami autorskimi, - prawa pokrewne, - organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.
Podstawy fotografii	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	1. Rodzaje i budowa aparatów fotograficznych oraz ich zastosowanie: - fotografia małoobrazkowa (przykłady twórczości: Zofia Rydet); - średni format (Diane Arbus); - wielki format (August Sander) 2. Podstawowe funkcje aparatu: - prawidłowa ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych i wbudowanych w aparat, histogram, kontrast oświetlenia, użycie lamp flash - balans bieli i jego korekcja; - długi czas ekspozycji; - głębia ostrości 3. Wybrane rodzaje fotografii - charakterystyka: - dokumentalna - portretowa - studyjna / inscenizowana - naturalistyczna - uliczna (street photography) 4. Cechy wyróżniające fotografię na tle innych technik - „błąd” w fotografii i jego kreatywne zastosowanie: - zdjęcia poruszone / nieostre - zdjęcia w niskim i wysokim kluczu (low key, high key) - flary, winietowanie 5. Tworzenie spójnych cykli fotograficznych i ich prezentacja

5. Plany studiów – specjalność: malarstwo

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	Zal	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	O
Podstawy fotografii	30	2	E	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Zo	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	E	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	E	O
Podstawy mediów cyfrowych	30	2	E	O

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	2	Zal	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/)	45	2	Zal	O/F

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/)	45	2	E	O/F

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 7

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zal	O/F
Egzamin B2 +	2	1	E	O
Filozofia	30	3	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 8

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	3	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 9

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 10

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	180	6	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	30	5	Zal	O
Plener I	120	4	Zal	O
Plener II	120	4	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Legenda:

E - egzamin

Zo - zaliczenie na ocenę

Zal – zaliczenie

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

Przedmiot do wyboru A*/ 1*/) :

1. Podstawy mediów cyfrowych

2. Wybrane zagadnienia z fotografii

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

6. Plany studiów – specjalność: rysunek

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	Zal	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	O
Podstawy fotografii	30	2	E	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Zo	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	E	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	E	O
Podstawy mediów cyfrowych	30	2	E	O

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	2	Zal	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/)	45	2	Zal	O/F

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/1)	45	2	E	O/F

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 7

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zal	O/F
Egzamin B2 +	2	1	E	O
Filozofia	30	3	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 8

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	3	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 9

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 10

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	180	6	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	30	5	Zal	O
Plener I	120	4	Zal	O
Plener II	120	4	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Legenda:

E - egzamin

Zo - zaliczenie na ocenę

Zal - zaliczenie

Przedmiot do wyboru A *(1*/):

1. Podstawy mediów cyfrowych

2. Wybrane zagadnienia z fotografii

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: *rzeźba*

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Rzeźby
Kierunek: *rzeźba*
Poziom: 7 PRK
Forma studiów: studia jednolite magisterskie stacjonarne
Tok studiów: od r. ak. 2025/2026

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

1. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Poziom kształcenia - **jednolite studia magisterskie (poziom 7 PRK)**

Profil kształcenia - **ogólnoakademicki**

Forma studiów - **studia stacjonarne**

Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta - **magister**

Dziedzina **sztuki**

Dyscyplina **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Liczba semestrów - **dziesięć**

Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji drugiego stopnia – **321**

Przyporządkowanie kierunku do dziedziny oraz dyscypliny, do których odnoszą się efekty uczenia się

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

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Rzeźba jest kierunkiem artystycznym kształcącym studentów w zakresie rzeźby i kierunków pokrewnych w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Podstawowym obszarem kierunkowym jest obszar Sztuki. Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej. Po uzyskaniu dyplomu magisterskiego jest zdolny do podjęcia studiów doktoranckich na kierunkach związanych ze sztukami wizualnymi.

Koncepcja kształcenia

Realizacja kształcenia przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania samodzielnej, artystycznej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany by umożliwiać studentom nabycie umiejętności wyrażania swojej prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie i wypracowywanie własnych środków wyrazu.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest brak podziału na odrębne, odizolowane od siebie jednostki dydaktyczne na rzecz szerokiej współpracy poszczególnych pracowni, katedr i innych instytutów.

Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studenta jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu. Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów. Oznacza to, że programy przedmiotów teoretycznych i programy kształcenia ogólnoplastycznego są skorelowane z programami kształcenia specjalistycznego. Programy pracowni specjalistycznych są zintegrowane. Jednym z założeń zintegrowanego programu jest odstępianie od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w pracowniach. Zastępują je kompleksowe zadania problemowe, realizowane w różnych pracowniach przy zespołowych konsultacjach pedagogów, co w większym stopniu wpływa na zaangażowanie studenta w samodzielną pracę. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentowi oraz metod ich prowadzenia.

Zakłada się, że układ zadań problemowych uwzględnia stopniowanie trudności. Konieczność sprecyzowania jej zakresu powinna uświadamiać szeroki wachlarz merytorycznych problemów, przy jednoczesnym zdobyciu przez studenta umiejętności samodzielnego dochodzenia do rozwiązywania zagadnień trudnych i ambitnych.

Ogólnoakademicki profil kształcenia wsparty jest wyjazdem studentów na plener po pierwszym, drugim lub trzecim roku. Praca w plenerze zapewni studentom inne doświadczenie w

podejściu do zjawisk obserwowanych w naturze, odmiennych od tych z którymi mają do czynienia w pracowni.

Cele kształcenia

Głównym celem pięcioletnich magisterskich studiów kierunku rzeźba jest wszechstronne wykształcenie artysty rzeźbiarza, twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania określonej dyscypliny sztuki popartych znajomością historii sztuki i kultury, oraz ma zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej.

Absolwent powinien posiadać umiejętność własnej oceny rzeczywistości, w której przyjdzie mu żyć i funkcjonować. Powinien być gotowy do wykonywania samodzielnej pracy twórczej, potrafić zająć własne stanowisko i być zdolnym do krytycznej i konstruktywnej refleksji na tematy artystyczne i społeczne oraz być świadomym etycznych aspektów szeroko pojętej twórczości.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Artyści zawsze wyróżniali się ofiarnością i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości i zaangażowania społecznego z reguły charakteryzują się dużym poczuciem uczciwości i kompetencji.

Celem uruchomienia nowego kierunku studiów jest wykształcenie twórcy, który jest w stanie umiejętnie formować bezpośrednie otoczenie, zdolnego działać w bieżącej rzeczywistości, oraz mieć wpływ na środowisko w którym funkcjonuje i przyszły kształt uprawianej dyscypliny. Kierunek rzeźba będzie nowym komponentem w ofercie uczelni wychowującym i kształcącym nowe elity artystyczne, wspierające tworzenie kompetentnych odbiorców sztuki w społeczeństwie. Daje to wymierne efekty i przekłada się na rozwój kulturalny ludzi. Obecnie zwraca się dużą uwagę na wychowawcze walory sztuki oraz nieocenioną rolę w kształtowaniu człowieka i całego społeczeństwa.

Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia i zakładane efekty uczenia się na kierunku rzeźba opracowane i realizowane są w oparciu o dyscyplinę sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, dziedzinę sztuki.

Zakładane efekty uczenia się dla ocenianego kierunku studiów, uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i tych do wyboru ułatwia absolwentowi łatwiejszy start w życiu zawodowym i często wpływa korzystnie na jego zatrudnienie na rynku pracy.

Program studiów, w tym zakładane efekty uczenia się są tak dobrane i przyporządkowane poszczególnym przedmiotom, żeby absolwent uzyskał przede wszystkim kwalifikacje zawodowe w dziedzinie rzeźby na poziomie magisterskim.

W związku z wprowadzeniem grupy przedmiotów z treści podstawowych - do wyboru, uzyskana wiedza teoretyczna i praktyczna pozwala na podjęcie dalszej edukacji w kierunku zawodu nauczyciela (np. studia podyplomowe o charakterze edukacyjnym).

Absolwent jednolitych studiów magisterskich Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi w Instytucie Rzeźby na kierunku rzeźba posiada kwalifikacje umożliwiające podejmowanie:

- samodzielnej pracy twórczej jako artysta rzeźbiarz,
- współpracy jako animator kultury z instytucjami sektora publicznego (samorządowego np. domy kultury), pozarządowego (fundacje i stowarzyszenia) i prywatnego (firmy) w kwestiach obejmujących tematykę szeroko pojętej rzeźby i działań przestrzennych,
- zatrudnienia jako artysta plastyk współpracujący z branżą filmową i teatralną w zagadnieniach związanych z projektowaniem i wykonaniem form przestrzennych,

- współpracy z instytucjami upowszechniania kultury i sztuki, takimi jak galerie sztuki , muzea oraz domy kultury,
- pracy w zespołach realizujących przedsięwzięcia artystyczne w dziedzinie rzeźby,
- zajęć jako promotor sztuk plastycznych w szczególności rzeźby,
- zleceń na zaprojektowanie oraz realizację obiektów rzeźbiarskich (kameralnych, pomikowych, plenerowych)

Absolwenci kierunku rzeźba poza powyższymi mogą wykonywać również następujące zawody:

- nauczyciel akademicki,
- nauczyciel,
- instruktor.

Absolwenci kończący ten kierunek studiów decydują się na kontynuowanie własnej drogi twórczej lub podejmują kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych kierunkach działających w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie artysty plastyka.

2. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W Instytucie prowadzone są indywidualne badania w obszarach związanych z szeroko pojętą dziedziną rzeźby. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję d/s Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Wyniki badań są publikowane a materiały i wnioski przedstawiane studentom są pomocne w dydaktyce oraz w rozwoju Instytutu.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Rzeźby dysponuje salami dydaktycznymi, wyposażonymi w sprzęt umożliwiający realizację zadań programowych.

Pracownie kierunkowe posiadają typowe wyposażenie pracowni rzeźbiarskich umożliwiające pracę koncepcyjną i projektową:

1. kawalety,
2. regały do przechowywania prac,
3. deski pod prace rzeźbiarskie,
4. narzędzia ręczne i elektornarzędzia
5. szafy narzędziowe,
6. stałe i przenośne źródła oświetlenia,
7. dostęp do Internetu.

Pięć specjalistycznych warsztatów technicznych wspierających dydaktykę:

1. Kamień.
2. Drewno.
3. Metal.
4. Szkło.
5. Ceramika.

Praca odbywa się pod fachową opieką prowadzących warsztaty, które wyposażone są w urządzenia i narzędzia niezbędne do realizacji prac w różnorodnych materiałach.

Do realizacji celów kształcenia w Instytucie Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przeznaczonych jest szereg pomieszczeń stanowiących odpowiednią bazę lokalową - duże powierzchnie pracowni, z odpowiednim oświetleniem i profesjonalnym wyposażeniem. Harmonogram zajęć jest opracowany tak, że studenci mogą korzystać z w/w bazy i sprzętu także w czasie poza dydaktycznym.

3. Program

Podstawowe informacje

Program określa:

1. Formę studiów – studia stacjonarne.
2. Liczbę semestrów i liczbę punktów ECTS konieczną do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia :
 - liczba semestrów: 10
 - liczba punktów ECTS: 321
3. Moduły zajęć – zajęcia lub grupy zajęć – wraz z przypisaniem do każdego modułu efektów kształcenia oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów.
4. Sposoby weryfikacji i oceny osiągania przez studenta zakładanych efektów uczenia się.
5. Łączną ilość punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia wynosi: 165 ECTS.
6. Liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do obszarów innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne – liczba punktów ECTS – 37.
7. Wymiar, zasady i formę odbywania plenerów malarskich dla kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim oraz liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach tych plenerów wynosi : 4 ECTS.

Opis realizacji programu

Program realizowany jest w oparciu o umiejętności studenta z naciskiem na rozwijanie indywidualnych cech artystycznych oraz wypracowanie własnej drogi twórczej. Indywidualne korekty podczas pracy pozwalają na kształtowanie osobowości twórczej oraz wypracowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej u studenta.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	321
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	165
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	104
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - plenery	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	37

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 5254

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Program jednolitych studiów magisterskich kierunku rzeźba o profilu ogólnoakademickim nie przewiduje obowiązkowych praktyk zawodowych.

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest:

- 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano co najmniej 300 punktów ECTS;
- 2) złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym;
- 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej.

Formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej reguluje Regulamin Prac Dyplomowych Kierunku.

4. Efekty uczenia się

Wiedza : zna i rozumie

Kod	Treść	PRK
RO7S_WG01	podstawowe i szczegółowe reguły obejmujące problematykę obszarów sztuki konieczne do precyzowania i rozstrzygania wielowymiarowych problemów w obrębie dyscyplin artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem rzeźby i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG02	dziewięć, cywilizacyjne i kulturowe tło określonych obszarów sztuki i ich związków z odmiennymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija pojęcia w odniesieniu do przemian zachodzących w przestrzeni sztuki zwłaszcza rzeźby i podobnych dyscyplin	P7S_WG
RO7S_WG03	podstawy kreacji artystycznej ułatwiające autonomiczność i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie rzeźby i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG04	reguły kreowania utworów plastycznych i generowania działań artystycznych na wysokim poziomie innowacyjności w oparciu o nabytą wiedzę na temat historii, okresów i stylów w sztuce i powiązanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych	P7S_WG
RO7S_WK05	perspektywiczne i rozwojowe nurty z obszaru właściwych gałęzi sztuki i dyscyplin artystycznych adekwatnych dla kierunku studiów	P7S_WK
RO7S_WG06	poszerzoną tematykę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technologiami i technikami w rzeźbie i dyscyplinach pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG07	wspólne zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku rzeźba (wiedza, tradycja, technologia w klasycznym i współczesnej rzeźbie), oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej tożsamości artystycznej	P7S_WG
RO7S_WG08	rozszerzone zagadnienia wiedzy o finansowych, prawnych i marketingowych przejawach artystycznej specjalności, oraz reguły z obszaru prawa autorskiego i kluczowych dylematów dzisiejszej cywilizacji	P7S_WG

Umiejętności : potrafi

Kod	Treść	PRK
RO7S_UW01	zastosować własną świadomość, kreatywność poczucie estetyki i światopogląd do tworzenia oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych	P7S_UW
RO7S_UW02	podjąć indywidualnie decyzje w odniesieniu do realizacji prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem rzeźby i dyscyplin pokrewnych oraz przewidywać efekty oddziaływania własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
RO7S_UO03	kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnych prac zespołowych.	P7S_UO
RO7S_UW04	realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę	P7S_UW P7S_UU
RO7S_UK05	z wykorzystaniem różnych źródeł opracować prace w formie pisemnej i werbalnej dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne)	P7S_UK
RO7S_UK06	Zastosować umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
RO7S_UK07	wyróżniając się kompetencją nawiązywać relacje z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień związanych z artystycznymi prezentacjami	P7S_UK

Kompetencje społeczne : jest gotów do

Kod	Treść	PRK
RO7S_KR01	uczenia się przez całe życie oraz organizowania i stymulowania procesu edukacji innych osób przez podejmowanie kursów podyplomowych i studiów doktoranckich oraz wykorzystywania zdobytych kwalifikacji i wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej polegających na swobodnym zastosowaniu wyobraźni do podejmowania nowych całościowych działań, również w przypadku niepełnego dostępu do niezbędnych informacji	P7S_KR
RO7S_KK02	wspomaganie podejmowanych działań w różnych sytuacjach poprzez wykorzystanie mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
RO7S_KK03	krytycznej oceny własnych działań artystycznych i umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury oraz racjonalnej krytyki w stosunku do poczyną innych osób	P7S_KK
RO7S_KO04	spełniania społecznej misji wychowania uczelni artystycznej, namysłu na temat społecznych, naukowych i etycznych przejawów dotyczących własnej pracy i jej etosu na wybranej specjalizacji i kierunku studiów, komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych przedstawianych w przystępnej formie za pomocą technik informacyjnych.	P7S_KO P7S_KR

4.1. Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Rzeźba:	RO7S_WG01 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UO03 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Celem kształcenia w pracowniach rzeźbiarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów, oraz - co najważniejsze - rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych zasad kompozycji oraz znajomość zagadnień warsztatowych i materiałoznawczych obejmujące szerokie spektrum aktywności rzeźbiarskiej. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Pięcioletnie studia w pracowniach rzeźby to czas autorefleksji i pierwsza próba kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta.
Podstawy rzeźby	RO7S_WG03 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_KK03	Celem kształcenia w Pracowni Podstaw Rzeźby jest wprowadzenie studentów w elementarne zagadnienia i problemy dyscypliny sztuki jaką jest rzeźba. W trakcie realizacji ćwiczeń opartych w większości o studium z modelu, studenci opanowują zagadnienia związane z kompozycją, skalą, proporcjami oraz odpowiednio dobranymi środkami wyrazu. Celem realizowanego w pracowni programu jest również zapoznanie studentów w zakresie praktycznym z podstawowymi technikami wykorzystywanymi w rzeźbie.
Rysunek:	RO7S_WG01 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UO03 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodnie dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocien, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu, oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.
1. Rzeźba wirtualna	RO7S_WG03	Celem dydaktycznym przedmiotów jest rozwijanie i doskonalenie indywidualnych umiejętności studenta w zakresie budowania form przestrzennych, zarówno
2. Mała forma szkło	RO7S_WG04	

3. Mała forma ceramika	RO7S_UW01	jego możliwości manualnych, jak i intelektualnych, umożliwiających mu realizowanie zadań rzeźbiarskich w różnych technikach i technologiach.
4. Mała forma drewno	RO7S_UW02	
	RO7S_UW04	
5. Mała forma metal/kamień	RO7S_KK03 RO7S_KR01	
Warsztaty : Kamień Drewno Szkło Metal Ceramika	RO7S_WG06 RO7S_UW04	W pracowniach warsztatów studenci zdobywają podstawową umiejętność posługiwania się narzędziami, elektronarzędziami oraz wiadomości dotyczące materiałoznawstwa. Studenci w ramach ćwiczeń wypowiadają się za pomocą określonych podstawowych technik rzeźbiarskich takich jak: kamień, drewno, szkło, metal, ceramika. Efektem końcowym jest samodzielna realizacja prac rzeźbiarskich na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym w ramach specyfiki warsztatu.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW04 RO7S_KR01 RO7S_KK03	I. Grafika i animacja 3D - oprogramowanie Autodesk 3ds max, Autodesk Maya, TYFlow -Modelowanie: Editable Spline, Edit Poly, modyfikatory geometrii, -Moduł MassFX i Cloth, - Teksturowanie i mapowanie: shadery pbr, -Kontrolery animacji, -Systemy cząsteczkowe, -Animacje motion graphics, -Symulacje płynów w Audesk Maya (BiFrost), - Rendering i oświetlenie w grafice 3D, II Podstawy Multimediów - oprogramowanie Adobe After Effects, Mocha for AE - Zasady tworzenia kompozycji: rozdzielczość, frame rate , pixel aspect ratio, -Animacja budowana na bazie klatek kluczowych, -Interpolacja klatek kluczowych (mechanizmy easy ease), -Animacja typograficzna, -Shape layers; -Animacja infograficzna; -Post produkcja: trackign 2D, planar, 3D, -Kluczowanie (eliminacja jednobarwnego tła), -Rotoskopia; -Montaż audio i video,
Aktualia sztuki	RO7S_WG02 RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Aktualia sztuki jest zapoznanie studentów z bieżącymi wydarzeniami zachodzącymi w sztuce współczesnej.
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	RO7S_WG02 RO7S_WG07 RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej jest zapoznanie studentów z wydarzeniami zachodzącymi w rzeźbie współczesnej oraz przedstawienie krytyki artystycznej jako narzędzia poznawczego. Zajęcia przygotowują do świadomej percepcji sztuki i kompetentnego czytania tekstów o sztuce, do samokształcenia i wnikliwej obserwacji współczesnych wydarzeń artystycznych.
Kreacja przekazu i prezentacji	RO7S_WG07 RO7S_WG08 RO7S_UK05 RO7S_UK07 RO7S_KK02	1. Przekazanie wiedzy z zakresu sposobów prezentowania określonego zagadnienia tematycznego – zdolności komunikacji werbalnej, umiejętnego stosowania narzędzi prezentacyjnych, zasad autoprezentacji. 2. Zdolności abstrahowania i praca skojarzeniami w kodzie wizualnym i werbalnym 3. Sterowanie uwagą widza. 4. Rola grupy docelowej oraz kontekstu. 5. Psychologiczne aspekty wyboru odpowiednich środków plastycznych. 6. Analiza związków pomiędzy treścią komunikatu a decyzjami projektowymi. 7. Konstruktywna krytyka, likwidacja blokad komunikacyjnych i twórczych. 8. Od pomysłu do idei – przygotowanie projektu.
Podstawy kompozycji	RO7S_WG01 RO7S_WG07 RO7S_UW02	Kształcenie w zakresie przedmiotu podstawy kompozycji odbywa się przez cztery semestry pierwszego i

	RO7S_UW01 RO7S_UW04 RO7S_KR01 RO7S_KK03	drugiego roku i jest przedmiotem obligatoryjnym dla wszystkich studentów. Zajęcia prowadzone są w oparciu o pracę własną studenta i indywidualne korekty udzielane przez prowadzącego. Program realizowany jest poprzez podanie treści zadań i omówienie problematyki w nich zawartej. Celem przedmiotu jest studiowanie podstawowych zagadnień dotyczących komponowania utworów przestrzennych oraz zmieniających się w czasie. Dotyczy to w szczególności poznawania różnych typów elementów przestrzennych jak płaszczyzny, bryły, elementy o charakterze liniowym; różnych relacji zachodzących między elementami jak symetrie, kontrasty, podobieństwa a także zmienność układów w czasie oraz celowego wykorzystywania specyfiki użytych materiałów i barwy i umiejętnego ich zestawienia. W zadaniach poruszane są problemy przestrzennych układów rytmicznych, relacji brył, terenu i pustej przestrzeni, dzielenia przestrzeni, użycia barwy do podkreślenia relacji między elementami, kształtowania elementów utworu ze względu podaną treść oraz tworzenia utworów zmiennych w czasie przekształcalnych i interaktywnych.
Historia rzeźby	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG04 RO7S_UK05 R7S_KO04	Celem przedmiotu jest przybliżenie studentowi zagadnień historii rzeźby. Dzięki tym zajęciom student winien nabrać zdolności przekrojowego i zagadnieniowego myślenia o dziejach rzeźby; rozumieć zależności w jej obrębie, sieć kontekstów, tropów i nawiązań. Wiedza erudycyjna, przyswojona w trakcie zajęć ma ułatwiać studentowi prowadzenie refleksji teoretycznej, wzbogacać jego język dyskursu twórczego. Odrębnym efektem ma być podniesienie kompetencji odbiorczej studenta – powinien on dzięki przyswojonej wiedzy swobodnie opisywać i analizować napotykane i odbierane dzieła sztuki, oraz dostrzegać i rozumieć powiązania i odniesienia utworów sztuki do innych dziedzin kultury.
Estetyka	RO7S_WG02 RO7S_UW01 RO7S_KR01	I rok I. <i>Aisthesis</i> – co to jest estetyka? II. <i>Logika doświadczenia zmysłowego</i> wg a. g. Baumgartena - estetyka jako odrębna dyscyplina filozoficzna III. monizm estetyczny IV. pluralizm estetyczny (piękno, śliczność). V. pluralizm estetyczny (wzniosłość). VI. pluralizm estetyczny (wzniosłość a tragizm). VII. pluralizm estetyczny (komizm, tragi-komizm) VIII. pluralizm estetyczny (brzydota, asteizm), IX. metafizyka a estetyka formy – klasyczna tradycja tzw. wielkiej teorii piękna X. formalizm w anglosaskiej estetyce xx wieku cd. XI. formalizm w polskiej estetyce dwudziestolecia międzywojennego XII. estetyka treści XIII. estetyka ekspresji – problem swoistości ekspresji artystycznej XIV. estetyka ekspresji (intuicji) XV. benedetto croce o estetyce jako nauce o wyrazie i ogólnej lingwistyce II rok I. w kręgu psychoestetyki II. psychoestetyka Sigmunda Freuda

		III. psychoestetyka Carla G. Junga IV. estetyka fenomenologiczna V. teoria ocen estetycznych a teoria rozumienia dzieła sztuki VI. teoria rozumienia dzieła sztuki jako szczegółowa epistemologia dla nauk o sztuce VII. estetyka a socjologia i funkcjonalizm estetyczny VIII. anglosaska estetyka IX. analityczna konsekwencje anglosaskiej estetyki analitycznej X. <i>na zakręcie od sztuki do po-sztuki</i> : kryzys estetyki – rzekomy czy autentyczny? XI. zrozumieć media z punktu widzenia estetyki XII. estetyka i anestetyka Wolfganga Welscha XIII. estetyka performatywności a somaestetyka XIV. estetyka jako część tradycyjnej czy już maszynowej epistemologii?
Filozofia	RO7S_WG02 RO7S_UW01 RO7S_KR01	I. co to jest filozofia? II. historia filozofii starożytnej III. chrześcijańska korekta filozofii antycznej IV. filozofia podmiotu i jej konsekwencje V. empiryzm angielski a duch filozofii oświecenia VI. filozofia modernizmu i jej aksjologia VII. wyjścia z modernizmu - kwestia postmodernizmu
Historia sztuki nowoczesnej	RO7S_WG01 RO7S_UW01 RO7S_KK03	Celem zajęć z historii sztuki nowoczesnej, jest zdobycie wiedzy w zakresie zmieniających się stylów, kierunków i tendencji artystycznych w na przestrzeni XIX, XX i XXI wieku. Rozpoznawanie i umiejętność umieszczenia ich w dziejach sztuki. Zapoznanie się z najważniejszymi i najwybitniejszymi artystami reprezentującymi poszczególne zjawiska. Dodatkowo szczególny nacisk kładziony jest na uchwycenie zmienności i innowacyjności, z jednej strony, z drugiej zaś na długie trwanie i przenikanie się kolejnych zjawisk ze sobą wzajemnie dialogujących. Zatem przemiana i trwanie, jako zasady nieodmiennie obecne w sztuce.
Historia sztuki nowożytnej	RO7S_WG01 RO7S_UW01 RO7S_KK03	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji

		7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG04 RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_KR01	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę i mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuka starożytnego Egiptu 2. Sztuka minojska i mykeńska 3. Sztuka starożytnej Grecji 4. Sztuka Etrusków 5. Sztuka rzymska 6. Sztuka wczesnochrześcijańska 7. Sztuka wczesnośredniowieczna 8. Sztuka przedromańska 9. Sztuka romańska 10. Sztuka gotycka
Język obcy: angielski, francuski, niemiecki	RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_UO03 RO7S_KR01	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie biegłości językowej B2+ w oparciu o język specjalistyczny – sztuki piękne, grafika, malarstwo, projektowanie graficzne, architektura, sztuki wizualne. Na podstawie autorskiego programu opracowanego przez lektorki mgr Elżbietę Rodzeń-Leśnikowską i mgr Katarzynę Wolską dla ASP w Łodzi.
Ochrona własności intelektualnej	RO7S_WG08	- Prawo autorskie jako jeden z elementów systemu ochrony własności intelektualnej, - ochrona wizerunku, szczegółowe zagadnienia z zagadnienia prawa autorskiego, pomysł, patent, wynalazek, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy, inne przedmioty ochrony, - mechanizmy uzyskiwania adekwatnej ochrony własności intelektualnej dla efektów pracy twórczej.
Prawo autorskie	RO7S_WG08	- przedmiot i podmiot prawa autorskiego, - ustalenie utworu, - autorskie prawa osobiste a autorskie prawa majątkowe, - współautorstwo, - opracowanie utworu, - korzystanie z utworu, - zarządzanie prawami autorskimi, - prawa pokrewne, - organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.

5. Plany studiów : rzeźba

SEMESTR	1			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Estetyka	30	2	z	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Prawo autorskie	17	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	z	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (szkło)	60	4	z/o	O
Warsztaty (metal)	60	4	z/o	O
Warsztaty (ceramika)	60	4	z/o	O
Warsztaty (drewno)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	z	O/F
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O

SEMESTR	2			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Estetyka	30	3	e	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	e	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (kamień)	60	4	z/o	O
Warsztaty (szkło)	60	4	z/o	O
Warsztaty (metal)	60	4	z/o	O
Warsztaty (ceramika)	60	4	z/o	O
Warsztaty (drewno)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	e	O/F

SEMESTR	3			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	z	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Rysunek	120	5	z	O/F
Mała forma szkło	60	4	e	O
Mała forma ceramika	60	4	e	O
Mała forma drewno	60	4	e	O
Mała forma metal/kamień	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia rzeźby	30	2	z	O

SEMESTR	4			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	e	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (kamień)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	e	O/F
Mała forma szkło	60	4	e	O
Mała forma ceramika	60	4	e	O
Mała forma drewno	60	4	e	O
Mała forma metal/kamień	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia rzeźby	30	3	z/o	O

SEMESTR	5			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	zo	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	30	2	z	O

SEMESTR	6			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	zo	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Aktualia sztuki	30	3	z/o	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	30	2	z/o	O

SEMESTR	7			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy- egzamin B2 +	2	1	e	O
Filozofia	30	3	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Kreacja przekazu i prezentacji	30	2	z/o	O

SEMESTR	8			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Kreacja przekazu i prezentacji	30	2	z/o	O

SEMESTR	9			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	120	6	e	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	z	O

SEMESTR	10			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Plener ***	120	4	z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe - praca teoretyczna	30	5	z	O
Seminarium dyplomowe - praca praktyczna	120	8	z	O
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	120	6	z	O/F

Legenda:

e - egzamin

z/o - zaliczenie na ocenę

z - zaliczenie

*** Rzeźba dyplomująca (do wyboru 1 przedmiot - 8 godz./tyg.)**

Działania interaktywne i site specific

Obiekt artystyczny

Rzeźba i kreacja przestrzeni

**** Rzeźba (do wyboru 1 przedmiot - 8 godz./tyg.)**

Rzeźba kameralna

Rzeźba autonomiczna

Rzeźba i działania w przestrzeni intermedialnej

***** Plener na przestrzeni I lub II lub III roku ; zaliczenie po ostatnim semestrze**

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi										Kierunek: biżuteria				
Wydział Sztuk Projektowych										Studia: stacjonarne				
Instytut Biżuterii										Poziom studiów: drugiego stopnia (4 semestry)				
										Profil studiów: ogólnoakademicki				
Program studiów														
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/2026-2027/2028														
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						
		1			2			3			4			
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	
Moduł kształcenia ogólnego														
Język obcy nowożytny	Ćwiczenia	30	2	Z/o	30	2	Z	-	-	-	-	-	-	-
Język obcy nowożytny - egzamin B2+ jednorazowo	Ćwiczenia	-	-	-	2	1	E	-	-	-	-	-	-	-
Design XX wieku	Wykład	30	1	Z	30	3	E	-	-	-	-	-	-	-
Zagadnienia sztuki aktualnej	Wykład	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-	-	-	-
Analiza dzieła	Wykład	-	-	-	-	-	-	30	3	Z/o	-	-	-	-
Projektowanie ścieżki kariery	Ćwiczenia	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-	-	-	-
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektoww w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	Ćwiczenia	30*	2	E	30*	2	E	30*	2	E	30*	2	E	
Teorie projektowe	wykład	-	-	-	-	-	-	9	1	z	-	-	-	-
Projektowanie odpowiedzialne	wykład	-	-	-	6	1	z	-	-	-	-	-	-	-
Współpraca z mediami	Wykład	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	Z	
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego														
Biżuteria	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Formy złotnicze	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Emalie	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Interdyscyplinarne działania wizualne	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie/Interdyscyplinarne działania wizualne	Ćwiczenia	-	-	-	45	5	E	45	5	E	-	-	-	-
Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie/Interdyscyplinarne działania wizualne (inna niż powyżej)	Ćwiczenia	-	-	-	60	6	E	60	6	E	75	8	E	
Seminarium dyplomowe	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	6	Z	
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia	30	2	Z	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-
Fotografia produktu	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	12	1	Z	12	1	Z	
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego														
Biżuteria współczesna w teorii	Wykład	30	2	Z	30	2	E	-	-	-	-	-	-	-
Social media	Ćwiczenia	-	-	-	30	2	z	30	2	z	-	-	-	-
Sztuka użytkowa-wybrane aspekty	Wykład	9	1	Z	9	1	Z	-	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego														
Ochrona własności intelektualnej	Ćwiczenia	-	-	-	8	1	Z	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne	Wykład	2	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie BHP	Wykład	4	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	Wykład	1	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-			-			-			-			-	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	
		345	30		370	34		246	23		165	18		
Legenda:														
* minimalna ilość godzin							łącznie w toku studiów					godzin	1127	
												ECTS	105	

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi			
Wydział Sztuk Projektowych			
Instytut Ubioru			
Program studiów			
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/2026			
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	1	
		godz. / sem	ECTS
Moduł kształcenia ogólnego			
Język obcy nowożytny	ćwiczenia	-	-
Język obcy nowożytny – egzamin B2+	ćwiczenia	-	-
Historia sztuki nowoczesnej	wykład	-	-
Zagadnienia sztuki aktualnej	wykład	30	2
Analiza dzieła projektowego	ćwiczenia	-	-
Estetyka	wykład	30	2
Rysunek	ćwiczenia	75	4
Malarstwo	ćwiczenia	75	4
Rzeźba	ćwiczenia	75	4
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS - co najmniej); minimalna ilość godzin. ¹	ćwiczenia	-	-
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego			
Pracownia projektowa - I specjalizacja ²	ćwiczenia	30	6
Proseminarium dyplomowe	wykład	-	-
Seminarium dyplomowe	ćwiczenia	-	-
Pracownia projektowa - I specjalizacja ²	ćwiczenia	-	-
Pracownia projektowa - II specjalizacja ²	ćwiczenia	-	-
Konstrukcja	ćwiczenia	45	3
Konsultacje realizacyjne (warsztaty + konstrukcja)	ćwiczenia	-	-
Technologia i materiałoznawstwo	ćwiczenia	30	1
Rysunek żurnalowy	ćwiczenia	15	1
Kompozycja w projektowaniu ubioru	ćwiczenia	45	4

Fotografia mody	ćwiczenia	-	-
Warsztaty	ćwiczenia	45	2
Programy graficzne	ćwiczenia	-	-
Plener projektowy ³	ćwiczenia	-	-
Praktyki ⁴	ćwiczenia	-	-

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego

Historia ubioru	wykład	45	2
Zagadnienia mody XX wieku	wykład	-	-
Moda w kulturze	wykład	-	-

Moduł kształcenia uzupełniającego

Wychowanie fizyczne	ćwiczenia	-	-
Szkolenie biblioteczne	ćwiczenia	2	0
Szkolenie BHP	ćwiczenia	4	0
Szkolenie informatyczne	ćwiczenia	1	0
Prawo autorskie	wykład	17	1
SUMA	-	564	36
	-	godzin	ECTS

Legenda:

¹ Minimalna ilość godzin

² Do wyboru z: Pracownia projektowania ubioru I, II, III, Pracownia projektowania ubioru dzianego, Pracownia kostiumu teatralnego i filmowego,

³ Student jest zobowiązany do odbycia tygodniowego (30 godz.) pleneru po I roku, jednak nie dłużej niż do końca ostatniego semestru

⁴ Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 160 godz. (według indywidualnego programu praktyk na przestrzeni wszystkich semestrów; zaliczenie najpóźniej na ostatnim semestrze)

ilość godzin zegarowej praktyk: 120

ilość godzin zegarowych pleneru: 22,5

Kierunek: projektowanie ubioru

Studia: stacjonarne

Form studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)

Profil studiów: ogólnoakademicki

III rok					
5			6		
godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
30	2	z	-	-	-
2	1	e	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
30	2	z/o	30	2	z/o
30	6	e	30	6	z
-	-	-	15	1	z
15	6	z	15	6	z
30	5	e	-	-	-
30	3	z/o	-	-	-
-	-	-	30	3	z
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-

Kierunek: *architektura wnętrz*

Studia: stacjonarne

Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)

Profil studiów: ogólnoakademicki

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26

[illegible]

Rysunek warsztatowy i budowlany (gr. I r.)	ćw	30	2	zo	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Pracownia projektowa do wyboru 1*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-	
Pracownia projektowa do wyboru 2*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-	
Pracownia projektowa do wyboru 3*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	-	-	-	-	-	-	
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	8	zal	-	-	-	
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	12	zal	
Warsztaty z oświetlenia	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	1	zal	-	-	-	
Praktyki zawodowe (5 tygodni po 4 semestrze)*	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	267	10	zal	
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																				
Design współczesny	w	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	w	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-	
Moduł kształcenia uzupełniającego																				
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
SUMA	-	489	26	-	495	34	-	375	31	-	375	35	-	265	26	-	417	28	-	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	

Legenda:

łącznie w toku studiów **2416** godzin

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zal – zaliczenie

180 ECTS

* Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe - cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26:

Projektowanie wnętrz użyteczności publicznej

Projektowanie wnętrz mieszkalnych

Projektowanie przestrzeni performatywnych

Projektowanie środowisk wirtualnych

Projektowanie wnętrz uniwersalnych

*praktyki zawodowe to 267 godzin

lekcyjnych (200 godzin zegarowych)

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma a zal.	godz. / sem	ECTS	forma a zal.	godz. / sem	ECTS	forma a zal.	godz. / sem	ECTS	forma a zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Język obcy	ćw	30	2	zo	30	2	zal	-	-	-	-	-	-
Język obcy - egzamin B2+	ćw	-	-	-	2	1	e	-	-	-	-	-	-
Ochrona własności intelektualnej	w	-	-	-	8	1	zal	-	-	-	-	-	-
Zagadnienia sztuki aktualnej	w	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Działania artystyczne dla krajobrazu	ćw	45	3	zo	45	4	e	-	-	-	-	-	-
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - Komunikacja wizualna /intermedia	ćw	-	-	-	45	3	zo	30	4	e	-	-	-
Fotografia	ćw	30	2	zo	30	2	zo	-	-	-	-	-	-
Mebel unikatowy w architekturze	ćw	-	-	-	45	2	zo	45	3	e	-	-	-
Modelowanie projektów architektonicznych w druk 3D	ćw	45	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oświetlenie	ćw	-	-	-	8	1	zal	-	-	-	-	-	-
Projektowanie detalu architektonicznego	ćw	-	-	-	45	2	zo	45	3	e	-	-	-
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz (gr.)	ćw	45	2	zo	45	2	zo	30	3	e	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 1*	ćw	45	2	zo	45	6	e	45	8	e	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	20	-	-	30	-	-	30	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 2*	ćw	45	2	zo	45	6	e	45	8	e	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	30	-	-	30	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 3*	ćw	45	2	zo	45	6	e	-	-	-	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 4*	ćw	45	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	45	10	zal	-	-	-
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	14	zal
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Współczesna kultura materialna	w	30	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-	552	25	-	558	41	-	345	39	-	60	14	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zal – zaliczenie

Łącznie w toku studiów

1515

godzin

119

ECTS

* Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe do wyboru w roku akademickim 2025/2026:

Projektowanie przestrzeni dla rozrywki i rekreacji

Projektowanie wnętrz w obiektach historycznych

Projektowanie przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych

Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier

1

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

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi										Kierunek: Tkanina i Stylizacja Wnętrz									
Wydział Sztuk Projektowych										Studia: stacjonarne									
Instytut Tkaniny, Druku i Stylizacji Wnętrz										Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)									
Program studiów										Profil studiów: ogólnoakademicki									
Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025 / 2026																			
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.			
Moduł kształcenia ogólnego																			
Rysunek	Ćwiczenia	60	3	e	60	3	e												
Malarstwo	Ćwiczenia	60	3	e	60	3	e												
Podstawy rzeźby	Ćwiczenia	60	3	z/o	60	3	z/o												
Kompozycja	Ćwiczenia	30	2	e	30	2	e	30	2	e	30	2	e						
Malarstwo/ rysunek/rzeźba/ grafika/ fotografia artystyczna – do wyboru	Ćwiczenia							60	3	e	60	3	e	60	3	e			
Seminarium - przedmiot ogólnoplastyczny	Seminarium														60	3	z		
Język obcy nowożytny	Lektorat				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z			
Język obcy nowożytny – egzamin B2	lektorat													2	1	e			
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	Wykład	30	2	z	30	3	e												
Historia sztuki nowożytnej	Wykład							30	2	z	30	3	e						
Historia sztuki nowoczesnej	Wykład													30	2	z	30	3	e
Estetyka	Wykład							30	2	z	30	3	e						
Proseminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu	Wykład													4	1	z			
Seminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu	Seminarium															4	1	z	
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
I specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	Ćwiczenia	60	5	e	60	5	e	60	5	e	60	5	e	60	5	e			
Seminarium dyplomowe	Seminarium																60	5	z
II specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	Ćwiczenia	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e
Percpcja kształtu i przestrzeni	Ćwiczenia	30	1	z	30	1	z/o												
Podstawy stylizacji wnętrz	Ćwiczenia							30	3	z	30	3	z/o	30	3	z			
Stylizacja w kontekście projektu dyplomowego głównej specjalizacji	Ćwiczenia																15	1	z
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia							30	2	z	30	2	z	45	4	z	45	4	z/o
Warsztaty (farbarstwo i techniki tkackie)	Ćwiczenia	30	2	z	30	2	z												
Materiałoznawstwo i spłoty	Ćwiczenia	30	2	z	30	2	z												
Warsztaty projektowo - technologiczne I specjalizacja (**)	Ćwiczenia							30	1	z	30	1	z	45	2	z	45	2	z
Warsztaty projektowo - technologiczne II specjalizacja (**)	Ćwiczenia							15	1	Z	15	1	Z						
Wielospektywowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty	Ćwiczenia	30	2	Z	30	2	z/o												
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia tkaniny	Wykład	30	2	z	30	3	z/o												
Zagadnienia tkaniny XX w.	Wykład													30	2	z/o			
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Szkolenie biblioteczne	Wykład	2		z															
Szkolenie BHP	Wykład	4		z															
Szkolenie informatyczne	Ćwiczenia	1		z															
Prawo autorskie	Wykład	17	1	z															
Strategie zarządzania projektami	Ćwiczenia							30	1	z	30	2	z						
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	Ćwiczenie	30	1	z	30	1	z												
Wychowanie fizyczne	Ćwiczenia													30	0	z	30	0	z
Praktyki (***)																	150	5	z
Razem w ciągu semestru		534	33		540	36		405	28		405	31		396	29		469	28	
SUMA	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-
Legenda:																			
(*)Tkanina Eksperymentalna/ Tkanina Dekoracyjna/ Tkanina Unikatowa/ Stylizacja wnętrz/ Obiekt, Dywan i Gobelin/ Druk 1/ Druk 2/ Media Dekoracji Tkanin/ Papier																			
(**) warsztaty projektowo - technologiczne I sp. - przypisane zgodnie z pierwszą specjalizacją z zakresu: warsztaty papieru, warsztaty tkackie, warsztaty stylizacji wnętrz, warsztaty żakardu, warsztaty druku, warsztaty projektowo technologiczne II sp - przypisane zgodnie z drugą specjalizacją z zakresu: warsztaty papieru, warsztaty tkackie, warsztaty stylizacji wnętrz, warsztaty żakardu, warsztaty druku.																			
(***) Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 150 godzin dydaktycznych (112,5 godzin zegarowych), według indywidualnego programu praktyk. Zaliczenie najpóźniej w czasie ostatniego semestru.																			

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi							Kierunek: <i>Tkanina i Stylizacja Wnętrz</i>							
Wydział Sztuk Projektowych							Studia: stacjonarne							
Instytut Tkaniny,Druku i Stylizacji Wnętrz							Poziom studiów: drugiego stopnia (4 semestry)							
							Profil studiów: ogólnoakademicki / praktyczny							
Program studiów														
Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025 / 2026														
Moduł / przedmiot		Forma zajęć	I rok						II rok					
			1			2			3			4		
			godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.
Moduł kształcenia ogólnego														
Przedmiot do wyboru (*)		Ćwiczenia	60	4	e	60	4	e	60	4	e			
Seminarium dyplomowe - część III (*)		Seminarium										60	6	z
Język obcy nowożytny		Lektorat	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy nowożytny – egzamin B2						2	2	e						
Proseminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu		Wykład							4	1	z			
Seminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu		Seminarium										4	1	z
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego														
I specjalizacja - Przedmiot projektowy do wyboru (**)		Ćwiczenia	60	6	e	60	6	e	75	8	e			
Seminarium dyplomowe – I specjalizacja		Seminarium										75	8	z
II specjalizacja - Przedmiot projektowy do wyboru (**)		Ćwiczenia	60	3	e	60	4	e	60	6	e			
Seminarium dyplomowe - II specjalizacja		Seminarium										60	6	z
Stylizacja wnętrz - propedeutyka		Ćwiczenia	30	2	z	30	2	z/o						
Stylizacja wnętrz - techniki prezentacyjne		ćwiczenia							30	2	Z	30	2	Z/o
Komputerowe wspomaganie projektowania		Ćwiczenia	30	1	z	30	1	z/o						
Warsztaty technologiczne		ćwiczenia	30	2	Z	30	2	Z						
Warsztaty specjalizacyjne 1 sp. (***)		ćwiczenia	30	2	Z	30	2	Z	30	2	Z	30	2	Z
Warsztaty specjalizacyjne 2 sp. (***)		ćwiczenia	15	1	z	15	1	z	15	1	Z	15	1	Z
Wieloaspektowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty		ćwiczenia	30	2	z	30	2	z/o						
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego														
Design XX wieku		Wykład	30	1	z	30	3	e						
Wybrane zagadnienia tkaniny współczesnej		Wykład				30	2	z/o						
Wykład monograficzny		Wykład	30	2	z	30	2	z						
Moduł kształcenia uzupełniającego														
Szkolenie biblioteczne		Wykład	2		z									
Szkolenie BHP		Wykład	4		z									
Szkolenie informatyczne		Wykład	1		z									
Ochrona własności intelektualnej		Wykład				8	1	z						
Strategie zarządzania projektami		Wykład				30	2	z	30	2	z			
Razem w ciągu semestru			442	28		505	38		304	26		274	26	
SUMA		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-
Legenda:														
(*) Do obowiązkowego wyboru dowolny przedmiot z programu innych kierunków studiów 2 stopnia lub jednolitych studiów magisterskich (z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej 4, minimalna ilość godzin 60)														
(**) Przedmioty Projektowe:														
1.Tkanina Eksperymentalna/ 2. Tkanina Dekoracyjna/ 3. Tkanina Unikatowa/ 4.Obiekt do wnętrza, Dywan i Gobelin/ 5. Druk 1/ 6. Druk 2/ 7. Media Dekoracji Tkanin/ 8. Papier/ 9. Stylizacja wnętrz														
(***) warsztaty papieru, warsztaty tkackie, warsztaty stylizacji wnętrza, warsztaty zakardu, warsztaty druku														

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1			2			3			4			5			6		
		godz. / sem	ECTS	form a zal.	godz. / sem	ECTS	form a zal.	godz. / sem	ECTS	form a zal.	godz. / sem	ECTS	form a zal.	godz. / sem	ECTS	form a zal.	godz. / sem	ECTS	form a zal.
Moduł kształcenia ogólnego																			
Malarstwo	ćw	60	3	zo	60	3	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fotografia	ćw	30	2	zo	30	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Podstawy rzeźby	ćw	60	3	zo	60	3	zo	60	3	zo	60	3	e	-	-	-	-	-	-
Rysunek studyjny	ćw	-	-	-	-	-	-	60	3	zo	60	3	e	-	-	-	-	-	-
Język obcy	ćw	-	-	-	30	2	zo	30	2	zo	30	2	zo	30	2	zal	-	-	-
Język obcy - egzamin B2	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	e	-	-	-
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Historia sztuki nowożytnej	w	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Historia sztuki nowoczesnej	w	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Podstawy projektowania 1 (grupy)	ćw	90	4	zal	90	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Podstawy projektowania 2 (grupy)	ćw	60	4	zal	60	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dokumentacja techniczna	ćw	30	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Technologia i materiałoznawstwo	ćw	-	-	-	-	-	-	30	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ćw	30	1	zal	30	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rysunek zawodowy (grupy)	ćw	45	2	zo	45	3	e	30	2	zo				-	-	-	-	-	-
Podstawy kompozycji (grupy)	ćw	30	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Modelowanie i prototypowanie (grupy)	ćw	30	2	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Techniki prezentacyjne (grupy)	ćw	45	2	zal	45	2	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Podstawy ergonomii i antropometria	ćw	30	2	zo	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer) (grupy)	ćw	30	2	zal	30	2	e	30	2	zo				-	-	-	-	-	-
Podstawy typografii	ćw	15	1	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Portfolio	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal
Pracownia projektowa 1 do wyboru z 6	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-
Pracownia projektowa 2 do wyboru z 6	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-
Pracownia projektowa 3 do wyboru z 6	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	5	zal	-	-	-
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	8	zal
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Design współczesny	w	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	w	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Wiedza o projektowaniu	w	15	1	zal	15	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Wychowanie fizyczne	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	0	zal	30	0	zal
Praktyki zawodowe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	214	8	zal
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Prawo autorskie	ćw	17	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-	654	35	-	555	33	-	435	32	-	345	29	-	302	27	-	394	24	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zal – zaliczenie

łącznie w toku studiów 2685 godzin

180 ECTS

* Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe - cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26:

- Pracownia Modelowania procesów użytkowych
- Pracownia Procesów projektowych
- Pracownia Projektowana społecznego
- Pracownia Projektowania produktu
- Pracownia Projektowania informacji
- Pracownia Projektowania zrównoważonego

Praktyki zawodowe 4 tygodnie x 40 h dydaktycznych (160h) = 214 godzin zegarowych

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/26

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma a zał.	godz. / sem	ECTS	forma a zał.	godz. / sem	ECTS	forma a zał.	godz. / sem	ECTS	forma a zał.
Moduł kształcenia ogólnego													
Język obcy	ćw	30	2	zo	30	2	zał	-	-	-	-	-	-
Język obcy - egzamin B2+	ćw	-	-	-	2	1	e	-	-	-	-	-	-
Aktualia sztuki	w	30	2	zał	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Marketing	ćw	15	1	zał	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Estetyka	w	30	2	zał	30	2	e	-	-	-	-	-	-
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Technologie w projektowaniu	ćw	30	1	zał				-	-	-	-	-	-
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	ćw	60	2	zał	60	2	zo				-	-	-
Rysunek zawodowy	ćw	45	2	zo				-	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa 1 do wyboru z 5*	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e	-	-	-
Pracownia projektowa 2 do wyboru z 5*	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e	-	-	-
Pracownia projektowa 3 do wyboru z 5*	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e	-	-	-
Pracownia projektowa 4 do wyboru z 5*	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e	-	-	-
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	45	8	zał	-	-	-
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	12	zał
Projektowanie interfejsów przemysłowych	ćw	90	3	zo	90	3	e	-	-	-	-	-	-
Modelowanie produktu	ćw	-	-	-	30	1	zał	-	-	-	-	-	-
Portfolio	ćw	-	-	-	60	2	e	-	-	-	-	-	-
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	ćw	60	2	zał	60	2	zo	-	-	-	-	-	-
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Współczesna kultura materialna	w	30	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Multimedialne techniki prezentacyjne	ćw	-	-	-	-	-	-	30	1	zał	30	1	zo
Ochrona własności intelektualnej	ćw	-	-	-	8	1	zał	-	-	-	-	-	-
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zał	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zał	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zał	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-	607	37	-	580	39	-	255	33	-	90	13	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

Łącznie w toku studiów 1532 godzin

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zał – zaliczenie

122 ECTS

* Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe do wyboru w roku akademickim 2025/2026:

Pracownia Rozwoju nowego produktu

Pracownia Projektowania struktur wizualnych

Pracownia Ergonomii projektowej

Pracownia Projektowania systemów wzorniczych

Pracownia Semiotyki formy

