

Uchwała nr 76/26/k24-28

Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

z dnia 5 maja 2026 r

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 (t.j. Dz. U. z 2024 r., poz. 1572 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 ustala, co następuje:

§ 1

Dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2026/27 zmienia się programy studiów na kierunkach:

- 1) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 1)
- 2) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 2)
- 3) biżuteria, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 3)
- 4) biżuteria, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 4)
- 5) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 5)
- 6) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 6)
- 7) projektowanie ubioru, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 7)
- 8) projektowanie ubioru, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 8)
- 9) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 9)
- 10) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 10)
- 11) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 11)
- 12) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 12)
- 13) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 13)
- 14) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 14)
- 15) edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 15)
- 16) edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 16)
- 17) fotografia i multimedia, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 17)
- 18) fotografia i multimedia, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 18)
- 19) nowe media, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 19)

- 20) nowe media, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 20)
- 21) grafika, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 21)
- 22) malarstwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 22)
- 23) rzeźba, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 23)

§ 2

W programie studiów na kierunku rzeźba, jednolite studia magisterskie, profil ogólnoakademicki, dla cykli studiów rozpoczynających się w latach akademickich od 2022/2023 do 2025/2026, dokonuje się korekty błędów edytorskich polegającej na zmianie łącznej liczby godzin zajęć, w ten sposób, że:

- 1) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2022/2023 łączną liczbę godzin zajęć zmienia się z 5164 na 5044;
- 2) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2023/2024 łączną liczbę godzin zajęć zmienia się z 5164 na 5044;
- 3) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2024/2025 łączną liczbę godzin zajęć zmienia się z 5254 na 5134;
- 4) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2025/2026 łączną liczbę godzin zajęć zmienia się z 5254 na 5134.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: architektura wnętrz

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Architektury Wnętrz

Kierunek: architektura wnętrz

Poziom: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
2. Nauka, badania, infrastruktura	6
3. Program	7
4. Efekty uczenia się	10
5. Plany studiów	

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	architektura wnętrz
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne / niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier / magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.))</i>	studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 69 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

Kierunek architektura wnętrz realizowany w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi opiera się na założeniach strategicznych uczelni, ukierunkowanych na aktywne uczestnictwo w przemianach współczesnej sztuki – zarówno w wymiarze krajowym, jak i międzynarodowym. Kształcenie koncentruje się na rozwijaniu kompetencji projektowych, artystycznych i badawczych, obejmujących architekturę wnętrz, wystawiennictwo, scenografię oraz przestrzenie wirtualne i działania performatywne, z uwzględnieniem nowych mediów i aktualnych trendów w projektowaniu.

Program studiów jest stale modernizowany i dostosowywany do potrzeb rynku pracy oraz zmieniających się wymagań branży kreatywnej. Istotnym elementem kształcenia jest rozwój praktycznych umiejętności poprzez udział w warsztatach, projektach i praktykach realizowanych we współpracy z instytucjami kultury oraz przedsiębiorstwami. Dzięki temu studenci mają możliwość weryfikacji zdobytej wiedzy w realnych warunkach zawodowych.

Kierunek kładzie duży nacisk na jakość kształcenia, rozwój kompetencji społecznych oraz wykorzystanie nowoczesnych metod dydaktycznych, w tym nauczania zdalnego i hybrydowego. Promowane są również działania prospołeczne,

proekologiczne oraz związane z dostępnością i ochroną dziedzictwa kulturowego w kontekście lokalnym i globalnym.

Proces dydaktyczny wspierany jest przez doświadczoną kadrę akademicką – praktyków i teoretyków reprezentujących różnorodne obszary sztuk plastycznych i projektowania. Ich dorobek artystyczny i naukowy przekłada się na wysoki poziom kształcenia oraz liczne sukcesy studentów i absolwentów.

Dodatkowym atutem kierunku jest otwartość na współpracę międzynarodową i mobilność studentów, co sprzyja wymianie doświadczeń oraz rozwijaniu kompetencji w środowisku globalnym.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku architektura wnętrz realizowane jest na poziomie studiów pierwszego stopnia. Na etapie studiów licencjackich studenci zdobywają zarówno wiedzę ogólną, jak i specjalistyczną, łącząc podstawy teoretyczne z przygotowaniem kierunkowym. Program studiów został uporządkowany w ramach czterech głównych modułów.

Pierwszy moduł obejmuje kształcenie ogólne, stanowiące fundament dla wszystkich kierunków artystycznych i projektowych. W jego skład wchodzi m.in. zajęcia z zakresu podstaw kształcenia plastycznego, nauka języka obcego oraz przedmiotów związanych z historią sztuki i naukami humanistycznymi.

Drugi moduł koncentruje się na praktycznym kształceniu kierunkowym i obejmuje zajęcia projektowe oraz inne formy pracy warsztatowej, bezpośrednio związane z profilem studiów i przygotowujące do wykonywania zawodu.

Trzeci moduł dotyczy teoretycznego kształcenia kierunkowego i zawiera przedmioty pogłębiające wiedzę specjalistyczną w obszarze architektury wnętrz, charakterystyczne dla tego kierunku.

Czwarty moduł stanowi kształcenie uzupełniające, obejmujące m.in. szkolenia obowiązkowe (BHP, informatyczne, biblioteczne), wykłady monograficzne studenci mogą również realizować wybrane przedmioty do wyboru z oferty innych kierunków.

Tak skonstruowany program umożliwia stopniowe rozwijanie kompetencji – od wiedzy ogólnej, przez specjalistyczne przygotowanie kierunkowe, po uzupełnianie i poszerzanie kwalifikacji. Dodatkowo studenci mają możliwość współpracy z sektorem przemysłowym, m.in. poprzez udział w projektach i konkursach.

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na studiach pierwszego stopnia jest przygotowanie absolwentów do wykonywania zawodu architekta wnętrz poprzez wyposażenie ich w odpowiedni zasób wiedzy, umiejętności praktycznych oraz kompetencji społecznych, niezbędnych do projektowania różnorodnych przestrzeni o zróżnicowanych funkcjach. W trakcie studiów studenci rozwijają swoje zainteresowania i potencjał twórczy, łącząc wiedzę teoretyczną z doświadczeniem praktycznym.

Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia absolwent osiąga efekty uczenia się zgodne z 6 poziomem Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej, co umożliwia mu kontynuowanie kształcenia na studiach drugiego stopnia.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Utworzenie i rozwój kierunku architektura wnętrz wynika z rosnących potrzeb społeczno-gospodarczych związanych z dynamicznym rozwojem sektora kreatywnego, rynku projektowego. Współczesne otoczenie wymaga wysoko wykwalifikowanych specjalistów, którzy łączą kompetencje artystyczne z praktycznymi umiejętnościami projektowymi oraz potrafią funkcjonować w zmieniających się warunkach gospodarczych i technologicznych.

Strategia Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi oraz Instytutu Architektury Wnętrz zakłada ścisłą współpracę z otoczeniem społeczno-gospodarczym, co umożliwia bieżące dostosowywanie procesu kształcenia do potrzeb rynku pracy i oczekiwań pracodawców. Kontakty z przedsiębiorstwami, organizacjami pozarządowymi oraz instytucjami kultury – zarówno na poziomie regionalnym, krajowym, jak i międzynarodowym – pozwalają na identyfikację aktualnych trendów i zapotrzebowania na kompetencje projektowe w zakresie architektury wnętrz.

Współpraca ta realizowana jest poprzez różnorodne inicjatywy, takie jak wystawy, konkursy, warsztaty, projekty artystyczne, staże i praktyki zawodowe. Dzięki nim studenci zdobywają doświadczenie w realnym środowisku pracy oraz rozwijają umiejętności odpowiadające potrzebom rynku. Zaangażowanie podmiotów reprezentujących zarówno sektor publiczny (instytucje kultury, ośrodki naukowe), jak i sektor prywatny (firmy i przedsiębiorstwa z branży projektowej i produkcyjnej) wskazuje na szerokie zapotrzebowanie na specjalistów z branży.

Dodatkowo w strukturze Uczelni funkcjonowanie Centrum Transferu Technologii, które wzmacnia współpracę z otoczeniem gospodarczym, umożliwiając efektywny przepływ wiedzy i wdrażanie innowacyjnych rozwiązań. Szczególna aktywność Instytutu Architektury Wnętrz w tym zakresie potwierdza istotną rolę kierunku w odpowiadaniu na potrzeby rynku oraz w przygotowywaniu absolwentów do pracy w różnych sektorach gospodarki.

W konsekwencji kierunek architektura wnętrz stanowi odpowiedź na zapotrzebowanie społeczne i gospodarcze na kreatywnych, kompetentnych projektantów, zdolnych do współpracy z różnorodnymi podmiotami oraz realizacji projektów odpowiadających współczesnym wyzwaniom cywilizacyjnym i kulturowym.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Efekty uczenia się na kierunku architektura wnętrz pozostają w ścisłej zgodności z aktualnymi potrzebami społeczno-gospodarczymi, zarówno w wymiarze lokalnym, jak i globalnym. Ich zasadność wynika ze świadomości złożoności procesów projektowych oraz ich wieloaspektowego wpływu na otoczenie, w szczególności na środowisko naturalne, co wiąże się z odpowiedzialnością za podejmowane decyzje projektowe.

Kształcenie ukierunkowane jest na rozwijanie postaw twórczych i przedsiębiorczych, sprzyjających projektowaniu w sposób oryginalny, elastyczny i innowacyjny, a zarazem krytyczny i refleksyjny. Istotnym elementem jest także przygotowanie do ciągłego doskonalenia własnych kompetencji oraz uczenia się przez całe życie.

Efekty uczenia się obejmują również zdolność analizy, inicjowania i organizowania procesów edukacyjnych – zarówno własnych, jak i innych osób – w celu trafnego rozpoznawania potrzeb użytkowników oraz otoczenia. Pozwala to na podejmowanie przemyślanych, zintegrowanych i odpowiedzialnych działań projektowych, odpowiadających na wyzwania współczesnego środowiska społeczno-gospodarczego na różnych poziomach jego funkcjonowania.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku architektura wnętrz posiadają szerokie możliwości zatrudnienia zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym, a także w ramach własnej działalności gospodarczej. Dzięki połączeniu wiedzy teoretycznej z umiejętnościami praktycznymi są przygotowani do samodzielnego prowadzenia działalności projektowej oraz pracy w zespołach interdyscyplinarnych.

Podstawowym obszarem zatrudnienia są pracownie projektowe, biura architektoniczne oraz firmy zajmujące się aranżacją wnętrz, gdzie absolwenci mogą realizować projekty przestrzeni mieszkalnych, komercyjnych, publicznych i wystawienniczych. Są również przygotowani do pracy jako niezależni projektanci, zakładając własne pracownie i oferując usługi w zakresie projektowania wnętrz, mebli czy elementów identyfikacji wizualnej.

Dzięki rozwijaniu kompetencji artystycznych i znajomości różnych mediów absolwenci znajdują zatrudnienie także w sektorze kultury – w muzeach, galeriach i domach kultury – gdzie mogą działać jako artyści, kuratorzy wystaw lub animatorzy kultury, realizując projekty artystyczne i edukacyjne.

Kierunek otwiera również możliwości pracy w branżach kreatywnych, takich jak reklama, media, wydawnictwa czy

produkcja filmowa i telewizyjna. W tych obszarach cenione są umiejętności twórcze, wrażliwość estetyczna oraz zdolność do pracy z różnymi formami przekazu wizualnego.

Program kształcenia uwzględnia także zagadnienia związane ze scenografią, wzornictwem przemysłowym oraz projektowaniem przestrzeni wizualnych, co dodatkowo poszerza zakres potencjalnych ścieżek kariery. Przygotowanie do funkcjonowania w środowisku międzynarodowym oraz dostosowanie programu do potrzeb rynku pracy w Polsce i za granicą zwiększa konkurencyjność absolwentów i ich szanse na rozwój zawodowy w szeroko rozumianym sektorze projektowym i kreatywnym.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność naukowa prowadzona w jednostce związanej z kierunkiem architektura wnętrz koncentruje się na szeroko rozumianej dziedzinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, integrując badania naukowe z praktyką projektową i artystyczną. Badania te mają charakter interdyscyplinarny i obejmują zarówno zagadnienia teoretyczne, jak i działania twórcze, projektowe oraz eksperymentalne.

Do głównych kierunków badań należą obszary związane z architekturą wnętrz, architekturą, wzornictwem oraz sztukami wizualnymi, w tym malarstwem, rysunkiem, rzeźbą, scenografią i intermediami. Istotne miejsce zajmują również badania w zakresie grafiki artystycznej, obejmujące tradycyjne techniki druku (wypukłego, wklęsłego i płaskiego), jak i ich współczesne, eksperymentalne interpretacje.

Badania prowadzone są zarówno w formie projektów statutowych, jak i zadań horyzontalnych, a ich wyniki znajdują odzwierciedlenie w publikacjach naukowych, realizacjach artystycznych oraz działalności projektowej kadry. W latach 2016–2025 zrealizowano liczne projekty badawcze, co świadczy o wysokiej aktywności naukowej jednostki.

Ważnym kierunkiem badań jest także analiza zjawisk w obszarze nauk humanistycznych i społecznych, takich jak historia sztuki, teoria sztuki, literaturoznawstwo, językoznawstwo czy aspekty prawne związane z działalnością twórczą. Tak szerokie spektrum badawcze wynika z różnorodności kompetencji kadry akademickiej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Kluczową rolę odgrywa integracja badań naukowych z procesem dydaktycznym. Wyniki prowadzonych prac badawczych są wykorzystywane w kształceniu studentów, umożliwiając im poznawanie zarówno tradycyjnych technik artystycznych, jak i nowoczesnych metod twórczych. Współpraca z instytucjami kultury, galeriami oraz ośrodkami naukowymi sprzyja realizacji projektów badawczych i artystycznych oraz zapewnia dostęp do aktualnych trendów w sztuce.

Dzięki temu działalność naukowa jednostki przyczynia się do rozwoju innowacyjnych metod projektowych i dydaktycznych, wspierając twórczą innowacyjność oraz poszerzanie granic współczesnej sztuki i architektury wnętrz.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Salę i pomieszczenia dydaktyczne, wykorzystywane w ramach Instytutu Architektury Wnętrz mieszczą się w trzech budynkach na ul. Wojska Polskiego 121 w Łodzi oddalonych od siebie o kilkadziesiąt metrów. Studenci i pracownicy mają do dyspozycji kilkadziesiąt odpowiednio wyposażonych, o zróżnicowanych metrażach pomieszczeń dydaktycznych, których łączna powierzchnia wynosi 3120,69 m². W budynku głównym mieści się większość pracowni i pomieszczeń, przypisanych kierunkowi architektura wnętrz oraz pomieszczeń wykorzystywanych przez kierunek architektura wnętrz, w ramach przedmiotów prowadzonych przez inne kierunki w takich pomieszczeniach, jak: pracownie malarskie, pracownie rysunku, pracownie rzeźby, pracownie modelarskie, pracownie druku 3d, pracownie, w których odbywają się zajęcia i konsultacje projektowe. W budynku CNiS mieści się biblioteka z otwartym księgozbiorem, Kino 3D, czy sala komputerowa. W budynku Centrum Promocji Mody studenci korzystają ze znakomicie wyposażonej w profesjonalny sprzęt pracowni fotograficznej oraz auli, gdzie odbywają zajęcia teoretyczne. Dodatkowo we wszystkich trzech budynkach znajduje się kilka galerii i przestrzeni wystawienniczych, gdzie studenci mają możliwość prezentacji swoich osiągnięć projektowych.

Biblioteka Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi jest usytuowana na parterze nowego budynku CNiS i pełni funkcję ogólnodostępnej biblioteki naukowej. Powierzchnia użytkowa biblioteki wynosi 599 m². Na pomieszczenia biblioteczne składają się: czytelnia z wolnym dostępem do wszystkich wydawnictw oraz magazyn zamknięty zbiorów bibliotecznych. Biblioteka ściśle współpracuje z mieszczącą się obok pracownią digitalizacji zbiorów. Zbiory są zabezpieczone elektronicznym systemem RFID. Zapewnione jest korzystanie z infrastruktury bibliotecznej zgodnie z przepisami BHP. Usługi biblioteczne są obsługiwane przez elektroniczny system biblioteczny Symphony.

Do dyspozycji czytelników są przygotowane stanowiska komputerowe do pracy własnej – komputery podłączone są do Internetu i mają dostęp do informacji o zasobach bibliotek krajowych i zagranicznych oraz do stron umożliwiających wyszukiwanie informacji. Ponadto biblioteka posiada skanery, umożliwiające kopiowanie dokumentów. Użytkownicy biblioteki mogą zwracać książki poza godzinami pracy biblioteki, korzystając z wrzutni znajdującej się w pobliżu wejścia do biblioteki. Na terenie biblioteki dostępny jest bezprzewodowy Internet. Biblioteka jest czynna w poniedziałki, wtorki, środy i czwartki w godz. 9.30-17.30, a w piątki w godz. 9.30 - 15.00. Na terenie biblioteki znajduje się Galeria Lektorium. Z przestrzeni wystawienniczej korzystają zarówno studenci jak i dydaktycy naszej uczelni. Prezentowane są tu również wystawy twórców spoza Akademii.

Studenci i pracownicy kierunku architektura wnętrz mają do dyspozycji odpowiednio wyposażone pomieszczenia dydaktyczne o zróżnicowanych metrażach, których łączna liczba i powierzchnia wynosi:

- 1) przypisana do kierunku: liczba pomieszczeń dydaktycznych 12, powierzchnia 703,05 m²
- 2) przypisana do innych kierunków lub przestrzeni wspólna: liczba pomieszczeń dydaktycznych 22, powierzchnia 3114,23 m²

Wszystkie sale wykładowe, w których odbywają się zajęcia dla studentów kierunku architektura wnętrz wyposażone są w stoły i krzesła w liczbie odpowiadającej liczebności grup studenckich. W każdej pracowni Instytutu znajduje się sprzęt i aparatura badawcza w zależności od jej przeznaczenia. Sale wykładowe wyposażone są w telewizory o dużych przekątnych lub rzutniki i ekrany w celu prezentacji materiałów audiowizualnych uzupełniających wykłady. Sale wyposażone są w zróżnicowany sprzęt audiowizualny, odpowiadający potrzebom dydaktycznym i wymogom poszczególnych pracowni. Specjalistyczne pracownie oraz sale pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne studiów pierwszego stopnia. Sale, specjalistyczne pracownie i warsztaty pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne studiów pierwszego stopnia. Instytucje na bieżąco modernizuje oraz doposaża posiadane zasoby, co znacznie wpływa na komfort i jakość realizowanej dydaktyki oraz umożliwiło osiągnięcie efektów uczenia się, przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej, czy brania w niej udziału.

Pomieszczenia, w których prowadzone są zajęcia takie jak malarstwo, rysunek, rzeźba, wyposażone są w sztalugi, podesty i wszelki specjalistyczny sprzęt konieczny do realizacji dydaktyki. Pracownie informatyczne wyposażone są w stanowiska komputerowe z oprogramowaniem i rzutniki w celu prawidłowej realizacji programu dydaktycznego. Pracownia fotografii to w pełni wyposażone studio fotograficzne ze sprzętem najwyższej jakości.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Program studiów kierunku architektura wnętrz w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi został opracowany zgodnie z aktualnymi standardami kształcenia w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Przyjęte treści programowe oraz ich dobór mają na celu wykształcenie kreatywnego absolwenta, potrafiącego samodzielnie i swobodnie działać w obszarach związanych ze sztukami projektowymi, artystycznymi. Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby jakie pojawiają się w obszarach, takich jak: realizacja projektów wnętrz o wysokiej jakości funkcjonalno-projektowej, ergonomicznej, technicznej, ekologicznej czy kreacji artystycznej polegającej na projektowaniu przestrzeni. Zagadnienia programowe poparte są szeroką wiedzą z zakresu zagadnień z obszaru architektury wnętrz, architektury, teorii, historii oraz współczesnej architektury i sztuki. Treści programowe skierowane są na rozwijanie kreatywności studenta w oparciu o wiedzę z zakresu kształcenia projektowego czy artystycznego ze świadomością różnorodnych aspektów konstrukcyjnych i technologicznych wynikających ze specyfiki architektury wnętrz.

Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby pojawiające się obecnie w wymienionych obszarach, takich jak nowe sposoby widzenia, myślenia, działania, zdolność myślenia krytycznego i symbolicznego, a także wspieranie i dążenie do zrozumienia i empatycznego zaangażowania w różnorodność kulturową oraz kwestie odbioru sztuki przez osoby z dysfunkcjami wzroku i słuchu.

Studenci kierunku architektura wnętrz uczą się twórczego wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności praktycznych w ramach realizacji projektów.

Treści programowe opracowane dla kierunku architektura wnętrz są zgodne z efektami uczenia się oraz z aktualnym stanem wiedzy w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Treści programowe na studiach pierwszego stopnia odnoszą się do wiedzy, umiejętności i kompetencji na poziomie podstawowym i zaawansowanym oraz przygotowują studenta do podjęcia studiów na drugim stopniu lub rozpoczęcia samodzielnej pracy zawodowej.

Studenci kierunku architektura wnętrz uczą się twórczego wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności praktycznych w ramach kompleksowych działań projektowych w zakresie architektury wnętrz, architektury, scenografii, wnętrz uniwersalnych, mieszkalnych czy obszaru środowiska wirtualnego.

3.2 Opis realizacji programu

Realizacja programu studiów na kierunku architektura wnętrz opiera się na zróżnicowanych i elastycznie dobieranych metodach kształcenia, dostosowanych do specyfiki przedmiotów, poziomu studiów oraz zakładanych efektów uczenia się. Dobór metod dydaktycznych uwzględnia również formy zajęć oraz liczebność grup studenckich, co pozwala na skuteczne osiągnięcie przez studentów wymaganych kompetencji.

Kluczową rolę w procesie kształcenia odgrywają zajęcia w ramach praktycznego kształcenia kierunkowego, realizowane głównie w formie wykładów/ćwiczeń w pracowniach projektowych oraz warsztatów. W początkowych etapach studiów mają one charakter pracy zespołowej, natomiast w dalszym toku kształcenia dominują korekty projektowe i indywidualne konsultacje. Bezpośredni kontakt z prowadzącym umożliwia indywiduację procesu dydaktycznego oraz dostosowanie metod pracy do potrzeb i możliwości studentów. Warsztaty sprzyjają praktycznemu wykorzystaniu wiedzy i rozwijaniu umiejętności poprzez aktywne i angażujące formy pracy.

W ramach zajęć projektowych stosowane są różnorodne formy pracy, takie jak przeglądy prac, autoprezentacje, dyskusje i analizy projektowe. Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę realizowanych projektów, a w przypadku przedmiotów teoretycznych – poprzez kolokwia, testy, prace pisemne oraz wypowiedzi ustne. Program studiów kładzie nacisk na samodzielną pracę studentów, uzupełniając ją o praktyki zawodowe, warsztaty, udział w konkursach we współpracy z podmiotami gospodarczymi i rynkiem branży, a także współpracę przy organizacji przestrzeni wystawienniczych, organizację wystaw oraz udział w projektach badawczych. Dzięki temu studenci zyskują praktyczne kompetencje, umiejętności pracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz lepsze przygotowanie do realiów rynku pracy i samodzielnego podejmowania inicjatyw.

Zajęcia teoretyczne prowadzone są w formie wykładów audytoryjnych (także z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych), konwersatoriów oraz ćwiczeń. Stosowane są metody aktywizujące, takie jak dyskusje czy analizy problemów, które wspierają rozwój krytycznego myślenia. Nauka języków obcych odbywa się z wykorzystaniem zróżnicowanych metod dydaktycznych, dostosowanych do poziomu zaawansowania studentów.

Istotnym elementem realizacji programu jest umiędzynarodowienie kształcenia: studenci mają możliwość udziału w wymianie studenckiej Erasmus+, co sprzyja rozwojowi kompetencji językowych, międzykulturowych oraz budowaniu sieci kontaktów zawodowych i studenckich.

Proces dydaktyczny uwzględnia najnowsze osiągnięcia w dziedzinie dydaktyki oraz aktualny stan wiedzy w dziedzinie sztuk plastycznych. Kadra akademicka indywidualizuje metody kształcenia, wspierając rozwój potencjału twórczego studentów oraz ich samodzielność. Studia mają w dużej mierze charakter zindywidualizowany i opierają się na partnerskiej relacji między nauczycielem a studentem, co sprzyja osiągnięciu efektów uczenia się oraz przygotowaniu do realizacji pracy dyplomowej i przyszłej działalności zawodowej.

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 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	170
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	60
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	10
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	35

Łączna liczba godzin zajęć: 2416

Studia pierwszego stopnia trwają 3 lata (6 semestrów), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w ilości 2416. Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia oraz zdaniem egzaminie dyplomowym, student uzyskuje tytuł licencjata. Na studiach pierwszego stopnia liczba punktów ECTS, przewidziana w planie studiów do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia podana przez jednostkę wynosi 180.

Program studiów kierunku architektura wnętrz, studia pierwszego stopnia spełnia warunek konieczny dla profilu ogólnoakademickiego jakim jest minimum 50% punktów ECTS realizowanych w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową/artystyczną: 25 przedmiotów dających w sumie 145 punktów ECTS, czyli 80.55 ogólnej liczby 180 punktów ECTS, gwarantuje studentom zrównoważony rozwój poprzez właściwe wyważenie zajęć o charakterze projektowym, artystycznym i teoretycznym.

3.4 Praktyki zawodowe

Praktyki zawodowe dla studentów studiów pierwszego stopnia są wpisane do programu studiów kierunku architektura wnętrz. Procedura odbywania zawodowych praktyk studenckich została określona w Kierunkowym Regulaminie Zawodowych Praktyk Studenckich Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Wydziału Sztuk Projektowych w Instytucie Architektury Wnętrz. Praktyki są obowiązkowe. Studenci kierunku architektura wnętrz zobowiązani są do odbycia praktyk zawodowych w wymiarze 267 godzin dydaktycznych (200 godzin zegarowych).

W związku z zaleceniami Polskiej Komisji Akredytacyjnej wizytującej kierunek Wzornictwo w maju 2024 r. Zarządzeniem Rektora nr 63/2024 z dn. 27.09.2024 r. został wprowadzony nowy Regulamin zawodowych praktyk studenckich Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, a następnie Uchwałą Kolegium Kierunkowego kierunku architektura wnętrz nr 39/2023/2024 z dnia 30.09.2024r. wprowadzono Kierunkowy Regulamin Zawodowych Praktyk Studenckich kierunku architektura wnętrz uwzględniający doprecyzowanie opisu godzin praktyk z 200 godz. zegarowych na 267 godzin dydaktycznych.

Realizacja praktyk odbywa się w czasie wolnym od zajęć (przerwa letnia, zimowa) lub w czasie trwania roku akademickiego pod warunkiem, że praktyki nie kolidują z innymi zajęciami przewidzianymi programem studiów lub harmonogramem zajęć. Za odbytą i zaliczoną praktykę studencką, student otrzymuje 10 punktów ECTS. W zakresie poszukiwania instytucji i podmiotów gospodarczych w kraju lub za granicą do odbywania praktyk studenci mogą uzyskać pomoc w Biurze Karier ASP w Łodzi.

Samodzielny wybór miejsca praktyki jest weryfikowany przez kierunkowego opiekuna praktyk, które muszą być zbieżne z kierunkiem studiów architektura wnętrz. Studenci mogą odbywać praktykę na terenie Akademii Sztuk Pięknych po uzyskaniu zgody kierunkowego opiekuna praktyk. Nie mogą być one realizowane podczas zajęć ujętych planem. Student może wystąpić o zaliczenie praktyk na podstawie innych dokumentów poświadczających wykonanie pracy w wymiarze co

najmniej równym wymiarowi praktyk. W szczególności dotyczy to: staży zorganizowanych przez instytucje krajowe i zagraniczne, wolontariatu, umów cywilno-prawnych, umów o pracę. Zaliczenie praktyki zawodowej następuje po złożeniu wszystkich wymaganych regulaminem praktyk dokumentów, do kierunkowego opiekuna zawodowych praktyk studenckich. Dokumenty należy złożyć przed terminem, w którym praktyki powinny być zrealizowane. W przypadku własnej działalności gospodarczej, należy załączyć zaświadczenie o wpisie do ewidencji lub do KRS. Decyzję o zaliczeniu praktyki zawodowej, podejmuje kierunkowy opiekun zawodowych praktyk studenckich po pozytywnej ocenie wszystkich załączonych dokumentów.

Dla studentów kierunku architektura wnętrz celem praktyk jest przygotowanie do pracy w charakterze projektantów posiadających odpowiednią wiedzę i umiejętności potrzebne do profesjonalnego projektowania wnętrz mieszkalnych, użyteczności publicznej oraz specjalnego przeznaczenia. Równorzędnym celem jest uzyskanie umiejętności analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole oraz potrafiących podejmować samodzielne decyzje.

Obowiązki organizatorów i uczestników praktyk są ustalone i określone w Kierunkowym Regulaminie Zawodowych Praktyk Studenckich kierunku Architektura Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

3.5 Ukończenie studiów

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

Warunkami ukończenia studiów są:

Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.

Złożenie i obrona egzaminu dyplomowego licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z projektu praktycznego i opisu do projektu. Praca dyplomowa podlega zrecenzowaniu.

4. Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku architektura wnętrz, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	<i>Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi</i>
Nazwa kierunku	<i>Wydział Sztuk Projektowych architektura wnętrz</i>
Poziom kształcenia i typ studiów	<i>stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)</i>
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	<i>poziom 6</i>
Profil kształcenia	<i>ogólnoakademicki</i>
Dziedzina	<i>sztuka</i>
Dyscyplina	<i>sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</i>

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
AW6_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu architektury wnętrz, ze szczególnym uwzględnieniem modyfikowania, kreowania, porządkowania przestrzeni w strukturach obiektów istniejących, historycznych i nowo projektowanych, a także zagadnień związanych z wystawiennictwem i projektowaniem mebli	P6S_WG
AW6_W02	ma wiedzę dotyczącą podstawowego warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania wnętrz	P6S_WG
AW6_W03	definiuje podstawowe terminy właściwe obszarowi architektury wnętrz oraz innych dziedzin związanych z realizacją projektowanych obiektów	P6S_WG
AW6_W04	identyfikuje i klasyfikuje ikony architektury i architektury wnętrz w historii oraz współczesności	P6S_WG
AW6_W05	zna w zaawansowanym zakresie historię sztuk plastycznych, architektury i architektury wnętrz, oraz publikacje, w których prezentowane są wyżej wymienione zagadnienia	P6S_WG
AW6_W06	zna współczesne dokonania w obszarze architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych i wzornictwa	P6S_WG
AW6_W07	rozumie wpływ technologii i konstrukcji oraz uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego wnętrza	P6S_WG
AW6_W08*	W zaawansowanym stopniu zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w architekturze wnętrz i jest świadom rozwoju technologicznego związanego z projektowaniem wnętrz, w szczególności z budownictwem, realizacją obiektu architektonicznego, materiałoznawstwem, ergonomią, oświetleniem	P6S_WG
AW6_W09	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w projektowaniu i realizowaniu wnętrz oraz innymi zagadnieniami związanymi z infrastrukturą techniczną obiektu	P6S_WG
AW6_W10.	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowania wnętrz	P6S_WG
AW6_W11	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
AW6_W12	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dtp (przygotowanie do druku, wybór papieru, metody drukarskie)	P6S_WG

AW6_W13	ma wiedzę na temat stosowania technik rysunku, malarstwa kompozycji i rzeźby	P6S_WG
AW6_W14	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych, prawnych w tym elementów prawa budowlanego oraz etycznych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu architekta wnętrz	P6S_WG
AW6_W15	jest świadom istoty kontekstu zagadnień teoretycznych zawodu architekta wnętrz w odniesieniu do jego praktycznego aspektu	P6S_WG
AW6_W16	dostrzega związek teorii architektury i architektury wnętrz i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i/lub projektową	P6S_WG
AW6_W17	dostrzega powiązanie zawodu architekta wnętrz z podstawową wiedzą z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki oraz marketingu	P6S_WG
AW6_W18*	dysponuje zaawansowaną wiedzą z dyscyplin uzupełniających wykorzystywanych w procesie projektowania wnętrz i wystawiennictwa takich, jak grafika użytkowa, fotografia, psychofizjologia widzenia	P6S_WG
AW6_W19	zna zaawansowane metody, techniki, narzędzia i materiały stosowane przy rozwiązywaniu zadań z zakresu projektowania architektury wnętrz	P6S_WG
AW6_W20	zna typowe technologie w zakresie projektowania architektury wnętrz	P6S_WG
AW6_W21	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie architektury wnętrz i budownictwa	P6S_WG
AW6_W22	potrafi identyfikować i wybierać materiały budowlane i wykończeniowe	P6S_WG
AW6_W23	rozumie i interpretuje projekty architektoniczno-budowlane obiektów.	P6S_WG
AW6_W24	zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	P6S_WG
AW6_25**	zna podstawowe aspekty ekonomiczne, prawne i etyczne związane z wykonywaniem zawodu architekta wnętrz oraz zna podstawowe regulacje dotyczące ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania w środowisku zawodowym	P6S_WK
AW6_26**	zna podstawowe zasady tworzenia i rozwoju działalności przedsiębiorczej w architekturze wnętrz.	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
AW6_U01	formułować i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz przeprowadzić proces projektowy z zakresu architektury wnętrz, wystawiennictwa i projektowania mebli	P6S_UW
AW6_U02	osiągać i prezentować założone cele projektowe w obszarze użytkowym, technicznym, oraz estetycznym	P6S_UW P6S_UU
AW6_U03	świadomie dobierać i stosować elementy warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania architektury wnętrz	P6S_UW P6S_UU
AW6_U04	świadomie wybierać optymalne materiały i technologie do realizacji projektowanych obiektów	P6S_UW P6S_UU
AW6_U05	samodzielnie podejmować decyzje dotyczące realizowanych projektów	P6S_UW P6S_UU

AW6_U06*	współdziałać z przedstawicielami innych branż związanych z procesem realizacji projektu (konstrukcja, infrastruktura techniczna obiektu)	P6S_UO
AW6_U07	wykorzystać szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji architektonicznych w wybranej dyscyplinie sztuki, rysunku, malarstwie, fotografii	P6S_UW P6S_UU
AW6_U08	zdefiniować i zaprojektować funkcje adekwatną do specyfiki projektowanego obiektu	P6S_UW P6S_UU
AW6_U09	rozwijać i wykorzystywać własne umiejętności warsztatowe	P6S_UW P6S_UU
AW6_U10	realizować tematy projektowe zróżnicowane stylistycznie w oparciu o wyobraźnię i własną emocjonalność	P6S_UW P6S_UU
AW6_U11	realizować kreatywne i innowacyjne tematy projektowe	P6S_UW P6S_UU
AW6_U12	przygotowywać właściwe opisy teoretyczne do realizowanych projektów	P6S_UK
AW6_U13	dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu	P6S_UK
AW6_U14	wykazać się znajomością języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu architektury wnętrz i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
AW6_U15	dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania i ocenić - zwłaszcza w powiązaniu z architekturą wnętrz - istniejące rozwiązania techniczne, w szczególności związane z technologią i procesami	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
AW6_U16	zdefiniować i opisać proces realizacji projektu	P6S_UW P6S_UU
AW6_U17	wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań i prostych problemów badawczych metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne	P6S_UW P6S_UU
AW6_U18	Potrafi sporządzać wstępne kosztorysy projektowe oraz szacować koszty realizacji przedsięwzięcia, uwzględniając rozwiązania materiałowe, technologiczne, zakres prac wykonawczych, standard wykończenia oraz uwarunkowania rynkowe.	P6S_UW P6S_UU
AW6_U19	przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań projektowych - wykorzystać wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki, techniki i sztuki oraz stosować podejście systemowe	P6S_UW P6S_UU
AW6_U20	ocenić przydatność metod i narzędzi służących do rozwiązywania zadań projektowych dostrzegając ograniczenia związane z ich stosowaniem.	P6S_UW P6S_UU
AW6_U21*	absolwent jest gotów planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole, współdziałać z innymi uczestnikami procesu projektowego, także przy realizacji zadań interdyscyplinarnych, komunikować swoje pomysły w sposób zrozumiały oraz przyjmować i uwzględniać poglądy innych osób podczas realizacji zadań projektowych	P6S_UO

KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
AW6_S01*	Świadomej oceny zakres swojej wiedzy i umiejętności w dziedzinie architektury wnętrza, rozumiejąc ich ograniczenia oraz konieczność ciągłego doskonalenia i rozwijania kompetencji zawodowych i naukowych.	P6S_KK
AW6_S02	do wykonywania samodzielnych prac projektowych wykorzystując umiejętność: zbierania, weryfikowania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji	P6S_KR
AW6_S03	efektywnego wykorzystywania własnej wyobraźni, emocjonalności oraz do twórczego myślenia i twórczej pracy	P6S_KK
AW6_S04	adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	P6S_KK
AW6_S05	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	P6S_KR
AW6_S07	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	P6S_KR
AW6_S08	świadomego podejmowania decyzji projektowych z uwzględnieniem ważności ich pozatechnicznych aspektów i skutków, w tym ich wpływu na środowisko i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje	P6S_KR P6S_KO
AW6_S09	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	P6S_KR
AW6_S10	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie i nieustannego rozwoju, adaptowania się do zmieniających się okoliczności, jest gotów do podejmowania prac projektowo-artystycznych wykazując się umiejętnością interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy, potrafi krytycznie analizować własne dokonania.	P6S_KR

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

nazwa przedmiotu	efekty uczenia się	treści programowe	sposoby weryfikacji efektów uczenia się
Malarstwo	AW6_W01; AW6_W13; AW6_U01; AW6_U09; AW6_S01; AW6_S03;	Zajęcia w semestrze przeznaczone są na ćwiczenia techniczne (np. związane z gamą barwną czy użytymi farbami) utrwalające umiejętności adepta, lub je uzupełniające. Po samookreśleniu następuje praca nad doбором najlepszych środków dla wyrażenia treści (użytym kodem wizualnym), dobór odpowiedniego warsztatu i praca nad nim, wzbogacanie refleksji (między innymi przez lektury). Ułatwieniu odnalezienia sensu własnej twórczości służy analiza sensów zastanych -lub ich podważenie- w występujących zjawiskach w pracowni lub poza nią. W pracowni mamy kontakt z materią ożywioną i nieożywioną, w różnym stopniu uporządkowania estetycznego i znaczeniowego. Materia ożywiona to głównie ludzie w różnym stopniu poruszający się (dobry temat malarski), czasami z aluzyjnym wyróżnieniem kogoś w rodzaju klasycznego modelu, zachęcającego do studiów z natury, analizy koloru i formy na wzór akademicki, bądź dokonania np. pastiszu czy dekonstrukcji. Materia nieożywiona występująca w przestrzeni pracowni w różnym stopniu uporządkowana, również stanowi pretekst malarskich poszukiwań kompozycyjno - warsztatowych z pewnym wyróżnionym fragmentem, aluzją do martwej natury. Zarówno model jak i martwa natura zawierają tematykę formalną i znaczeniową będącą pretekstem do własnych poszukiwań artystyczno-technologicznych. Zjawiska spoza pracowni (czy jako szkice z natury, fotografie, zjawiska kultury) mogą być przenoszone do powstających obrazów, studenci są również zachęceni do wizualnych operacji semantycznych w przestrzeni publicznej w trybie indywidualnym bądź grupowym (do którego występuje specjalna zachęta). Preferowane jest doświadczanie różnych mediów, różnych środków ekspresji, od tradycyjnych do zupełnie nieszablonowych, różnych stylów malowania. Istotnym elementem jest prowadzenie notatnika artystycznego jako doświadczenie elementów zmiennych i stałych w twórczym rozwoju. Ważnym nakierującym na własną drogę twórczą procedurą są (oprócz czysto warsztatowych np. portret zbiorowy) ćwiczenia dodatkowe prowokujące autorefleksję jak na przykład: „Obraz bez obrazu”.	zaliczenie z oceną
Podstawy rzeźby	AW6_W13; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U11; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S05;	1.Materiały wykorzystywane w rzeźbie 2.Technologie wykonywania rzeźb i odlewów Przestrzeń trójwymiarowa w sztuce, geometrii i naukach ścisłych Podstawy kompozycji przestrzennej Bryła i jej opis 6.Struktura przestrzenna Postrzeganie przestrzeni – aspekty psychofizjologiczne Miara i proporcja – systemy historyczne i autorskie	zaliczenie z oceną

Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	AW6_W01; AW6_W05; AW6_U19; AW6_S01;	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	zaliczenie
Prawo autorskie	AW6_W14; AW6_W25; AW6_W26; AW6_S07;	Studenci podczas serii wykładów zapoznają się z podstawami prawa autorskiego w kontekście działalności projektowej — ochroną utworów architektonicznych, prawami osobistymi i majątkowymi twórcy, zasadami korzystania z cudzych dzieł oraz praktycznymi aspektami umów projektowych i przeniesienia praw autorskich. Zajęcia obejmują również zagadnienia ekonomiczne i etyczne związane z wykonywaniem zawodu architekta wnętrz — zasady prowadzenia własnej działalności, relacje z klientem i podwykonawcami, standardy etyki zawodowej — kształtując świadomość prawną i biznesową niezbędną w samodzielnej praktyce projektowej.	zaliczenie
Antropometria i podstawy ergonomii	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W07; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U21; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S04; AW6_S05	budowa atlasów antropometrycznych determinanty antropometryczne dorosłej populacji polskiej, oraz dzieci w wieku 0-3 i 4-18 i osób z niepełnosprawnością ruchową poruszających się na wózkach Inwalidzkich; Ćwiczenia z wykorzystaniem atlasów Antropometrycznych; Definicja ergonomii, rys historyczny, podział ergonomii; Antropometria w praktyce, wymiary ciała ludzkiego, jako determinanty formy produktu oraz gabarytów przestrzeni Użytkowych; opracowanie formy produktu determinowanego wymiarami antropometrycznymi docelowej grupy odbiorców	zaliczenie z oceną
Działania artystyczne dla wnętrza	AW6_W02; AW6_W13; AW6_W16; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U10; AW6_U11; AW6_U12; AW6_U13; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S05; AW6_S09;	Studenci systematycznie rozwijają warsztat rysunkowy i malarski poprzez cotygodniowe szkice tematyczne oraz dwutygodniowe ćwiczenia rysunkowe poświęcone kluczowym zagadnieniom plastycznym — perspektywie, proporcjom i kompozycji. Centralnym zadaniem semestru jest transformacja dwóch brył z użyciem środków malarskich, kształtująca umiejętność świadomego operowania formą, kolorem i fakturą jako narzędziami wyrazu artystycznego.	zaliczenie z oceną

Mebel unikatowy w architekturze	AW6_W10; AW6_W13; AW6_W15; AW6_W23; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U08; AW6_S08;	Student podczas ćwiczeń i zadań projektowych zobowiązany jest do stworzenia koncepcji mebla jako przedmiotu użytkowego w odniesieniu do wskazanych oddzielnie elementów inspiracji. Elementami inspiracji są najczęściej rzeczy czy przedmioty z założenia nie mające nic wspólnego z meblem. Tak na przykład studenci otrzymują za zadanie inspirując się przykładowym logotypem znanej marki, zainspirować się i przekształcić w taki sposób, aby stworzyć projekt koncepcyjny mebla (stół, krzesło, ..itp.) Projekt musi zostać wykonany w oparciu o zadaną inspirację, jednak posiadać podstawowe znamiona przedmiotu użytkowego w odniesieniu minimum ergonomii jak i statyki. Zadanie wykonywane jest w oparciu o technologie cyfrowe.	zaliczenie z oceną
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni (Podstawy komunikacji wizualnej)	AW6_W11; AW6_W12; AW6_W18; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U10; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S07;	Program obejmuje wiedzę z szerokiej gamy zagadnień związanych z podstawami projektowania graficznego. Materiał przedstawiony studentom zawiera praktyczne i techniczne informacje niezbędne do prawidłowego wykonania ćwiczeń. Ćwiczenia służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach, analizie gradacji informacji, kompozycji elementów graficznych na określonych płaszczyznach, znaczenia typografii i koloru oraz dostosowanie projektu graficznego do wymagań technicznych. Ćwiczenia obejmują kompozycje z typografii, manipulacje zdjęciami oraz projekt planszy, pionków i kart do gry.	zaliczenie z oceną
Projektowanie architektoniczne	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W09; AW6_W26; AW6_U08; AW6_U09; AW6_U12; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S05;	Celem kształcenia jest wprowadzenie podstawowych zagadnień z zakresu projektowania architektonicznego, kształtowania formy obiektu budowlanego w odniesieniu do zadanej funkcji, kontekstu miejsca i lokalizacji oraz zależności między przestrzenią wewnętrzną i zewnętrzną budynku. W ramach zajęć student zapoznaje się z zasadami tworzenia układów przestrzennych i funkcjonalnych, określania funkcji i wielkości pomieszczeń oraz kształtowania bryły architektonicznej. Omawiane są ogólne warunki techniczne projektowania budynków, podstawy konstrukcji budowlanych, właściwości materiałów oraz wybrane przepisy prawa budowlanego jak i formy prowadzenia zawodowej praktyki architektonicznej.	zaliczenie z oceną
Projektowanie podstaw architektury wnętrz - ArchiCAD	AW6_W01; AW6_W08; AW6_W15; AW6_U02; AW6_U06; AW6_U21; AW6_S05; AW6_S08;	Kształcenie obejmuje podstawowe zagadnienia z zakresu projektowania architektury wnętrz: zasad kompozycji przestrzennej, funkcjonalności i ergonomii, zastosowania światła, koloru i materiału. Proces projektowy od koncepcji do prezentacji oraz analiza istniejących rozwiązań projektowych wraz ze wprowadzeniem do programu ArchiCad	zaliczenie z oceną
Projektowanie wspomagane komputerem - SketchUp	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W10; AW6_U09; AW6_U20; AW6_S01; AW6_S03;	Studenci zapoznają się z podstawami obsługi programu SketchUp oraz zasadami modelowania trójwymiarowego. W ramach zajęć realizują trzy ćwiczenia, których celem jest stopniowe opanowanie umiejętności budowania brył 3D oraz organizacji modelu. Ćwiczenie 1: wymodelowanie niewielkiego wnętrza np. toalety; ćwiczenia 2: wymodelowanie bryły wnętrza na podstawie dostarczonego rzutu w formacie JPG; ćwiczenia 3: wymodelowanie mieszkania wraz z pełnym wyposażeniem oraz zastosowaniem tekstur.	zaliczenie z oceną

Rysunek warsztatowy i budowlany	AW6_W03; AW6_W09; AW6_W21; AW6_U02; AW6_U09; AW6_U12; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S05;	Celem kształcenia jest przekazanie podstawowych wiadomości dotyczących zakresu form rysunkowo-projektowych w odniesieniu do ogólnie panujących zasad i wymagań w oparciu o przekazywaną wiedzę techniczną w zakresie budownictwa, konstrukcji, materiałów budowlanych i prawa budowlanego	zaliczenie z oceną
Malarstwo	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W13; AW6_U02; AW6_U07; AW6_U09; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S08;	Student 1-ego roku przychodzi do pracowni malarstwa z pewnymi umiejętnościami realistycznego malowania zweryfikowanymi egzaminem. Początkowy semestr przeznaczony jest na ćwiczenia. Dalsze pogłębienie wiedzy w obszarze malarstwa.	egzamin
Podstawy rzeźby	AW6_W13; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U11; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S05;	Materiały wykorzystywane w rzeźbie. Technologie wykonywania rzeźb i odlewów Przestrzeń trójwymiarowa w sztuce, geometrii i naukach ścisłych Podstawy kompozycji przestrzennej Bryła i jej opis. Struktura przestrzenna Postrzeganie przestrzeni – aspekty psychofizjologiczne Miara i proporcja – systemy historyczne i autorskie	egzamin
Język obcy	AW6_W03; AW6_U14; AW6_S02;	Student posługuje się językiem specjalistycznym w obszarze sztuk plastycznych, właściwego dla kierunku architektura wnętrz, na poziomie odpowiadającym wymaganiom poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	zaliczenie z oceną
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	AW6_W05; AW6_U19; AW6_S01;	Zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu historii sztuki starożytnej (sem. 1) i średniowiecznej (sem. 2). Prezentacja historycznego rozwoju form artystycznych, analiza wybranych dzieł pod kątem stylistycznym i ikonograficznym. Prezentacja historii sztuki w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych, kulturowych, społeczno - gospodarczych i politycznych (od czasów starożytnego Egiptu do upadku Rzymu 1; od sztuki wczesnochrześcijańskiej do późnośredniowiecznej); kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i oceny prezentowanych zjawisk.	egzamin
Działania artystyczne dla wnętrza	AW6_W02; AW6_W13; AW6_W16; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U10; AW6_U11; AW6_U12; AW6_U13; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S05; AW6_S09;	Studenci wykonują projekt malarskiej reinterpretacji wybranego wnętrza publicznego — proponując nową koncepcję przestrzeni przy użyciu środków plastycznych — rozwijając umiejętność łączenia obserwacji rzeczywistości z twórczą wizją projektową. Trzy zadania tematyczne realizowane dowolną techniką — poświęcone schodom, relacji wnętrza i zewnątrz oraz światłu — pogłębiają wrażliwość artystyczną i kształtują indywidualny język wypowiedzi plastycznej.	egzamin

Materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	AW6_W09; AW6_W11; AW6_W19; AW6_W20-; AW6_W21; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U09; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci poznają właściwości i zastosowanie materiałów wykończeniowych stosowanych we wnętrzach — podłóg, okładzin, sufitów podwieszanych oraz stolarki otworowej — wraz z podstawowymi technologiami ich wykonawstwa. Zajęcia obejmują również omówienie obowiązujących przepisów budowlanych i norm dotyczących bezpieczeństwa, akustyki i ochrony przeciwpożarowej, umożliwiając świadomy dobór materiałów w projektowaniu wnętrz.	zaliczenie z oceną
Mebel unikatowy w architekturze	AW6_W10; AW6_W13; AW6_W15; AW6_W23; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U08; AW6_S08;	Studenci rozwijają kompetencje zdobyte w poprzednim semestrze, projektując autorski mebel użytkowy o rozbudowanej formie i większej złożoności konstrukcyjnej, w którym źródło inspiracji zostaje świadomie przetworzone w dojrzałą koncepcję formalną i materiałową. Projekt wymaga pogłębionego opracowania technicznego — doboru materiałów, połączeń i technologii wykonania — oraz przedstawienia koncepcji w formie dokumentacji rysunkowej i modelu lub prototypu.	egzamin
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - projektowanie komunikatów wizualnych/wystawiennictwo	AW6_W11; AW6_W12; AW6_W18; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U10; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S07;	Program obejmuje podstawy z szerokiej gamy zagadnień związanych z projektowaniem graficznym z jakimi w swojej karierze może się spotkać projektant wnętrz. Materiał przedstawiony studentom zawiera praktyczne i techniczne informacje niezbędne do prawidłowego wykonania ćwiczeń. Ćwiczenia służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach, analizie gradacji informacji, kompozycji elementów graficznych na określonych płaszczyznach, dostosowanie projektu graficznego do wymagań technicznych oraz zapoznania się ze specyfikacją projektowania na potrzeby wystaw muzealnych. Ćwiczenia obejmują projekt pudełka do gry planszowej, opisu, ulotki oraz pomieszczenia prezentującego grę.	egzamin
Projektowanie architektoniczne	AW6_W04; AW6_W06; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U09; AW6_U10; AW6_U11; AW6_U13; AW6_U20; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U08;	Celem kształcenia jest rozwinięcie i praktyczne zastosowanie wiadomości nabytych w semestrze I, ze szczególnym uwzględnieniem samodzielnego kształtowania formy architektonicznej w oparciu o bardziej złożone uwarunkowania funkcjonalne, przestrzenne i techniczne. W ramach zajęć student pogłębia umiejętność projektowania układów przestrzennych i funkcjonalnych, ze szczególnym naciskiem na świadome kształtowanie relacji między wnętrzem a otoczeniem budynku oraz na dostosowanie formy i bryły do kontekstu miejsca. Omawiane są zasady organizacji programu funkcjonalnego, hierarchii przestrzeni, komunikacji wewnętrznej oraz stref użytkowych w budynku. Student rozwija umiejętność technicznego opracowania projektu z uwzględnieniem wymogów konstrukcyjnych, materiałowych i przepisów prawa budowlanego, a także samodzielnego podejmowania decyzji projektowych i ich uzasadniania.	egzamin

Projektowanie podstaw architektury wnętrz - ArchiCAD	AW6_W01; AW6_W08; AW6_W15; AW6_W19; AW6_U02; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U10; AW6_U20; AW6_U21; AW6_S01; AW6_S05; AW6_S08;	Kształcenie obejmuje pogłębienie zagadnień z zakresu projektowania architektury wnętrz: zasad kompozycji przestrzennej, funkcjonalności i ergonomii, zastosowania światła, koloru i materiału. Proces projektowy obejmuje zakres od koncepcji do prezentacji oraz analizę istniejących rozwiązań projektowych.	egzamin
projektowanie wspomagane komputerem - SketchUp	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W10; AW6_U09; AW6_U20; AW6_S01; AW6_S03;	Rozszerzenie znajomości programu SketchUp oraz Vray poprzez wykonywanie ćwiczeń z zakresu pracy tematycznej w oparciu o inwentaryzację, ćwiczenie 1: zaprojektowanie witrażu oraz wnętrza dla którego witraż stanowi integralny element koncepcji artystycznej i przestrzennej; ćwiczenie 2 - na podstawie inwentaryzacji jednej z sal ASP Łódź zaprojektować pracownię projektową lub artystyczną;	zaliczenie z oceną
Rysunek warsztatowy i budowlany	AW6_W03; AW6_W09; AW6_W21; AW6_U02; AW6_U09; AW6_U12; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S05;	Celem kształcenia jest rozwinięcie i praktyczne zastosowanie wiadomości nabytych w semestrze I w zakresie rysunku technicznego, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki dokumentacji projektowej w architekturze wnętrz.	zaliczenie z oceną
historia sztuki nowożytnej	AW6_W03; AW6_W05; AW6_U12; AW6_U19; AW6_S01;	Historia sztuki nowożytnej uczy, jak sztuka reagowała na zmiany społeczne, polityczne i technologiczne od ok. XV–XVII wieku aż po współczesność; jak rozwijały się formy, techniki i materiały; jak powstawały i przekładały się na niepowtarzalne style (renesans, manieryzm, barok, rokoko, klasycyzm, romantyzm, realizm, impresjonizm itp.); jak sztuka była związana z instytucjami, ideologią i kulturą masową; uczy analizy dzieła pod kątem kontekstu, symboliki i intencji twórcy oraz łączenia wiedzy historycznej z interpretacją współczesnych trendów. Analizy przemian stylistycznych 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	zaliczenie z oceną
Język obcy	AW6_W03; AW6_U14; AW6_S02;	Student posługuje się językiem specjalistycznym w obszarze sztuk plastycznych, właściwego dla kierunku architektura wnętrz, na poziomie odpowiadającym wymaganiom poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	zaliczenie z oceną

Materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	AW6_W09; AW6_W11; AW6_W20; AW6_W21; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U01; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U09; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci poznają właściwości i zastosowanie materiałów wykończeniowych stosowanych we wnętrzach — podłóg, okładzin, sufitów podwieszanych oraz stolarki otworowej — wraz z podstawowymi technologiami ich wykonawstwa. Zajęcia obejmują również omówienie obowiązujących przepisów budowlanych i norm dotyczących bezpieczeństwa, akustyki i ochrony przeciwpożarowej, umożliwiając świadomy dobór materiałów w projektowaniu wnętrz.	zaliczenie z oceną
Projektowanie detalu architektonicznego	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W05; AW6_W06; AW6_W08; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W15; AW6_W16; AW6_W19; AW6_W20; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U10; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S04; AW6_S05;	Studenci wykonują projekt kolumny, okna i panelu ściennego w formie makiet, prototypów i wizualizacji.	zaliczenie z oceną
Projektowanie wspomagane komputerem - SketchUp	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W10; AW6_U09; AW6_U18; AW6_U20; AW6_S01; AW6_S03;	Studenci rozszerzają kompetencje cyfrowe poprzez wprowadzenie do środowiska ArchiCAD, zdobytą wiedzę z zakresu SketchUp i ArchiCAD studenci łączą w ramach kompleksowego projektu, obejmującego modelowanie obiektu, opracowanie dokumentacji technicznej oraz wizualizację z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi renderingu	zaliczenie z oceną
Przygotowanie dokumentacji technicznej	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U05; AW6_U15; AW6_U21; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S04; AW6_S07;	Przedmiot obejmuje zagadnienia związane z profesjonalnym przygotowaniem dokumentacji technicznej w projektowaniu wnętrz. Studenci pogłębiają wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w architekturze wnętrz oraz rozwijają świadomość ich rozwoju w kontekście budownictwa, materiałoznawstwa, ergonomii, oświetlenia i realizacji obiektów Architektonicznych.	egzamin

Pracownia projektowanie wnętrz użyteczności publicznej	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W04; AW6_W06; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U05; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Studenci poznają specyfikę projektowania wnętrz użyteczności publicznej — zasady strefowania, przepływu ruchu, dostępności i norm technicznych — analizując wybrane realizacje. Efektem zajęć jest projekt koncepcyjny wnętrza uwzględniający funkcjonalność, ergonomię i spójność Estetyczną.	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W20; AW6_W22; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U13; AW6_S01; AW6_S03;	Studenci projektują wnętrza małych mieszkań jedno lub dwupokojowych, poznając podstawowe zasady kształtowania przestrzeni mieszkalnej — strefowania, ergonomii i doboru mebli. Projekty realizowane są na poziomie koncepcyjnym, z opracowaniem rzutu, podstawowych widoków i planszy prezentacyjnej.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych	AW6_W01; AW6_W06; AW6_W17; AW6_U01; AW6_U04; AW6_U08; AW6_U21; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S07;	Studenci poznają specyfikę przestrzeni performatywnych — ich dramaturgię, relację między wykonawcą a widzem oraz rolę atmosfery i scenografii w budowaniu doświadczenia — analizując wybrane realizacje. Efektem zajęć jest projekt prostej przestrzeni scenograficznej oraz projekt koncepcyjny tymczasowej przestrzeni ekspozycyjnej lub handlowej, kształtowanej wokół określonego przekazu i emocji.	egzamin
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych	AW6_W01; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W17; AW6_W19; AW6_U07; AW6_U19; AW6_S01; AW6_S03;	Studenci poznają podstawy projektowania środowisk wirtualnych jako przestrzeni narracyjnych. Wykorzystują wiedzę nabytą w ramach projektowania wspomaganego komputerem, rozwijając ją o bardziej zaawansowane techniki modelowania 3D oraz cyfrowego rysunku w celu opracowania spójnej koncepcji artystycznej projektu. Studenci poznają zakres i sposoby prezentacji koncepcji przestrzeni dla gry wideo lub wirtualnej scenografii. Projekt semestralny zawiera proces projektowy i pokazuje zaprojektowany fragment przestrzeni z wykorzystaniem podstawowych technik prezentacyjnych uwzględniających materiały, oświetlenie i rendering lub inną technikę cyfrowej wizualizacji.	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W15; AW6_W17; AW6_U01; AW6_U03; AW6_W17; AW6_W19; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci poznają kluczowe zasady projektowania uniwersalnego oraz przepisy i normy dotyczące dostępności przestrzeni, analizując wybrane realizacje wnętrz publicznych i prywatnych pod kątem ich uniwersalności. Na podstawie zdobytej wiedzy opracowują projekt wnętrza uwzględniający zróżnicowane potrzeby użytkowników, ze szczególnym naciskiem na ergonomię, dostępność komunikacyjną i eliminację barier architektonicznych.	zaliczenie

Historia wzornictwa i architektury wnętrz	AW6_W03; AW6_W04; AW6_W05; AW6_W16; AW6_U12; AW6_U13; AW6_S01;	1. Wprowadzenie do zajęć, omówienie programu i literatury przedmiotu, określenie wymagań i kryteriów oceny. 2. Wnętrza sakralne w okresie gotyku (Francja, Anglia, Niemcy, Polski). 3. Wnętrza rezydencjonalne w okresie gotyku (Francja, Anglia, Niemcy, Polska). 4. Wnętrza mieszczańskie i użyteczności publicznej w okresie gotyku (Francja, Anglia, Polska). 5. Meblarstwo w okresie gotyku (na przykładach europejskich i polskich) – materiały, konstrukcje, typy mebli i ich ornamentyka. 6. Tekstylia dekoracyjne w Europie w epoce gotyku – wiodące ośrodki, materiały, techniki i wzory. 7. Użytkowe wyroby złotnicze w Europie w epoce gotyku – materiały, podstawowe techniki, rodzaje wyrobów i ornament. 8. Wnętrza sakralne w okresie renesansu (Italia, Polska). 9. Wnętrza rezydencjonalne w okresie renesansu (Italia, Polska). 10. Meblarstwo w okresie renesansu – materiały, konstrukcje, typy mebli i ich ornamentyka. 11. Tekstylia dekoracyjne w Europie i w Polsce w epoce renesansu – wiodące ośrodki, materiały, techniki i wzory. 12. Wyroby złotnicze w Europie w epoce renesansu – materiały, podstawowe techniki, rodzaje wyrobów i ornament. 13. Konwiarstwo – ośrodki, techniki i wzory. Kowalstwo artystyczne – ośrodki, techniki i wzory. 14, 15. Studenci prezentują współczesne wnętrza i przedmioty użytkowe inspirowane historycznymi. Odbyma się zaliczenie w formie rozmowy na temat materiału zrealizowanego w semestrze zimowym.	zaliczenie
Język obcy	AW6_W03; AW6_U14; AW6_S02;	Student posługuje się językiem specjalistycznym w obszarze sztuk plastycznych, właściwego dla kierunku architektura wnętrz, na poziomie odpowiadającym wymaganiom poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	zaliczenie z oceną
historia sztuki nowożytnej	AW6_W05; AW6_W12; AW6_U19; AW6_S01;	Historia sztuki nowożytnej uczy, jak sztuka reagowała na zmiany społeczne, polityczne i technologiczne od ok. XV–XVII wieku aż po współczesność; jak rozwijały się formy, techniki i materiały; jak powstawały i przekładały się na niepowtarzalne style (renesans, manieryzm, barok, rokoko, klasycyzm, romantyzm, realizm, impresjonizm itp.); jak sztuka była związana z instytucjami, ideologią i kulturą masową; uczy analizy dzieła pod kątem kontekstu, symboliki i intencji twórcy oraz łączenia wiedzy historycznej z interpretacją współczesnych trendów. Analizy przemian stylistycznych 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	zaliczenie z oceną
konstrukcje budowlane	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W06; AW6_W07; AW6_W08; AW6_W09; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U05; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Student poznaje podstawy projektowania konstrukcji budowlanych	egzamin

materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	AW6_W09; AW6_W11; AW6_W20; AW6_W21; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U01; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U09; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci pogłębiają wiedzę z zakresu materiałów i technologii budowlanych, ze szczególnym uwzględnieniem rozwiązań instalacyjnych — elektrycznych, sanitarnych i wentylacyjnych — oraz ich integracji z projektem wnętrza. Zajęcia obejmują analizę przepisów budowlanych i norm dotyczących dostępności, efektywności energetycznej i zrównoważonego budownictwa.	zaliczenie z oceną
modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	AW6_W09; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W20; AW6_U02; AW6_U09; AW6_U19; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Studenci analizują zasady geometrii origami oraz modułowości w architekturze, a następnie opracowują koncepcję własnego modułu architektonicznego inspirowanego technikami składania. Moduł projektowany jest cyfrowo z uwzględnieniem wymogów technologii druku 3D — poprawności siatki, grubości ścianek i sposobu agregacji elementów w większą strukturę.	zaliczenie z oceną
Projektowanie detalu architektonicznego	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W05; AW6_W06; AW6_W08; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W15; AW6_W16; AW6_W19; AW6_W20; AW6_W22; AW6_W23; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U09; AW6_U10; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S04; AW6_S05;	Studenci wykonują projekt klatki schodowej, poddasza lub instalacji architektonicznej w formie makiety	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W04; AW6_W06; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U05; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Studenci realizują kompleksowy projekt wnętrza obiektu użyteczności publicznej, mierząc się z wyzwaniem spójnego kształtowania przestrzeni o dużej skali i złożonej strukturze funkcjonalnej. Projekt wymaga szczegółowego opracowania detali architektonicznych i wykończeniowych, doboru materiałów oraz przedstawienia koncepcji w formie dokumentacji rysunkowej i wizualizacji wysokiej jakości.	egzamin

Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W10; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U08; AW6_U13; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S03; AW6_S04; AW6_S05;	Studenci opracowują projekt wnętrza mieszkania wielopokojowego lub przestronnego apartamentu, rozwijając umiejętności kompleksowego kształtowania przestrzeni mieszkalnej z uwzględnieniem relacji między pomieszczeniami, oświetlenia i kolorystyki. Projekt obejmuje pogłębione opracowanie dokumentacji rysunkowej — rzutów, widoków ścian — oraz wykonanie detalu wybranego elementu, np. zabudowy meblowej.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych	AW6_W01; AW6_W03; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U11; AW6_U21; AW6_S02; AW6_S05; AW6_S07;	Studenci w grupach dwu lub trzyosobowych projektują przestrzeń wystawy, rozwijając umiejętność kształtowania narracji przestrzennej — ścieżki zwiedzania, ekspozycji obiektów, oświetlenia i identyfikacji wizualnej — w służbie określonego tematu lub przekazu kuratorskiego. Projekt obejmuje dokumentację rysunkową oraz opracowanie detalu wybranego elementu — gabloty, ścianki ekspozycyjnej lub strefy wejściowej.	egzamin
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych	AW6_W01; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W17; AW6_W19; AW6_U07; AW6_U19; AW6_S01; AW6_S03;	Studenci poznają podstawy projektowania środowisk interaktywnych — wzorców projektowych interaktywności oraz kształtowania cyfrowej sensoryczności w kontekście gier wideo i doświadczeń wirtualnych. Studenci poznają (np. Unreal Engine lub Unity) na poziomie wprowadzającym. Efektem zajęć jest prosta scena środowiskowa zrealizowana z gotowych zasobów, z naciskiem na świadome kształtowanie przestrzeni i odbiór wizualny.	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W15; AW6_W17; AW6_U01; AW6_U03; AW6_U17; AW6_U19; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci pogłębiają umiejętności projektowe, przeprowadzając audyt dostępności wybranej przestrzeni i formułując konkretne rekomendacje projektowe uwzględniające perspektywę różnych grup użytkowników, w tym osób ze szczególnymi potrzebami. Zdobyte kompetencje analityczne i projektowe studenci wdrażają w ramach zespołowego projektu wnętrza, rozwijając przy tym świadomość społeczną i umiejętność uwzględniania wielości perspektyw w procesie projektowym.	egzamin

Historia wzornictwa i architektury wnętrz	AW6_W03; AW6_W04; AW6_W05; AW6_W16; AW6_U12; AW6_S01;	1. Barokowe wnętrza sakralne w XVII w., ze szczególnym uwzględnieniem zabytków z terenu Italii i Polski. 2. Barokowe wnętrza rezydencjonalne w XVII w., ze szczególnym uwzględnieniem zabytków architektury francuskiej i polskiej. 3. Barokowe wnętrza mieszczańskie w XVII w., ze szczególnym uwzględnieniem zabytków architektury holenderskiej, angielskiej i polskiej. 4. Francuskie meblarstwo barokowe – ebiński, typy mebli, ich cechy i ornamentyka. 5. Gdańskie meblarstwo barokowe – materiały, techniki, typy mebli i ich ornamentyka. 6. Rokokowe wnętrza mieszkalne, ze szczególnym uwzględnieniem zabytków architektury francuskiej, niemieckiej i polskiej. 7. Tekstylia we wnętrzach XVII i XVIII w. w Europie. 8. Francuskie meblarstwo rokokowe – ebiński, typy mebli, ich cechy i ornamentyka. 9. Porcelana europejska – ośrodki i wytwórnie w Europie i w Polsce. 10. Wnętrza angielskie i style w meblarstwie angielskim w XVIII w. 11. Wnętrze klasycystyczne i jego wyposażenie – przykłady z terenu Francji, Niemiec i Polski. 12. Wnętrze i rzemiosło artystyczne w stylu empire. 13. Wnętrza francuskie i ich wyposażenie w XIX w. od okresu restauracji po czasy II cesarstwa. 14. Styl wiktoriański we wnętrzu i jego wyposażeniu. 15. Wnętrze biedermeier i jego wyposażenie. Przedmiot kończy się pisemnym egzaminem obejmującym materiał z całego roku, w formie testu ze slajdów – rozpoznawanie zabytków oraz określanie ich stylu, czasu powstania, miejsca wykonania, warsztatu/autora, techniki wykonania i ornamentu – oraz odpowiedzi na losowo wskazane zagadnienie problemowe z zestawu tematów zrealizowanych na zajęciach.	egzamin
Historia sztuki nowoczesnej	AW6_W04; AW6_W05; AW6_W06; AW6_U12; AW6_U17;	Historia sztuki nowoczesnej uczy krytycznego patrzenia na dzieła, rozróżniania cech charakterystycznych poszczególnych nurtów, rozumienia relacji między sztuką a ideologią oraz roli instytucji (galerie, muzea, sztuka performance). W praktyce pomaga analizować sposób wyrazu, strategię wizualną i znaczenia, które artysta próbuje przekazać w konkretnym momencie historycznym.	zaliczenie
Język obcy	AW6_W03; AW6_U14; AW6_S02;	Posługiwanie się językiem specjalistycznym w obszarze sztuk plastycznych, właściwego dla kierunku architektura wnętrz, na poziomie odpowiadającym wymaganiom poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	zaliczenie
Język obcy egzamin B2	AW6_W03; AW6_U14; AW6_S02;	Zdany egzamin na poziomie B2	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W04; AW6_W06; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U05; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Studenci realizują kompleksowy projekt wnętrza obiektu hotelowego, mierząc się z wyzwaniem spójnego kształtowania przestrzeni o dużej skali i złożonej strukturze funkcjonalnej – od lobby i części gastronomicznej po pokoje i strefy rekreacyjne. Projekt wymaga szczegółowego opracowania detali architektonicznych i wykończeniowych, doboru materiałów oraz przedstawienia koncepcji w formie dokumentacji rysunkowej i wizualizacji wysokiej jakości.	egzamin

Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych	AW6_W01; AW6_W09; AW6_W10; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U13; AW6_U15; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S04;	Studenci projektują wnętrza domu jednorodzinnego lub domu w zabudowie szeregowej, mierząc się z wyzwaniem spójnego kształtowania obiektu o większej skali i złożoności funkcjonalnej. Projekt wymaga szczegółowego opracowania detali architektonicznych i wykończeniowych — mebli, trwałej zabudowy, posadzek i sufitów — wraz z doбором materiałów uzasadnionym ich właściwościami technicznymi i estetycznymi.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W07; AW6_W08; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U09; AW6_U10; AW6_U11; AW6_U21; AW6_S03; AW6_S04;	Zdobycie umiejętności związanych z projektowaniem przestrzeni publicznych dedykowanych występom artystycznym (kluby, sale koncertowe) oraz wiedzy dotyczącej przepisów technicznych poprzez wykonywane ćwiczenia na zajęciach. Zadanie wykonywane jest w kilku osobowych grupach.	egzamin
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych	AW6_W01; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W17; AW6_W19; AW6_U07; AW6_U19;	Studenci poznają zaawansowane techniki modelowania, teksturowania i tworzenia materiałów dla obiektów. Zaprojektowane obiekty stają się aktorami w projektowanej narracyjnej przestrzeni manipulując zachowaniami gracza. Wykorzystane zostają zaawansowane technologie oświetleniowe wpływające na zachowania gracza. Projekt semestralny pozwala w zaplanowany przez studenta sposób eksplorować zaprojektowane środowisko.	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych	AW6_W01; AW6_W03; AW6_W15; AW6_W17; AW6_U01; AW6_U03; AW6_U17; AW6_U19; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S08;	Studenci samodzielnie wyszukują i krytycznie analizują istniejące badania naukowe dotyczące dostępności i zachowań użytkowników w przestrzeni, wykorzystując wnioski z literatury jako podstawę świadomych decyzji projektowych. Na tej podstawie opracowują zaawansowany projekt wnętrza uniwersalnego, w którym każde istotne rozwiązanie projektowe jest uzasadnione odniesieniem do źródeł naukowych, łącząc tym samym kompetencje badawcze z praktyką projektową.	egzamin
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowanie wnętrz użyteczności publicznej	AW6_W03; AW6_W04; AW6_W05; AW6_U02; AW6_U05; AW6_U12; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03;	Przygotowanie zakresu badawczego projektu, poznanie literatury tematu, analiza działki, kontekstu i funkcji Projektu.	zaliczenie

Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych	AW6_W01; AW6_W09; AW6_W10; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U13; AW6_U15; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S04;	Wstępna praca opierająca się na koncepcyjnym opracowaniu projektu, wybór przestrzeni podjętej opracowaniu projektowemu, przygotowanie założeń	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych	AW6_W01; AW6_W09; AW6_W10; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U13; AW6_U15; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S04;	Wstępna działania opierające się na koncepcyjnym opracowaniu projektu, wybór przestrzeni podjętej opracowaniu projektowemu, przygotowanie założeń	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania środowisk wirtualnych	AW6_W01; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W17; AW6_W19; AW6_U07; AW6_U19; AW6_S01; AW6_S03;	Wstępna działania opierające się na koncepcyjnym opracowaniu projektu, wybór przestrzeni podjętej opracowaniu projektowemu, przygotowanie założeń	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych	AW6_W03; AW6_W16; AW6_U01; AW6_U05; AW6_U08; AW6_S01; AW6_S02;	wstępna praca opierająca się na koncepcyjnym opracowaniu projektu, wybór przestrzeni podjętej opracowaniu projektowemu, przygotowanie założeń	zaliczenie
Design współczesny	AW6_W03; AW6_W05; AW6_U12; AW6_U19; AW6_S01;	Student zapoznaje się z historią designu, architektury wnętrz, architektury i wzornictwa; zwraca uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazuje genezę oraz mechanizmy przemian w zakresie szeroko rozumianego projektowania. Tematy: • Wiek XIX - między rękodzielną a maszyną. Nowe materiały, przemiany. • Ruchy odnowy rzemiosł – Arts and Crafts (Ruskin i Morris, ruch estetyzmu, Liberty and Co, Eastlake, Gustave Stickley, Shakersij). Próby reformy wzornictwa. Domestic revival – Ch. Voysey • Początki standaryzacji. Thonet i meble gięte. „Dziedzictwo” Thoneta. • Secesja – dzieło totalne, zrównanie sztuk, nowy styl, aspekt „nowoczesności”, dwa nurty secesji, przedstawiciele. • Frank Lloyd Wright – domy preriowe i totalna rewolucja w zamieszkiwaniu • Działalność Warsztatów Wiedeńskich (do 1914)	zaliczenie

Historia sztuki nowoczesnej	AW6_W04; AW6_W05; AW6_W06; AW6_U12; AW6_U17; AW6_S01; AW6_S03;	Historia sztuki nowoczesnej uczy krytycznego patrzenia na dzieła, rozróżniania cech charakterystycznych poszczególnych nurtów, rozumienia relacji między sztuką a ideologią oraz roli instytucji (galerie, muzea, sztuka performance). W praktyce pomaga analizować sposób wyrazu, strategię wizualną i znaczenia, które artysta próbuje przekazać w konkretnym momencie historycznym.	egzamin
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej	AW6_W01; AW6_W19; AW6_U01; AW6_U05; AW6_U08; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S05; AW6_S08;	praca polegająca na opracowaniu projektu dyplomowego i przygotowaniu części pisemnej, prezentacyjnej	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych	AW6_W01; AW6_W09; AW6_W10; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U13; AW6_U15; AW6_U16; AW6_S01; AW6_S02; AW6_S03; AW6_S04;	praca polegająca na opracowaniu projektu dyplomowego i przygotowaniu części pisemnej, prezentacyjnej	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych	AW6_W01; AW6_W02; AW6_W03; AW6_W07; AW6_W09; AW6_W20; AW6_W22; AW6_U01; AW6_U02; AW6_U03; AW6_U04; AW6_U05; AW6_U08; AW6_U11; AW6_U13; AW6_S03; AW6_S04;	praca polegająca na opracowaniu projektu dyplomowego i przygotowaniu części pisemnej, prezentacyjnej	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania środowisk wirtualnych	AW6_W01; AW6_W10; AW6_W11; AW6_W17; AW6_W19; AW6_U07; AW6_U19; AW6_S01; AW6_S03;	praca polegająca na opracowaniu projektu dyplomowego i przygotowaniu części pisemnej, prezentacyjnej	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych	AW6_W03; AW6_W16; AW6_U01; AW6_U05; AW6_U08; AW6_S01; AW6_S02;	praca polegająca na opracowaniu projektu dyplomowego i przygotowaniu części pisemnej, prezentacyjnej	zaliczenie

Warsztaty z oświetlenia	AW6_W03; AW6_W05; AW6_U12; AW6_U19; AW6_S01;	podstawowe wiadomości z zakresu źródeł światła, jego przeznaczenia i właściwości stosowania, nie tylko zakresie koniecznym do spełnienia podstawowych wymagań ergonomicznych, ale również w odniesieniu i aspektach Psychomotorycznych.	zaliczenie
Design współczesny	AW6_W03; AW6_W05; AW6_U12; AW6_U19; AW6_S01;	Student zapoznaje się z historią designu, architektury wnętrz, architektury i wzornictwa; zwraca uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazuje genezę oraz mechanizmy przemian w zakresie szeroko rozumianego projektowania. W trakcie zajęć student poszerza swoją wiedzę z zakresu designu zarówno w ujęciu historycznym, jak i problemowym. Kształci umiejętność krytycznego myślenia w odniesieniu do całej zaprojektowanej przestrzeni człowieka. Tematy: • Nowe nurty we wnętrzu i wzornictwie amerykańskim w latach 30. Streamline. Cechy, charakterystyka. Konsultant przemysłowy. Dziekaniwzornictwa przemysłowego - Lowey, Teague, Dreyfuss, Bell Geddes • Powojenne przewartościowania. Nowe materiały, technologie,determinanty rozwojowe • Design organiczny (Ch. I R. Eames, E. Saarinen,) i skrajnie komercyjny streamline, googie, pop w USA. Od dobrego wzoru do kultury	egzamin
Praktyki zawodowe	AW6_W07; AW6_W09; AW6_W10; AW6_W22; AW6_W24; AW6_U03; AW6_U06; AW6_U21; AW6_S04; AW6_S05; AW6_S09; AW6_S10;	Aktywne uczestniczenie w projektach prowadzonych w biurach projektowych	zaliczenie
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	zaliczenie
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.	zaliczenie
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	zaliczenie

Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Prawo autorskie	17	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Antropometria i podstawy ergonomii	45	3	z/o	O
Działania artystyczne dla wnętrz	60	3	z/o	O
Malarstwo	45	3	z/o	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	2	z/o	O
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Podstawy komunikacji wizualnej	45	3	z/o	O
Podstawy rzeźby	45	2	z/o	O
Projektowanie architektoniczne	45	2	z/o	O
Projektowanie podstaw architektury wnętrz-ArchiCAD	45	2	z/o	O
Projektowanie wspomagane komputerem-SketchUp	30	1	z/o	O
Rysunek warsztatowy i budowlany	30	2	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
SUMA	489	26		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Działania artystyczne dla wnętrz	60	4	e	O
Matériałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	30	1	z/o	O
Malarstwo	45	4	e	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	3	e	O
Podstawy rzeźby	45	3	e	O
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Projektowanie komunikatów wizualnych/wystawiennictwo	45	3	e	O
Projektowanie architektoniczne	45	2	e	O
Projektowanie podstaw architektury wnętrz-ArchiCAD	45	2	e	O
Projektowanie wspomagane komputerem-SketchUp	45	2	z/o	O
Rysunek warsztatowy i budowlany	30	2	z/o	O
SUMA	495	34		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z/o	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	30	1	z/o	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	3	z/o	O
Projektowanie wspomagane komputerem-SketchUp	45	3	z/o	O
Przygotowanie dokumentacji technicznej	30	3	e	O
Pracownia projektowanie wnętrz użyteczności publicznej*	45	3	e	F
Pracownia projektowanie wnętrz mieszkalnych*	45	3	e	F
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych*	45	3	e	F
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych*	45	3	e	F
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych*	45	3	z	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	2	z	O
SUMA	375	31		

* pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 3 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 5 pracowni do wyboru

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Konstrukcje budowlane	30	3	e	O
Materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	30	1	z/o	O
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	45	3	z/o	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	4	z/o	O
Pracownia projektowanie wnętrz użyteczności publicznej*	45	5	e	F
Pracownia projektowanie wnętrz mieszkalnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych*	45	5	e	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	3	e	O
SUMA	375	35		

* pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 3 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 5 pracowni do wyboru

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy – egzamin B2	2	1	e	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej*	45	5	e	F
Pracownia projektowanie wnętrz mieszkalnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania środowisk wirtualnych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych*	45	5	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej**	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych**	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych **	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania środowisk wirtualnych **	45	8	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych **	45	8	z	F
Warsztaty z oświetlenia	8	1	z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	2	z	O
SUMA	265	26		

* pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 2 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 5 pracowni do wyboru

** Wybór 1 Proseminarium dyplomowego pracy licencjackiej z oferty dydaktycznej 5 Proseminariów pracowni do wyboru

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godz	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz użyteczności publicznej**	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz mieszkalnych**	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania przestrzeni performatywnych**	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania środowisk wirtualnych**	60	12	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania wnętrz uniwersalnych**	60	12	z	F
Praktyki zawodowe***	267	10	z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	3	e	O
SUMA	417	28		

** Wybór 1 Seminarium dyplomowego pracy licencjackiej z oferty dydaktycznej 5 Seminariumów do wyboru

***Praktyki zawodowe w wymiarze 267 godzin dydaktycznych przekładają się na 200 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: architektura wnętrz

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Architektury Wnętrz

Kierunek: architektura wnętrz

Poziom PRK: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
2. Nauka, badania, infrastruktura	6
3. Program	7
4. Efekty uczenia się	9
5. Plany studiów	21

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	architektura wnętrz
Poziom studiów (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	studia drugiego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela (tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)	nie
Forma lub formy studiów stacjonarne /niestacjonarne	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom (licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)	studia drugiego stopnia – magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 36 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

Kierunek architektura wnętrz realizowany w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi opiera się na założeniach strategicznych uczelni, ukierunkowanych na aktywne uczestnictwo w przemianach współczesnej sztuki – zarówno w wymiarze krajowym, jak i międzynarodowym. Kształcenie koncentruje się na rozwijaniu kompetencji projektowych, artystycznych i badawczych, obejmujących architekturę wnętrz, wystawiennictwo, scenografię oraz przestrzenie wirtualne i działania performatywne, z uwzględnieniem nowych mediów i aktualnych trendów w projektowaniu. Program studiów jest stale modernizowany i dostosowywany do potrzeb rynku pracy oraz zmieniających się wymagań branży kreatywnej. Istotnym elementem kształcenia jest rozwój praktycznych umiejętności poprzez udział w warsztatach, projektach i praktykach realizowanych we współpracy z instytucjami kultury oraz przedsiębiorstwami. Dzięki temu studenci mają możliwość weryfikacji zdobytej wiedzy w realnych warunkach zawodowych.

Kierunek kładzie duży nacisk na jakość kształcenia, rozwój kompetencji społecznych oraz wykorzystanie nowoczesnych metod dydaktycznych, w tym nauczania zdalnego i hybrydowego. Promowane są również działania prospołeczne, proekologiczne oraz związane z dostępnością i ochroną dziedzictwa kulturowego w kontekście lokalnym i globalnym.

Proces dydaktyczny wspierany jest przez doświadczoną kadrę akademicką – praktyków i teoretyków reprezentujących różnorodne obszary sztuk plastycznych i projektowania. Ich dorobek artystyczny i naukowy przekłada się na wysoki poziom kształcenia oraz liczne sukcesy studentów i absolwentów.

Dodatkowym atutem kierunku jest otwartość na współpracę międzynarodową i mobilność studentów, co sprzyja wymianie doświadczeń oraz rozwijaniu kompetencji w środowisku globalnym.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku architektura wnętrz prowadzone jest na studiach drugiego stopnia. Kształcenie na poziomie studiów magisterskich uwzględnia uzyskanie pogłębionej wiedzy teoretycznej, ogólnej i specjalistycznej. Program studiów został podzielony na cztery 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. szkolenia BHP, szkolenia informatyczne i szkolenie biblioteczne, wykłady monograficzne, możliwość wyboru dowolnego przedmiotu do wyboru z oferty pozostałych kierunków studiów.

Poszczególne moduły kształcenia pozwalają pogłębić wiedzę ogólną, zapewniają kształcenie kierunkowe, uzupełniają teoretyczne kształcenie kierunkowe oraz proponują kształcenie uzupełniające. Studenci, w drodze realizacji konkursowych, mają możliwość współpracy z przemysłem.

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest przygotowanie absolwentów do wykonywania zawodu architekta wnętrz poprzez wyposażenie ich w kompleksową wiedzę, umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne niezbędne do profesjonalnego projektowania różnorodnych przestrzeni o zróżnicowanym przeznaczeniu.

W trakcie studiów studenci rozwijają swoje zainteresowania i potencjał twórczy, łącząc wiedzę teoretyczną z praktyką projektową. Proces kształcenia opiera się na zajęciach praktycznych realizowanych w ramach autorskich programów pracowni projektowych oraz na zajęciach teoretycznych, które wspólnie kształtują kompetencje zawodowe przyszłych projektantów.

Studia stacjonarne drugiego stopnia na kierunku architektura wnętrz posiadają tak skonstruowany program, by podczas toku studiów słuchacze mogli rozwinąć swoje zainteresowania i poprzez je zarówno wiedzę teoretyczną jak i umiejętnościami praktycznymi. Celem studiów jest wykształcenie architektów wnętrz dysponujących odpowiednią wiedzą i umiejętnościami niezbędnymi do profesjonalnego projektowania zróżnicowanych wnętrz o różnym przeznaczeniu, w tym mieszkalnych, biurowych, użyteczności publicznej, przestrzeni dla rozrywki i rekreacji, obiektów historycznych, przestrzeni publicznych, przestrzeni i obiektów wirtualnych dla nowych mediów.

Na studiach drugiego stopnia program jest poszerzany o wiedzę i bardziej złożone zagadnienia techniczne i realizację projektów wnętrz o większym zagadnieniu merytorycznym, w tym technicznym i technologicznym oraz problemach badawczych. Studenci mają możliwość uczestnictwa w wielu prestiżowych konkursach, które dają możliwość współpracy z branżowym rynkiem związanym z przyszłym zawodem poprzez realizowanie działań we współpracy z przemysłem.

Efektem kształcenia jest uzyskanie przez absolwenta kwalifikacji odpowiadających 7 poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Proces kształcenia na poziomie studiów drugiego stopnia wyposaża absolwenta kierunku architektura wnętrz w gruntowną szeroką wiedzę i umiejętności w zakresie świadomego i odpowiedzialnego kształtowania najbliższego otoczenia człowieka, związanego z kreacją wnętrz budynków o różnych funkcjach, tworzenia plastycznych form użytkowych, architektury wystawienniczej, rzeźby kameralnej, iluminacji artystycznej i meblarstwa. Zna w szerokim zakresie współczesne dokonania w obszarze architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych i wzornictwa i potrafi twórczo wykorzystywać posiadaną wiedzę do realizacji własnych projektów. Jest przygotowany do zespołowej i indywidualnej pracy projektowej oraz do podjęcia samodzielnej działalności projektowej w zawodzie architekta wnętrz zaspokajając świadomie potrzeby społeczno-gospodarcze na tym poziomie.

Utworzenie i rozwój kierunku architektura wnętrz wynika z rosnących potrzeb społeczno-gospodarczych związanych z dynamicznym rozwojem sektora kreatywnego, rynku projektowego oraz instytucji kultury. Współczesne otoczenie wymaga wysoko wykwalifikowanych specjalistów, którzy łączą kompetencje artystyczne z praktycznymi umiejętnościami projektowymi oraz potrafią funkcjonować w zmieniających się warunkach gospodarczych i technologicznych.

Strategia Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi oraz Instytutu Architektury Wnętrz zakłada ścisłą współpracę z otoczeniem społeczno-gospodarczym, co umożliwia bieżące dostosowywanie procesu kształcenia do potrzeb rynku pracy i oczekiwań pracodawców. Kontakty z instytucjami kultury, przedsiębiorstwami oraz organizacjami pozarządowymi – zarówno na poziomie regionalnym, krajowym, jak i międzynarodowym – pozwalają na identyfikację aktualnych trendów i zapotrzebowania na kompetencje projektowe.

Współpraca ta realizowana jest poprzez różnorodne inicjatywy, takie jak wystawy, konkursy, warsztaty, projekty artystyczne, staże i praktyki zawodowe. Dzięki nim studenci zdobywają doświadczenie w realnym środowisku pracy oraz rozwijają umiejętności odpowiadające potrzebom rynku. Zaangażowanie podmiotów reprezentujących zarówno sektor publiczny (instytucje kultury, ośrodki naukowe), jak i sektor prywatny (firmy i przedsiębiorstwa z branży projektowej i produkcyjnej) wskazuje na szerokie zapotrzebowanie na specjalistów w zakresie architektury wnętrz.

Dodatkowo funkcjonowanie Centrum Transferu Technologii wzmacnia współpracę uczelni z otoczeniem gospodarczym, umożliwiając efektywny przepływ wiedzy i wdrażanie innowacyjnych rozwiązań. Szczególna aktywność kierunku architektura wnętrz w tym zakresie potwierdza istotną rolę kierunku w odpowiadaniu na potrzeby rynku oraz w przygotowywaniu absolwentów do pracy w różnych sektorach gospodarki.

W konsekwencji kierunek architektura wnętrz stanowi odpowiedź na zapotrzebowanie społeczne i gospodarcze na kreatywnych, kompetentnych projektantów, zdolnych do współpracy z różnorodnymi podmiotami oraz realizacji projektów odpowiadających współczesnym wyzwaniom cywilizacyjnym i kulturowym.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wskazane efekty uczenia się kierunku architektura wnętrz są zgodne z potrzebami społeczno-gospodarczymi lokalnymi oraz globalnymi. Zgodność i ważność powyższych potrzeb to świadomość istnienia szerokich aspektów i skutków działalności projektowej, szczególnie jej wpływu na środowisko i związaną z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje, to projektowanie w sposób kreatywny, przedsiębiorczy, oryginalny, elastyczny, ale również krytyczny zmierzający do stałego rozwijania swoich umiejętności i ciągłe uczenie się. To również analiza, inspirowanie i organizowanie procesu uczenia się własnego oraz innych osób, którego celem jest dostrzeganie potrzeb ludzi i środowiska, poprzez dopełniania zmierzające do podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań dla potrzeb społeczno-gospodarczych na każdym możliwym poziomie.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku architektura wnętrz posiadają szerokie możliwości zatrudnienia zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym, a także w ramach własnej działalności gospodarczej. Dzięki połączeniu wiedzy teoretycznej z umiejętnościami praktycznymi są przygotowani do samodzielnego prowadzenia działalności projektowej oraz pracy w zespołach interdyscyplinarnych.

Podstawowym obszarem zatrudnienia są pracownie projektowe, biura architektoniczne oraz firmy zajmujące się aranżacją wnętrz, gdzie absolwenci mogą realizować projekty przestrzeni mieszkalnych, komercyjnych, publicznych i wystawienniczych. Są również przygotowani do pracy jako niezależni projektanci, zakładając własne pracownie i oferując usługi w zakresie projektowania wnętrz, mebli czy elementów identyfikacji wizualnej.

Dzięki rozwijaniu kompetencji artystycznych i znajomości różnych mediów absolwenci znajdują zatrudnienie także w sektorze kultury – w muzeach, galeriach i domach kultury – gdzie mogą działać jako artyści, kuratorzy wystaw lub animatorzy kultury, realizując projekty artystyczne i edukacyjne.

Kierunek otwiera również możliwości pracy w branżach kreatywnych, takich jak reklama, media, wydawnictwa czy produkcja filmowa i telewizyjna. W tych obszarach cenione są umiejętności twórcze, wrażliwość estetyczna oraz zdolność do pracy z różnymi formami przekazu wizualnego.

Program kształcenia uwzględnia także zagadnienia związane ze scenografią, wzornictwem przemysłowym oraz projektowaniem przestrzeni wizualnych, co dodatkowo poszerza zakres potencjalnych ścieżek kariery. Przygotowanie do funkcjonowania w środowisku międzynarodowym oraz dostosowanie programu do potrzeb rynku pracy w Polsce i za granicą zwiększa konkurencyjność absolwentów i ich szanse na rozwój zawodowy w szeroko rozumianym sektorze projektowym i kreatywnym.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność naukowa prowadzona w jednostce związanej z kierunkiem architektura wnętrz koncentruje się na szeroko rozumianej dziedzinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, integrując badania naukowe z praktyką projektową i artystyczną. Badania te mają charakter interdyscyplinarny i obejmują zarówno zagadnienia teoretyczne, jak i działania twórcze, projektowe oraz eksperymentalne.

Do głównych kierunków badań należą obszary związane z architekturą wnętrz, architekturą, wzornictwem oraz sztukami wizualnymi, w tym malarstwem, rysunkiem, rzeźbą, scenografią i intermediami. Istotne miejsce zajmują również badania w zakresie grafiki artystycznej, obejmujące tradycyjne techniki druku (wypukłego, wklęsłego i płaskiego), jak i ich współczesne, eksperymentalne interpretacje.

Badania prowadzone są zarówno w formie projektów statutowych, jak i zadań horyzontalnych, a ich wyniki znajdują odzwierciedlenie w publikacjach naukowych, realizacjach artystycznych oraz działalności projektowej kadry. W latach 2016–2025 zrealizowano liczne projekty badawcze, co świadczy o wysokiej aktywności naukowej jednostki.

Ważnym kierunkiem badań jest także analiza zjawisk w obszarze nauk humanistycznych i społecznych, takich jak historia sztuki, teoria sztuki, literaturoznawstwo, językoznawstwo czy aspekty prawne związane z działalnością twórczą. Tak szerokie spektrum badawcze wynika z różnorodności kompetencji kadry akademickiej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Kluczową rolę odgrywa integracja badań naukowych z procesem dydaktycznym. Wyniki prowadzonych prac badawczych są wykorzystywane w kształceniu studentów, umożliwiając im poznawanie zarówno tradycyjnych technik artystycznych, jak i nowoczesnych metod twórczych. Współpraca z instytucjami kultury, galeriami oraz ośrodkami naukowymi sprzyja realizacji projektów badawczych i artystycznych oraz zapewnia dostęp do aktualnych trendów w sztuce.

Dzięki temu działalność naukowa jednostki przyczynia się do rozwoju innowacyjnych metod projektowych i dydaktycznych, wspierając twórczą innowacyjność oraz poszerzanie granic współczesnej sztuki i architektury wnętrz.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Sale i pomieszczenia dydaktyczne, wykorzystywane w ramach Instytutu Architektury Wnętrz mieszczą się w trzech budynkach na ul. Wojska Polskiego 121 w Łodzi oddalonych od siebie o kilkadziesiąt metrów. Studenci i pracownicy mają do dyspozycji

kilkadziesiąt odpowiednio wyposażonych, o zróżnicowanych metrażach pomieszczeń dydaktycznych, których łączna powierzchnia wynosi 3120,69 m². W budynku głównym mieści się większość pracowni i pomieszczeń, przypisanych kierunkowi architektura wnętrz oraz pomieszczeń wykorzystywanych przez kierunek. W budynku CPM mieści się Biblioteka z otwartym księgozbiorem, Kino 3D, czy sala komputerowa. W budynku Centrum Promocji Mody studenci korzystają ze znakomicie wyposażonej w profesjonalny sprzęt pracowni fotograficznej, oraz auli, gdzie odbywają zajęcia teoretyczne. Dodatkowo we wszystkich trzech budynkach znajduje się kilka galerii i przestrzeni wystawienniczych, gdzie studenci mają możliwość prezentacji swoich osiągnięć projektowych. Sale, specjalistyczne pracownie i warsztaty, pomieszczenia druku 3D pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne na studiach drugiego stopnia. Kierunek na bieżąco modernizuje oraz doposaża posiadane zasoby, co znacznie wpływa na komfort i jakość realizowanej dydaktyki oraz umożliwia osiągnięcie efektów uczenia się, przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej, czy brania w niej udziału. Wszystkie sale wykładowe, w których odbywają się zajęcia dla studentów kierunku architektura wnętrz wyposażone są w stoły i krzesła w liczbie odpowiadającej liczebności grup studenckich. W każdej pracowni Instytutu znajduje się sprzęt i aparatura badawcza w zależności od jej przeznaczenia. Pracownia fotografii to w pełni wyposażone studio fotograficzne ze sprzętem najwyższej jakości. Sale wykładowe wyposażone są w telewizory o dużych przekątnych, rzutniki i ekrany w celu prezentacji materiałów audiowizualnych uzupełniających wykłady. Sale wyposażone są w zróżnicowany sprzęt audiowizualny, odpowiadający potrzebom dydaktycznym i wymogom poszczególnych pracowni. Specjalistyczne pracownie oraz sale pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne.

Studenci i pracownicy mają do dyspozycji odpowiednio wyposażone pomieszczenia dydaktyczne o zróżnicowanych metrażach, których łączna liczba i powierzchnia wynosi:

- 1) przypisana do kierunku: liczba 12, powierzchnia 703,05 m²
- 2) przypisana do innych kierunków lub przestrzeń wspólna: liczba: 22, powierzchnia 3114,23 m²

Biblioteka Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi jest usytuowana na parterze nowego budynku CNiS i pełni funkcję ogólnodostępnej biblioteki naukowej. Powierzchnia użytkowa biblioteki wynosi 599 m². Na pomieszczenia biblioteczne składają się: czytelnia z wolnym dostępem do wszystkich wydawnictw oraz magazyn zamknięty zbiorów bibliotecznych. Biblioteka ściśle współpracuje z mieszczącą się obok pracownią digitalizacji zbiorów. Zbiory są zabezpieczone elektronicznym systemem RFID. Zapewnione jest korzystanie z infrastruktury bibliotecznej zgodnie z przepisami BHP. Usługi biblioteczne są obsługiwane przez elektroniczny system biblioteczny Symphony.

Do dyspozycji czytelników są przygotowane stanowiska komputerowe do pracy własnej – komputery podłączone są do Internetu i mają dostęp do informacji o zasobach bibliotek krajowych i zagranicznych oraz do stron umożliwiających wyszukiwanie informacji. Ponadto biblioteka posiada skanery, umożliwiające kopiowanie dokumentów. Użytkownicy biblioteki mogą zwracać książki poza godzinami pracy biblioteki, korzystając z wrzutni znajdującej się w pobliżu wejścia do biblioteki. Na terenie biblioteki dostępny jest bezprzewodowy Internet. Biblioteka jest czynna w poniedziałki, wtorki, środy i czwartki w godz. 9.30-17.30, a w piątki w godz. 9.30 - 15.00. Na terenie biblioteki znajduje się Galeria Lektorium. Z przestrzeni wystawienniczej korzystają zarówno studenci jak i dydaktycy naszej uczelni. Prezentowane są tu również wystawy twórców spoza Akademii.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Program studiów kierunku architektura wnętrz w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi został opracowany zgodnie z aktualnymi standardami kształcenia w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Przyjęte treści programowe oraz ich dobór mają na celu wykształcenie kreatywnego absolwenta, potrafiącego samodzielnie i swobodnie działać w obszarach związanych ze sztukami projektowymi, artystycznymi. Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby jakie pojawiają się w obszarach, takich jak: realizacja projektów wnętrz o wysokiej jakości funkcjonalno-projektowej, ergonomicznej, technicznej, ekologicznej czy kreacji artystycznej polegającej na projektowaniu przestrzeni. Zagadnienia programowe poparte są szeroką wiedzą z zakresu teorii, zagadnień z obszaru architektury wnętrz, architektury, historii oraz współczesnej architektury i sztuki. Treści programowe skierowane są na rozwijanie kreatywności studenta w oparciu o wiedzę z zakresu kształcenia projektowego czy artystycznego ze świadomością różnorodnych aspektów konstrukcyjnych i technologicznych wynikających ze specyfiki architektury wnętrz.

Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby pojawiające się obecnie w wymienionych obszarach, takich jak nowe sposoby widzenia, myślenia, działania, zdolność myślenia krytycznego i symbolicznego, a także wspieranie i dążenie do zrozumienia i empatycznego zaangażowania w różnorodność kulturową oraz kwestie odbioru sztuki przez osoby z dysfunkcjami wzroku i słuchu.

Studenci kierunku architektura wnętrz uczą się twórczego wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności praktycznych w ramach realizacji kompleksowych projektów.

Treści programowe opracowane dla kierunku architektura wnętrz są zgodne z efektami uczenia się oraz z aktualnym stanem wiedzy w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Na studiach drugiego stopnia treści programowe odnoszą się do wiedzy, umiejętności i kompetencji w stopniu pogłębionym z naciskiem na samodzielne rozwiązywanie problemów. Studenci są przygotowani do kontynuacji kształcenia w Szkole Doktorskiej. Programy poszczególnych przedmiotów powstały w oparciu o założone efekty uczenia (zawarte w macierzy pokryć efektów uczenia oraz w sylabusach kartach przedmiotu).

3.2 Opis realizacji programu

Realizacja programu studiów na kierunku architektura wnętrz opiera się na zróżnicowanych i elastycznie dobieranych metodach kształcenia, dostosowanych do specyfiki przedmiotów, poziomu studiów oraz zakładanych efektów uczenia się. Dobór metod dydaktycznych uwzględnia również formy zajęć oraz liczebność grup studenckich, co pozwala na skuteczne osiągnięcie przez studentów wymaganych kompetencji.

Kluczową rolę w procesie kształcenia odgrywają zajęcia praktyczne, realizowane głównie w formie ćwiczeń w pracowniach projektowych oraz warsztatów. W początkowych etapach studiów mają one charakter pracy zespołowej, natomiast w dalszym toku kształcenia dominują indywidualne konsultacje i korekty projektowe. Bezpośredni kontakt z prowadzącym umożliwia indywidualizację procesu dydaktycznego oraz dostosowanie metod pracy do potrzeb i możliwości studentów. Warsztaty sprzyjają praktycznemu wykorzystaniu wiedzy i rozwijaniu umiejętności poprzez aktywne i angażujące formy pracy.

W ramach zajęć projektowych stosowane są różnorodne formy pracy, takie jak przeglądy prac, autoprezentacje, dyskusje i analizy projektowe. Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę realizowanych projektów, a w przypadku przedmiotów teoretycznych – poprzez kolokwia, testy, prace pisemne oraz wypowiedzi ustne. Program studiów uzupełniają praktyki zawodowe, warsztaty, udział w konkursach, wystawach oraz projektach badawczych, co wzmacnia przygotowanie studentów do pracy zawodowej.

Zajęcia teoretyczne prowadzone są w formie wykładów audytoryjnych (także z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych), konwersatoriów oraz ćwiczeń. Stosowane są metody aktywizujące, takie jak dyskusje czy analiza problemów, które wspierają rozwój krytycznego myślenia. Nauka języków obcych odbywa się z wykorzystaniem zróżnicowanych metod dydaktycznych, dostosowanych do poziomu zaawansowania studentów.

Istotnym elementem realizacji programu jest umiędzynarodowienie kształcenia – studenci mają możliwość uczestnictwa w programie Erasmus+, co sprzyja rozwijaniu kompetencji językowych i międzykulturowych.

Proces dydaktyczny uwzględnia najnowsze osiągnięcia w dziedzinie dydaktyki oraz aktualny stan wiedzy w obszarze sztuk plastycznych. Kadra akademicka indywidualizuje metody kształcenia, wspierając rozwój potencjału twórczego studentów oraz ich samodzielność. Studia mają w dużej mierze charakter zindywidualizowany i opierają się na partnerskiej relacji między nauczycielem a studentem, co sprzyja osiągnięciu efektów uczenia się oraz przygotowaniu do realizacji pracy dyplomowej i przyszłej działalności zawodowej.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	119
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	119
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	66

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	15

Drugi stopień studiów trwa 2 lata (4 semestry), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w ilości 1515. Po ukończeniu studiów drugiego stopnia oraz egzaminie dyplomowym pracy magisterskiej, student uzyskuje tytuł magistra.

Na studiach drugiego stopnia liczba ECTS, przewidziana w planie studiów do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia podana przez jednostkę wynosi 119. Program studiów architektura wnętrz drugiego stopnia spełnia warunek konieczny dla profilu ogólnoakademickiego jakim jest minimum 50% punktów ECTS realizowanych w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową/artystyczną: 14 przedmiotów obejmujących 104 punktów ECTS, czyli 87,40 % ogólnej liczby punktów ECTS, zapewnia studentom zrównoważony rozwój poprzez właściwe wyważenie zajęć o charakterze artystycznym i teoretycznym.

3.4 Praktyki zawodowe

Praktyki zawodowe dla studentów studiów drugiego stopnia nie są przewidziane w programie nauczania.

3.5 Ukończenie studiów

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

Warunkami ukończenia studiów są:

Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.

Złożenie i obrona egzaminu dyplomowego magisterskiego. Praca dyplomowa składa się z projektu praktycznego i opisu do projektu. Praca dyplomowa podlega recenzowaniu.

4 . Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku architektura wnętrz, stacjonarne studia II stopnia

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

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
AW4_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu architektury wnętrz, ze szczególnym uwzględnieniem modyfikowania, kreowania, porządkowania przestrzeni w strukturach obiektów istniejących, historycznych i nowo projektowanych, a także projektów interdyscyplinarnych	P7S_WG
AW4_W02	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania wnętrz i wystawiennictwa	P7S_WG
AW4_W03	zna w szerokim zakresie historię sztuk plastycznych, architektury i architektury wnętrz, oraz publikacje, w których prezentowane są wyżej wymienione zagadnienia	P7S_WG
AW4_W04	zna w szerokim zakresie współczesne dokonania w obszarze architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych i wzornictwa i potrafi twórczo wykorzystywać posiadaną wiedzę do realizacji własnych projektów	P7S_WG
AW4_W05	rozumie w stopniu pogłębionym wpływ technologii, konstrukcji oraz uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego wnętrza	P7S_WG
AW4_W06	rozumie w stopniu pogłębionym istotę wpływu otoczenia i dynamikę zmian w kontekście zagadnień społecznych oraz ich znaczenie dla formy projektowanego wnętrza	P7S_WG
AW4_W07	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w projektowaniu i realizowaniu wnętrz oraz innymi zagadnieniami związanymi z infrastrukturą techniczną obiektu	P7S_WG
AW4_W08	Dysponuje pogłębioną i ugruntowaną wiedzą dotyczącą technologii stosowanych w architekturze wnętrz; potrafi analizować i interpretować kierunki rozwoju technologicznego w projektowaniu wnętrz, ze szczególnym uwzględnieniem budownictwa, procesów realizacyjnych, materiałoznawstwa, ergonomii oraz systemów oświetleniowych.	P7S_WG
AW4_W09	potrafi realizować złożone opracowania projektowe o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy merytorycznej związanej ze studiowaną dziedziną	P7S_WG
AW4_W10	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą teoretycznych podstaw zawodu architekta wnętrz, obejmującą zagadnienia estetyki, kompozycji, historii i teorii architektury wnętrz, ergonomii, materiałoznawstwa, technologii oraz aspektów społecznych i kulturowych; rozumie, jak te elementy kształtują praktyczne działania projektowe i wpływają na podejmowane decyzje w procesie projektowania.	P7S_WG
AW4_W11	rozumie wartość swobody i niezależności artystycznej stanowiącej źródło unikalności aktu kreacji	P7S_WG

AW4_W12	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowania wnętrz	P7S_WG
AW4_W13	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P7S_WG
AW4_W14	Posiada pogłębioną i uporządkowaną wiedzę dotyczącą aspektów formalno-prawnych wykonywania zawodu architekta wnętrz, w tym w szczególności przepisów prawa budowlanego oraz powiązanych regulacji branżowych; rozumie ich złożone uwarunkowania, zakres odpowiedzialności zawodowej oraz konsekwencje prawne podejmowanych decyzji projektowych i realizacyjnych.	P7S_WG
AW4_W15	zna złożoności ekonomicznych, prawnych i etycznych uwarunkowań wykonywania zawodu architekta wnętrz, zna zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz rozumie ich konsekwencje dla prowadzenia projektów, realizacji inwestycji i zarządzania własną praktyką zawodową.	P7S_WK
AW4_W16	zna mechanizmy tworzenia i rozwoju przedsiębiorstwa w obszarze architektury wnętrz, zna podstawowe zasady zarządzania, finansowania i strategicznego podejmowania decyzji oraz rozumie ich znaczenie dla prowadzenia własnej działalności zawodowej.	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
AW4_U01	Potrafi tworzyć oryginalne projekty odzwierciedlające jego bogatą osobowość artystyczną	P7S_UW P7S_UU
AW4_U02	Potrafi realizować własne koncepcje projektów architektury wnętrz, wystawiennictwa i rewitalizacji zabytków	P7S_UW P7S_UU
AW4_U03	Potrafi podejmować autonomiczne decyzje w obszarze projektowania i realizowania architektury wnętrz	P7S_UW P7S_UU
AW4_U04	Potrafi generować autorskie koncepcje projektowe o wysokiej wartości estetycznej, oparte na świadomym kształtowaniu kompozycji, proporcji, relacji przestrzennych, światła, koloru, faktury i materiału, z zachowaniem spójności stylistycznej oraz adekwatności do kontekstu funkcjonalnego i kulturowego.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U05	Potrafi realizować projekty świadomy ich znaczenia i wpływu jaki wywierają one na społeczeństwo	P7S_UW P7S_UU
AW4_U06	Potrafi analizować i krytycznie oceniać aspekty prawne regulujące proces projektowy, w szczególności przepisy dotyczące procesu inwestycyjno-budowlanego, odpowiedzialności zawodowej, ochrony własności intelektualnej oraz procedur administracyjnych, uwzględniając ich wpływ na podejmowane decyzje projektowe.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U07*	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych lub/i podejmować wiodącą rolę w takich zespołach sprawnie negocjując kompromisy i integrując perspektywy różnych interesariuszy w celu podnoszenia jakości i innowacyjności rozwiązań projektowych.	P7S_UW P7S_UU P7S_UO
AW4_U08	Potrafi kontynuować rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzania zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych zgodnie ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością	P7S_UW P7S_UU

AW4_U09	wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW P7S_UU
AW4_U10	Potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych ze studiowanym kierunkiem studiów z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	P7S_UK
AW4_U11	Potrafi wypowiadać się w języku obcym z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu architektury wnętrz i historii sztuki zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UW P7S_UU P7S_UK
AW4_U12	Potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami własnych projektów	P7S_UK
AW4_U13	Potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski	P7S_UW P7S_UU
AW4_U14	Potrafi przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań projektowych - integrować wiedzę z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne	P7S_UW P7S_UU
AW4_U15	Potrafi dokonywać wstępnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań projektowych, uwzględniając koszty realizacyjne, koszty eksploatacyjne, opłacalność przyjętych rozwiązań oraz ich wpływ na budżet inwestycji.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U16	Potrafi dobierać i krytycznie oceniać metody oraz narzędzia projektowe, rozpoznając ich ograniczenia, a także stosować i rozwijać nowe podejścia w rozwiązywaniu złożonych i nietypowych zadań projektowych, w tym o charakterze badawczym.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U17	Potrafi interpretować i świadomie stosować normy oraz standardy właściwe dla architektury wnętrz, uwzględniając ich znaczenie dla jakości, bezpieczeństwa, ergonomii i zgodności realizacji projektowej z obowiązującymi przepisami.	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
AW4_S01	stałego rozwijania swoich umiejętności i ciągłego uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7S_KR
AW4_S02	samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7S_KR
AW4_S03	tęgo aby w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania	P7S_KK
AW4_S04	jest zdolny do pogłębionej, krytycznej i refleksyjnej oceny własnej pracy projektowej, prac osób trzecich oraz otoczenia projektowego; formułuje merytoryczne wnioski i argumenty, uwzględniając uwarunkowania estetyczne, funkcjonalne, technologiczne i społeczne.	P7S_KO
AW4_S05	rozumienia ważności pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej, w tym jej wpływu na środowisko, i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje	P7S_KO

AW4_S06	Potrafi myśleć i działać w sposób twórczy oraz przedsiębiorczy, generując oryginalne rozwiązania projektowe, inicjując nowe koncepcje i świadomie podejmując decyzje sprzyjające innowacyjności i efektywności działań.	P7S_KK

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

nazwa przedmiotu	efekty uczenia się	treści programowe	sposoby weryfikacji efektów uczenia się
Język obcy	AW4_W03; AW4_U11; AW4_S01;	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	zaliczenie z oceną
Zagadnienia sztuki aktualnej	AW4_W02; AW4_W03; AW4_U05; AW4_U10;AW4_S01; AW4_S04	Zgodnie ze wskazanymi celami wykładu, prezentuje on zróżnicowanie aktualnych praktyk artystycznych, ich intermedialność, multimedialność i transdyscyplinarność. Charakteryzuje najważniejsze tendencje współczesnej sztuki, prezentuje wybrane, ważne dla tego pola wystawy, oraz analizuje twórczość wybranych artystek i artystów.	zaliczenie
Fotografia	AW4_W11; AW4_U09; AW4_S04;	Zajęcia koncentrują się wokół dialogu pomiędzy autorskim sposobem obrazowania a tradycją obrazowania fotograficznego. Studenci odnoszą się w swoich działaniach twórczych zarówno do osobistych doświadczeń jak i zjawisk współczesności, interpretując je za pomocą fotografii. Forma realizacji tematów pozostaje otwarta także na działania wykraczające poza klasyczne granice medium. Charakter realizowanych tematów i ćwiczeń prowokuje do wnikliwej i krytycznej analizy zjawisk rzeczywistości, a następnie prowadzi do ich kreatywnego przepracowania w procesie konceptualizacji i tworzenia wizualnych narracji.	zaliczenie z oceną
Działania artystyczne dla krajobrazu	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06; AW4_S07;	Realizacja dwóch projektów osadzonych w kontekście rewitalizacji miejskiej Łodzi: projekt zadaszenia jako autorskiej interwencji architektonicznej oraz koncepcję zagospodarowania podwórka opracowywaną we współpracy z Urzędem Miasta — rozwijając umiejętność tworzenia niestandardowych rozwiązań przestrzennych w odpowiedzi na realne potrzeby społeczne i miejskie. Oba projekty kształtują kreatywne i autorskie odejście do przestrzeni, łącząc wrażliwość artystyczną z myśleniem projektowym zakorzenionym w konkretnym miejscu i kontekście urbanistycznym.	zaliczenie z oceną
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	AW4_W08; AW4_U08; AW4_S01;	Studenci uczą się przygotowywania modeli 3D do produkcji — rozwijając umiejętność świadomego projektowania z uwzględnieniem wymogów technologicznych wybranej metody fabrykacji. Efektem zajęć jest autorski projekt pawilonu wolnostojącego z konstrukcją lub elementu wnętrza, zrealizowany jako fizyczny model wykonany z użyciem nowych technologii wytwarzania.	zaliczenie z oceną

Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U07; AW4_U08; AW4_U12; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S03; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Przeanalizowanie wybranej realizacji scenograficznej, teatralnej i filmowej. Zaprojektowanie obiektu przestrzennego – temat „rekwizyt scenograficzny dla Króla i Błazna”. I grupa – Zaprojektowanie scenografii do przestrzeni telewizyjnej inspirując się wybranym utworem literackim. II grupa – Zaprojektowanie scenografii do wybranej sceny Teatru Telewizji pt. „Matka odchodzi” w adaptacji Przemysław Stippa. Współpraca z VP3 w Łodzi. III grupa - Zaprojektowanie scenografii do studia telewizyjnego w programie ximmetry. Współpraca z TVP3 w Łodzi.	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Poznanie specyfiki wnętrz rozrywkowych i rekreacyjnych — zasady kształtowania przestrzeni pod kątem doświadczenia użytkownika, przepływu ruchu, akustyki, oświetlenia i wymogów technicznych — analizując wybrane realizacje obiektów astronomicznych, fitness i rekreacyjnych. Efektem zajęć jest projekt koncepcyjny wnętrza o prostszej strukturze funkcjonalnej, np. klubu fitness lub kawiarni rozrywkowej, z uwzględnieniem podstawowych norm i przepisów branżowych.	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Przeprowadzenie inwentaryzacji i analizy wybranego obiektu historycznego — identyfikując wartościowe elementy oryginalnego wyposażenia, specyfikę miejsca i jego tożsamość kulturową — jako podstawę do opracowania koncepcji adaptacji wnętrza mieszkalnego na nową funkcję. Projekt realizowany jest na poziomie koncepcyjnym, z uwzględnieniem zasad kompozycji, kolorystyki i oświetlenia historycznego wnętrza	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U06; AW4_U08; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Poznanie specyfiki projektowania w dużej skali — od wnętrza urbanistycznego po obiekt kubaturowy — analizując kontekstu miejskiego. Efektem zajęć jest projekt koncepcyjny przestrzeni publicznej o średniej skali/instalacja, kształtowanej w oparciu o świadomy układ funkcjonalny wyprowadzony z analizy kontekstu architektonicznego i urbanistycznego np. forma ekspozycyjna, wyposażona w elementy multimedialne.	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W08; AW4_W12; AW4_W13; AW4_U12; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S02;	Projekt narracyjnej struktury lokacji do gry komputerowej z uwzględnieniem obszarów mikronarracji oraz doborem technologii i techniki prezentacji finalnego opracowania	zaliczenie z oceną

Współczesna kultura materialna	AW4_W03; AW4_W06; AW4_U10; AW4_S02;	Celem zajęć jest pogłębienie refleksji i wiedzy o designie, jako wielowymiarowym, wieloaspektowym zjawisku kształtującym współczesną ramę kulturową. Szczególny nacisk położony jest na zaakcentowanie poszerzonego pola designu, rozumienie mechanizmów kulturowych wpływających na redefinicję współczesnego projektowania. Zajęcia prowadzone są w czterech modułach: Design, zmiana pola projektowania, zagadnienia terminologiczno-problemowe Nowoczesność i ponowoczesność. Modernizm i postmodernizm Kierunek miasto. Design w przestrzeni zurbanizowanej Współczesna kultura materialna, wybrane problemy designu współczesnego.	egzamin
Język obcy	AW4_W03; AW4_U11; AW4_S01;	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	zaliczenie
Język obcy - egzamin B2+	AW4_U11	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem. Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	egzamin
Ochrona własności intelektualnej	AW4_W14; AW4_U17;	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.	zaliczenie
Zagadnienia sztuki aktualnej	AW4_W02; AW4_W03; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U10; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05;	W zgodzie z określonymi celami wykładu ukazane zostaje zróżnicowanie współczesnych praktyk artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem ich intermedialnego, multimedialnego oraz transdyscyplinarnego charakteru. Wykład podejmuje analizę kluczowych tendencji dominujących we współczesnej sztuce, prezentuje wybrane, istotne dla tego obszaru ekspozycje oraz dokonuje szczegółowego omówienia twórczości wybranych artystek i artystów.	egzamin
Fotografia	AW4_W11; AW4_U09; AW4_S04;	Realizacja projektu fotograficznego w oparciu o pogłębioną wiedzę zdobytą na wykładach i z poprzedniego semestru. Charakter realizowanych tematów i ćwiczeń prowokuje do wnikliwej i krytycznej analizy zjawisk rzeczywistości, a następnie prowadzi do ich kreatywnego przepracowania w procesie konceptualizacji i tworzenia wizualnych narracji.	zaliczenie z oceną
Działania artystyczne dla krajobrazu	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06; AW4_S07;	Realizacja dwóch zadań rozwijających umiejętność przekraczania granic między przedmiotem użytkowym a dziełem sztuki: pierwsze polega na twórczym przekształceniu wybranego obiektu codziennego użytku w autonomiczną instalację artystyczną, drugie — na zaprojektowaniu ekologicznej instalacji w wybranej przez studenta przestrzeni miejskiej Łodzi. Oba projekty wymagają wiadomego odniesienia do kontekstu miejsca, wartości ekologicznych i narracji artystycznej, kształtując dojrzałą postawę twórczą charakterystyczną dla studiów drugiego stopnia.	egzamin

Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - komunikacja wizualna/intermedia	AW4_W09; AW4_W11; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06;	Program obejmuje wiedzę z szerokiej gamy zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, z jakimi w swojej karierze może się spotkać projektant wnętrz. Materiał przedstawiony studentom zawiera praktyczne i techniczne informacje niezbędne do prawidłowego wykonania ćwiczeń. Ćwiczenia służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach, analizie gradacji informacji i kompozycji elementów graficznych. Studenci przygotowują projekty portfolio, prezentacji z animacjami i prostej strony internetowej.	zaliczenie z oceną
Mebel unikatowy w architekturze	AW4_W02; AW4_W12; AW4_U04; AW4_U13; AW4_U17; AW4_S05; AW4_S06;	Projekt autorskiego mebla wielofunkcyjnego inspirowany nieoczywistym źródłem formalnym — logotypem, obiektem codziennego użytku lub zjawiskiem wizualnym — rozwijając umiejętność świadomego przekształcania inspiracji w spójną koncepcję projektową. Na poziomie studiów drugiego stopnia projekt wymaga pogłębionego opracowania technicznego: obszaru mechanizmów, elementów łączących i technologii produkcji, z uwzględnieniem wielofunkcyjności jako głównego generatora formy.	zaliczenie z oceną
Oświetlenie	AW4_W07; AW4_W08; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S05;	Podstawowe wiadomości z zakresu źródeł światła, jego przeznaczenia i właściwości stosowania, nie tylko zakresie koniecznym do spełnienia podstawowych wymagań ergonomicznych ale również w odniesieniu i aspektach psychomotorycznych.	zaliczenie
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_U07; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	Przeanalizowanie wybranej realizacji scenograficznej, teatralnej i telewizyjnej. Zaprojektowanie obiektu przestrzennego - temat "Rekwizyt dla Króla i Błazna". Zaprojektowanie scenografii telewizyjnej do teledysku, filmu, reklamy na podstawie utworu literackiego; utwór, scenariusz, tekst piosenki	egzamin
Projektowanie detalu architektonicznego	AW4_W08; AW4_U08; AW4_S01;	Pogłębienie kompetencji w zakresie projektowania detalu architektonicznego i wnętrzarskiego, rozwijając umiejętność precyzyjnego opracowania formy, połączeń materiałowych i technologii wykonania z wykorzystaniem cyfrowych narzędzi projektowania parametrycznego oraz fabrykacji i druku 3D. Efektem zajęć jest projekt autorskiego detalu — element meblowego, okładziny, poręczy — zrealizowany jako fizyczny prototyp lub model wykonawczy.	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_W08; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Studenci mierzą się z bardziej złożonym programowo obiektem — centrum rekreacyjnym, spa lub wielofunkcyjnym venue — rozwijając umiejętność koordynacji rozbudowanego programu funkcjonalnego, instalacji specjalistycznych oraz doboru materiałów wykończeniowych odpornych na intensywną eksploatację. projekt obejmuje pełną dokumentację techniczną oraz uwzględnienie aspektów ekonomicznych przy podejmowanych decyzjach projektowych.	egzamin

Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W06; AW4_U01; AW4_U03; AW4_U05; AW4_S01; AW4_S06;	Wykonanie szczegółowej inwentaryzacji wybranego obiektu historycznego, ze szczególnym uwzględnieniem jego oryginalnych elementów wyposażenia. Analiza specyfiki miejsca oraz jego kulturowej i przestrzennej tożsamość jako kluczowy kontekst projektowy. Na podstawie zebranych danych opracowanie koncepcji adaptacji wnętrza mieszkalnego do nowej funkcji, zachowując szacunek dla historycznego charakteru obiektu. Projekt rozwijany na poziomie koncepcyjnym, wykorzystując zasady kompozycji, świadomej kolorystyki oraz historycznie adekwatnego oświetlenia. Efektem pracy jest spójna, interdyscyplinarna propozycja współczesnego wykorzystania przestrzeni, harmonijnie łącząca walory zabytkowe z aktualnymi potrzebami użytkowymi	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U06; AW4_U08; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Realizacja multidyscyplinarnego projektu wielkopowierzchniowej przestrzeni na przykładzie procesów rewitalizacyjnych łodzi: podwórek, parków kieszonkowych i przestrzeni publicznych. Projekt wymaga szczegółowego opracowania detalu architektonicznego oraz konsekwentnego prowadzenia relacji wnętrze–zewnątrze jako głównego generatora rozwiązań funkcjonalnych i formalnych.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W05; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U13; AW4_S03;	Opracowanie obiektu wzorniczego dedykowanego przestrzeni uniwersum gry wideo lub autorskiej wizji z uwzględnieniem zawartości narracyjnej oraz materiałami pokrewnymi definiującymi wartość intelektualną projektu.	egzamin
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - komunikacja wizualna/intermedia	AW4_W09; AW4_W11; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06;	Program obejmuje zagadnienia teoretyczne i praktyczne związane z projektowaniem graficznym w kontekście profesjonalnej działalności projektanta wnętrz. Przekazywane treści obejmują usystematyzowaną wiedzę techniczną niezbędną do poprawnego realizowania zadań projektowych. Ćwiczenia ukierunkowane są na rozwijanie umiejętności kształtowania spójnej i świadomej identyfikacji wizualnej w różnych mediach, analizę hierarchii informacji oraz zasad kompozycji elementów graficznych. W ramach zajęć studenci opracowują elementy identyfikacji wizualnej własnej pracowni: projekty logo, wizytówek, papieru firmowego, gadżetu.	egzamin
Mebel unikatowy w architekturze	AW4_W02; AW4_W12; AW4_U04; AW4_U13; AW4_U17; AW4_S05; AW4_S06;	Projektują autorski mebla wielofunkcyjnego w ścisłym odniesieniu do konkretnego kontekstu architektonicznego lub wnętrzarskiego — analizując przestrzeń, użytkownika i sposób użytkowania jako punkt wyjścia do decyzji projektowych. Projekt obejmuje pełne opracowanie techniczne mechanizmów i połączeń materiałowych oraz dokumentację wykonawczą, traktując mebel jako integralne narzędzie kształtowania przestrzeni, a nie autonomiczny obiekt.	egzamin
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	AW4_W01; AW4_W02; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_U09; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Zaprojektowanie scenografii teatralnej do wybranego utworu Williama Szekspira. Realizacja i wykonanie makiety do projektu	egzamin

Projektowanie detalu architektonicznego	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W07; AW4_W11; AW4_W12; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U07; AW4_U08; AW4_U09; AW4_U12; AW4_U14; AW4_U15; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S03; AW4_S06;	Studenci realizują jeden z dwóch zaawansowanych projektów: instalację architektoniczną przeznaczoną na Light Move Festival — łączącą detal, światło i przestrzeń w spójne doświadczenie artystyczne — albo serię powiązanych formalnie i materiałowo detali wnętrzarskich tworzących kompletny system projektowy.	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_W08; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Studenci realizują kompleksowy projekt wnętrza obiektu rozrywkowego — wymagający integracji wiedzy z zakresu ergonomii, przepisów technicznych i przepisów przeciwpożarowych. Projekt zakłada opracowanie pełnej dokumentacji wykonawczej wraz z detalami technicznymi, stanowiąc syntetyczne podsumowanie kompetencji zdobytych w toku całego przedmiotu. Dodatkowo studenci podczas dyskusji projektowych zdobywają wiedzę na temat prowadzenia działalności i realizowania profesjonalnych projektów w tej branży.	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W09; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U02; AW4_U05; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	Studenci realizują kompleksowy projekt adaptacji obiektu historycznego na lokal gastronomiczny — najtrudniejszy typologicznie ze względu na rygorystyczne wymogi sanitarne, technologiczne i przeciwpożarowe — integrując wiedzę techniczną z twórczym wykorzystaniem walorów historycznego wnętrza. Projekt prowadzony jest zgodnie z profesjonalnymi standardami praktyki projektowej, obejmując pełną dokumentację wykonawczą, nowoczesne technologie wykończenia i prezentację koncepcji w formie rysunku technicznego oraz modelu przestrzennego. W ramach dyskusji projektowych student zdobywa praktyczną wiedzę na temat prowadzenia własnej działalności gospodarczej i związanych z tym aspektów finansowych i prawnych.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W04; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W09; AW4_W10; AW4_W11; AW4_W12; AW4_W13; AW4_W14; AW4_W15; AW4_W16;	Studenci przeprowadzają pogłębioną analizę kontekstu urbanistycznego, historycznego i społecznego wybranej lokalizacji miejskiej, traktując ją jako punkt wyjścia do świadomych decyzji projektowych w skali wielkopowierzchniowego obiektu użyteczności publicznej. Projekt prowadzony jest zgodnie z profesjonalnymi standardami praktyki architektonicznej: od briefu inwestorskiego i analizy działki, uwarunkowań geograficznych, przez układ funkcjonalny i detal architektoniczny, po kompletną dokumentację techniczną i prezentację planszową gotową do oceny.	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W02; AW4_W04; AW4_W12; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U08; AW4_U15; AW4_U16; AW4_S04;	Opracowanie projektu wystawienniczego lub doświadczenia użytkownika (fizycznego lub wirtualnego) uwzględniającego mechanizmy grywalizacji lub prezentacji informacji wykorzystywanej w grach wideo (np. równowaga informacyjna). Student podczas zajęć zdobywa wiedzę z zakresu profesjonalnej działalności w branży z uwzględnieniem aspektów prawnych dotyczących IP i finansowymi uwarunkowaniami realizacji projektu.	zaliczenie

Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Opracowanie materiałów wyjściowych do projektu dyplomowego w oparciu o dotychczas zdobytą wiedzę.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W07; AW4_W09; AW4_W10; AW4_U01; AW4_U02; AW4_S01; AW4_S04;	Wybór tematu projektowego, przygotowanie wytycznych, opracowanie programu użytkowego, stworzenie podstaw koncepcji. Opracowywanie własnych koncepcji, prezentacje, dyskusje i krytyka projektów. Treści te mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności analizy, planowania i projektowania przestrzeni w obiektach o dużej wartości historycznej, z poszanowaniem ich dziedzictwa kulturowego.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W10; AW4_W13; AW4_W14; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U08; AW4_U12; AW4_U13; AW4_U15; AW4_U16; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Istnieje dowolność wyboru obszaru projektowania po odpowiednich konsultacjach i zgodzie prowadzącego. Prowadzący może nie podjąć się prac na temacie dyplomowym proponowanym przez studenta jeśli będzie on leżał poza obszarem jego doświadczeń i przekonań zawodowych. W ramach pracy student zbiera wstępne założenia techniczne, wizualne jak i prawno-finansowe proponowanych rozwiązań.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W03; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U03; AW4_U10; AW4_U13; AW4_U16; AW4_S04; AW4_S05;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Opracowanie koncepcji projektowej lub ideowej uwzględniającej wyniki badań, analiz opracowań projektowych z obszaru tematycznego pracy magisterskiej lub badań własnych	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Kontynuacja prac nad tematem podjętym w ramach proseminarium. Praca nad realizacją projektu dyplomowego	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W12; AW4_U02; AW4_U05; AW4_U17; AW4_S02; AW4_S04;	Kontynuacja prac nad tematem podjętym w ramach proseminarium. Praca nad realizacją projektu dyplomowego	zaliczenie

Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W10; AW4_W13; AW4_W14; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U08; AW4_U12; AW4_U13; AW4_U15; AW4_U16; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	W ramach zajęć student kontynuuje prace nad tematem podjętym w ramach proseminarium. W ramach pracy student analizuje aspekty techniczne, wizualne jak i prawno-finansowe proponowanych rozwiązań przygotowując pełnym projekt dyplomowy do obrony.	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W03; AW4_W06; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U10; AW4_U13; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Opracowanie pracy dyplomowej magisterskiej z uwzględnieniem wyników analiz kontekstowych, badań literaturowych, badań własnych, dla zakresu złożonego problem projektowego, włączając refleksję nad procesem twórczym i szerokim kontekstem teoretycznym lub społecznym.	zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 stacjonarne studia drugiego stopnia (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Działania artystyczne dla krajobrazu	45	3	z/o	O
Fotografia	30	2	z/o	O
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	45	2	z/o	O
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	45	2	z/o	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	45	2	z/o	F
Teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Współczesna kultura materialna	30	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
SUMA	552	25		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy-egzamin B2+	2	1	e	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Działania artystyczne dla krajobrazu	45	4	e	O
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Komunikacja wizualna/intermedia	45	3	z/o	O
Fotografia	30	2	z/o	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	2	z/o	O
Oświetlenie	8	1	z	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	2	z/o	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	45	6	e	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych	45	6	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	45	6	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	45	6	e	F
SUMA	558	41		

* Pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 3 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 4 pracowni do wyboru

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Komunikacja wizualna/intermedia	45	4	e	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	3	e	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	2	z/o	O
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	45	3	e	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji*	45	8	e	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych*	45	8	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych*	45	8	e	F
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier*	45	8	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji**	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych**	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur** wielkopowierzchniowych	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier**	45	10	e	F
Suma	345	39		

* Pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 2 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 4 pracowni do wyboru

** Wybór 1 Proseminarium dyplomowego pracy magisterskiej z oferty dydaktycznej 4 Proseminariów do wyboru

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji **	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych**	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych**	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier**	60	14	e	F
SUMA	60	14		

** Wybór 1 Proseminarium dyplomowego pracy magisterskiej z oferty dydaktycznej 5 Proseminariów do wyboru

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

z- zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną

e - egzamin

Załącznik nr 3 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28
Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

KIERUNEK BIŻUTERIA

Wydział: Sztuk Projektowych
Instytut: Biżuterii
Kierunek: biżuteria
Poziom PRK: 6
Forma studiów: stacjonarne
Profil: Ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
2. Nauka, badania, infrastruktura.....	8
3. Program.....	10
4. Efekty uczenia się.....	13
5. Plany studiów.....	21

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	biżuteria
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia/ studia drugiego stopnia/ jednolite studia magisterskie)</i>	Studia pierwszego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie/ tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat/ inżynier/ magister/ magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	Licencjat
Przewidywalna liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 30 studentów	

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

Dziedzina: sztuka; dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja zabytków

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na kierunku biżuteria jest zgodna z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Program studiów opiera się 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.

Biżuteria to kierunek kształcących studentów w zakresie projektowania biżuterii oraz pokrewnych form wypowiedzi w ramach dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Podstawowym obszarem oraz celem kształcenia jest zdobycie wiedzy oraz umiejętności z zakresu projektowania biżuterii przy jednoczesnym nabywaniu kompetencji technologicznych charakterystycznych dla dziedziny. Program łączy tradycyjne oraz współczesne formy wypowiedzi i sposoby wykonania form biżuteryjnych, złotniczych i pokrewnych.

Nacisk położony jest na naukę projektowania przy wsparciu o zagadnienia technologiczne, pozwalające na samodzielne wdrażanie idei w życie. Umiejętności praktyczne poparte są wiedzą teoretyczną z zakresu sztuki i projektowania. Kierunkowe kształcenie dodatkowo wspierane jest zagadnieniami z obszaru sztuk plastycznych, co pozwala na zdobycie szerokiej, ale zbilansowanej wiedzy i kwalifikacji.

Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności projektowej, artystycznej oraz pracy w szeroko rozumianej branży złotniczej/jubilerskiej.

Studenci kierunku biżuteria, w ramach kształcenia w pracowniach z modułu kierunkowego zdobywają umiejętności projektowe oraz technologiczne w zakresie technik złotniczych, takich jak oprawa kamienia, obróbka metali kolorowych i szlachetnych, lutowanie, filigran, czy emalie. Studenci uczą się także wykorzystania tych tradycyjnych technik we współczesnych wzorach biżuterii. Równolegle podejmują poszukiwania w obszarze nowoczesnych środków wyrazu, obejmujących projektowanie cyfrowe oraz działania o charakterze interdyscyplinarnym. Program kładzie nacisk na rozwój indywidualnej wrażliwości twórczej, świadome operowanie językiem związanym z technologią 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 biżuterii.

Absolwenci kierunku są przygotowani do samodzielnej działalności projektowej, a także do współpracy w zespołach twórczych, czy też firmach związanych z branżą jubilerską. Zdobyte kompetencje pozwalają im działać w szeroko rozumianej przestrzeni biżuterii współczesnej, ale i tradycyjnej, łącząc rzemiosło z nowoczesnymi technologiami wykonywania i projektowania biżuterii.

1.4 Koncepcja kształcenia

Proces kształcenia na kierunku biżuteria opiera się na połączeniu przedmiotów kierunkowych, ogólnoplastycznych i teoretycznych, które zapewniają wszechstronne przygotowanie studentów do samodzielnej działalności twórczej i projektowej. Program zapewnia rozwój indywidualnego języka artystycznego poprzez eksplorację różnych technik złotniczych/jubilerskich, świadome operowanie środkami wyrazu oraz systematyczne doskonalenie warsztatu. Kluczową rolę odgrywa interdyscyplinarna współpraca między pracownikami, wspierająca wymianę doświadczeń oraz poszerzającą kontekst artystyczny, projektowy i technologiczny twórczości. Program kierunku jest elastyczny i dostosowany do indywidualnych predyspozycji oraz zainteresowań studentów. Przedmioty teoretyczne i ogólnoplastyczne są ściśle powiązane z zajęciami kierunkowymi, a realizowane zadania problemowe zachęcają do eksperymentowania i poszukiwania nowych rozwiązań.

Student otrzymuje podstawową wiedzę związaną z zagadnieniem biżuterii obejmującą: projektowanie biżuterii, form złotniczych oraz emalię, a także technologię i materiałoznawstwo, kurs manualny, małe formy rzeźbiarskie, podstawy projektowania biżuterii, rysunek specjalistyczny, komputerowe wspomaganie projektowania. Wiedza pogłębianą jest o zagadnienia teoretyczne między innymi o historię biżuterii. Student nabywa także odpowiednich umiejętności językowych w zakresie języka obcego nowożytnego (poziom co najmniej B2). Szerokie kształcenie technologiczne na pierwszym etapie studiów pozwala na swobodny, samodzielny postęp, który w późniejszych etapach umożliwia mu wybór specjalizacji pozwalający na swobodny rozwój osobisty. Wieloaspektowy kontekst kształcenia pozwala na

rozbudowę indywidualnych predyspozycji i ułatwia planowanie dalszych etapów studiów oraz ścieżki kariery.

Stopniowe trudności w procesie nauczania umożliwiają rozwój umiejętności analitycznych, kreatywnych oraz samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i technologicznych. Integralnym elementem jest plener projektowo-artystyczny, organizowany po pierwszym roku studiów, pozwalający studentom na zdobycie nowych doświadczeń w zakresie obserwacji branży jubilerskiej w rozszerzonym kontekście. Umożliwia to pogłębienie doświadczeń, wiedzy z zakresu okołokierunkowych, takich jak między innymi wydobywanie kamieni, a także sprawność warsztatowa w warunkach odmiennych od pracy w pracowni.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem trzyletnich studiów licencjackich na kierunku biżuteria jest wszechstronne wykształcenie projektanta biżuterii, twórcy, który posiada umiejętności praktyczne oraz wiedzę teoretyczną. Program kształcenia łączy znajomość tradycyjnych, alternatywnych i cyfrowych technik projektowania i wykonywania biżuterii z historią biżuterii, sztuki i kultury, a także świadomego korzystania z nowoczesnych narzędzi projektowych. Absolwent powinien posiadać umiejętność krytycznej analizy rzeczywistości, w której funkcjonuje jako projektant oraz świadomie wykorzystywać wizualne środki ekspresji charakterystyczne dla kierunku, w celu tworzenia autorskich wypowiedzi. Powinien być gotowy do samodzielnej pracy twórczej, umieć formułować własne stanowisko oraz świadomie odnosić się do zagadnień artystycznych i społecznych. Absolwent potrafi także formułować założenia projektowe i realizować je indywidualnie bądź we współpracy z innymi. Istotnym aspektem jest również kształtowanie refleksji nad rolą biżuterii w kontekście kulturowym i etycznym oraz rozwijanie umiejętności podejmowania świadomych decyzji artystycznych, projektowych i technologicznych.

1.6 Wskazanie potrzeby społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Potrzeby społeczno-gospodarcze utworzenia kierunku biżuteria związane są z elementem wykształcenia akademickiego zależnym od wzornictwa oraz odnoszącym

się do kultury. Związany jest nie tylko z kierunkowymi obszarami wiedzy, ale także obszarami uzupełniającymi podstawowe zagadnienia o rozwój intelektualny oraz z zakresu sztuk projektowych. Jest to istotny kierunek kształcenia ze względu na swoją specyfikę, zachowującą indywidualny charakter w stosunku do innych kierunków związanych z wzornictwem, cechujący się konkretnymi technikami, wywodzącymi się z tradycji złotnictwa oraz kulturą noszenia biżuterii przez człowieka od początków jego powstania.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Biżuteria stanowi istotny element wzornictwa oraz kultury, łącząc tradycyjne techniki projektowe i warsztatowe ze współczesnym projektowaniem komputerowym.

W dobie cyfryzacji i dynamicznego rozwoju sektora kreatywnego rośnie zapotrzebowanie na projektantów, którzy łączą umiejętności artystyczne z warsztatem rzemieślniczym, przez co wzrasta zapotrzebowanie na specjalistów m.in. w dziedzinie biżuterii. Pracodawcy coraz częściej poszukują artystów potrafiących łączyć tradycję ze współczesnością.

Wzrost znaczenia oraz rozwój sektora kreatywnego i sektora kultury sprawia, że istnieje realna potrzeba kształcenia projektantów o profilu artystycznym, którzy będą w stanie tworzyć unikalne i wartościowe projekty artystyczne, ale i komercyjne.

Także wzrost znaczenia zrównoważonej gospodarki powoduje, że coraz więcej pracodawców, ale i konsumentów zwraca uwagę na projekt, jakość wykonania i wykorzystane materiały, przez co realne potrzeby kształcenia świadomego projektanta wzrastają. Łącz się to także ściśle ze wspieraniem lokalnej i regionalnej kultury. Kierunek biżuteria przyczynia się do wzbogacenia lokalnego środowiska artystyczno-projektowego, 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 biżuteria odpowiada na rosnące potrzeby społeczne i gospodarcze, wspierając rozwój sektora kreatywnego i kulturowego. Umożliwia kształcenie wszechstronnych projektantów, którzy będą mogli działać zarówno na polu sztuki jak i branży jubilerskiej, złotniczej i pokrewnych, instytucjach i przedsiębiorstwach, bezpośrednio związanych z branżą, oraz takich, w których potrzebni są wykształceni

ludzie z szeroko rozwiniętymi umiejętnościami miękkimi, kreatywnym podejściu do rozwiązywania problemów przy jednoczesnej umiejętności myślenia technicznego i logicznego.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku biżuteria mają szerokie możliwości zawodowe zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym. Dzięki umiejętnością praktycznym oraz teoretycznym będą mogli pracować jako niezależni projektanci, twórcy czy też kuratorzy wystaw. Dodatkowo mogą założyć własne pracownie projektowe, oferować usługi związane z projektowaniem i/lub wykonywaniem biżuterii, a także współpracować z instytucjami kultury (muzea, galerie, domy kultury) w ramach projektów artystycznych i edukacyjnych. Możliwe jest również zatrudnienie w firmach związanych z biżuterią, gdzie ich kreatywność i znajomość technik jubilerskich 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 biżuterii. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez Uczelnią Komisję ds. Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele. Wyniki badań są publikowane, a przedstawiane studentom materiały i wnioski 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 obszarze biżuterii odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu innowacyjnych metod dydaktycznych i rozwijaniu nowych form ekspresji. Biżuteria obejmuje różnorodne techniki oparte na rzemiośle. Integracja badań z procesem dydaktycznym pozwala studentom na eksplorowanie zarówno klasycznych technik 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 staje się dynamicznym procesem łączącym tradycję z nowoczesnością, sprzyjającym twórczej innowacyjności i poszerzaniu granic współczesnego wzornictwa biżuterii.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Biżuterii dysponuje salami projektowymi oraz warsztatem wyposażony w sprzęt technologiczny niezbędny do realizowania projektów oraz nauki technologii, umożliwiając realizację programu. Specjalistycznie wyposażony warsztat wspiera pracę koncepcyjną, projektową i realizacyjną.

Do dyspozycji studentów są m.in.:

- stanowiska jubilerskie
- walcarki
- polerki
- piece do emalii
- piece do ceramiki
- piec do fusingu
- piaskarka
- palniki
- drukarki 3D
- zestawy wykrojników
- narzędzia drobne
- ciągadła
- spawarka
- laser do cięcia pleksi
- wiertarki stołowe

- palnik z wyciągiem
- anka z zestawem puncyn
- kostkownik

Zajęcia prowadzą wysoko wykwalifikowani nauczyciele akademicy, o najwyższych kompetencjach naukowych, artystycznych i dydaktycznych. Instytut dysponuje pomieszczeniami, które stanowią bazę do nauki i realizacji projektów. Warsztat jest wyposażony 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 biżuteria realizowane są w ramach dwustopniowych studiów licencjackich i magisterskich (poziom PRK 6 i 7 kształcenia). Pierwszy rok studiów licencjackich (poziom PRK 6) obejmuje kształcenie kierunkowe (moduł praktycznego kształcenia kierunkowego) w formie podstaw m.in.: w Pracowni projektowania biżuterii oraz zajęć technologicznych w ramach przedmiotów takich jak Technologia i materiałoznawstwo i Rysunek specjalistyczny; ogólne (moduł kształcenia ogólnego), m.in. w ramach zajęć Rysunku, Rzeźby i Malarstwa, teoretyczne (moduł kształcenia teoretycznego) w ramach zajęć Historia biżuterii oraz uzupełniające (moduł kształcenia uzupełniającego).

Drugi rok zajęć to kontynuacja oraz rozszerzenie zajęć technologicznych w ramach modułu praktycznego kształcenia kierunkowego, oraz zapoznanie się z trzema dostępnymi pracowniami projektowymi (Biżuteria, Emalie, Formy złotnicze), spośród których studenci w semestrze 4 wybierają jedną pracownię do wyboru i jedną dyplomującą. Studenci kontynuują naukę części przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego, a także z modułu kształcenia uzupełniającego w postaci pracowni do wyboru na kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych.

Trzeci rok studiów zakłada dalszą edukację w ramach przedmiotów z modułu kształcenia uzupełniającego. Równolegle studenci studiują przedmiot dyplomowy, dodatkowe przedmioty projektowe, a także przedmioty technologiczne w rozszerzonej formie z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.

Szósty semestr kończy się realizacją pracy dyplomowej w wybranej pracowni z modułu kształcenia kierunkowego, w której student studiował minimum dwa semestry oraz opcjonalnie aneksem z przedmiotu z modułu ogólnego kształcenia uzupełniającego (który studiował minimum dwa semestry). Jednocześnie student w dalszym ciągu pogłębia wiedzę na zajęciach technologicznych.

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, plener, a także seminaria i wykłady.

Szczegółowe metody realizacji programów 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 PRK 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	195
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	190
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	122 godz/ 9 ECTS
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	75
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	107 godz/5 ECTS

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	150 godz/ 12 ECTS

Łączna liczba godzin zajęć: 2516

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych:

Studenci kierunku biżuteria na stacjonarnych studiach licencjackich o profilu ogólnoakademickim zobowiązani są do odbycia co najmniej 2-tygodniowej praktyki projektowej (jednorazowo według indywidualnego programu praktyk). Obowiązkowe praktyki zawodowe obejmują 107 godzin zajęciowych (przekłada się to na ok 80 godzin zegarowych). Waga przedmiotu jest równa 5 punktom ECTS. Głównym celem praktyk jest zapoznanie studentów ze specyfiką pracy w szeroko rozumianej branży jubilerskiej/złotniczej. Praktyki umożliwiają praktyczne zastosowanie wiedzy 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.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia licencjackie (poziom PRK 6)

Warunkami ukończenia studiów są:

1. Zdobywanie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
2. Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z 2 obowiązkowych części: pracy opisowo-praktycznej z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego oraz portfolio, oraz z fakultatywnej części w postaci aneksu z modułu kształcenia ogólnego.

4. Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku biżuteria, stacjonarne studia licencjackie

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych Instytut Biżuterii
Nazwa kierunku	biżuteria
Poziom kształcenia i typ studiów	Stacjonarne studia licencjackie
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	Poziom PRK 6
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki
Dziedzina	Sztuka
Dyscyplina	Sztuki plastyczne i konserwacja zabytków

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:		
Kod	Treść	PRK
KB1_W01a	ma wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod realizacji prac artystyczno-projektowych związanych z kierunkiem biżuteria. Jest świadomy środków ekspresji i umiejętności warsztatowych studiowanej specjalności.	P6S_WG

KB1_W02a	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii: projektowania biżuterii, wzornictwa i historii sztuki, zna publikacje związane z tymi zagadnieniami oraz reprezentacyjne dzieła i ich historię	P6S_WG
KB1_W03a	Zna i rozumie style w sztuce, wzornictwie i biżuterii, oraz tradycje twórcze i odtwórcze z nimi związane	P6S_WG
KB1_W04a	Zna i rozumie trendy rozwojowe dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku biżuteria oraz dyscypliny pokrewnej. Zna i rozumie trendy rozwojowe biżuterii i dyscyplin pokrewnych	P6S_WG
KB1_W05a	Zna i rozumie terminologię i teorię w zakresie technologii i materiałoznawstwa właściwą dla kierunku biżuteria, posiada wiedzę o zaawansowanych technikach, narzędziach i materiałach stosowanych w rozwiązywaniu zadań z zakresu projektowania biżuterii. Zna problematykę związaną z rozwojem technologii złotniczych i pokrewnych.	P6S_WG
KB1_W06a	Zna i rozumie ograniczenia związane z zastosowaniem poszczególnych technologii złotniczych w pracy projektanta biżuterii	P6S_WG
KB1_W07a	Zna podstawowe zasady marketingowe i finansowe funkcjonowania świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem rynku związanego z projektowaniem biżuterii. Ma wiedzę o instytucjach kultury i orientację we współczesnym życiu kulturalnym.	P6S_WG P6S_WK
KB1_W08a	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego	P6S_WG
KB1_W09a	Zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
KB1_U01a	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe, posiada umiejętności potrzebne do ich realizacji.	P6S_UW
KB1_U02a	Świadomie posługuje się narzędziami warsztatu projektowo-artystycznego w wybranych obszarach działalności twórczej stosując właściwą technikę i technologię, jednocześnie opanował odpowiednie techniki rozwoju poprzez samodzielną pracę. Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe, oraz dysponować umiejętnościami do ich wyrażania	P6S_UW
KB1_U03a	Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac z zakresu projektowania biżuterii, posiada doświadczenie w realizowaniu własnych koncepcji projektowo-artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6_UW
KB1_U04a	Jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych, w szczególności projektowania biżuterii, w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac także o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UO
KB1_U05a	Potrafi wyszukać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować narzędzia oraz techniki do rozwiązywania zadań artystycznych o charakterze praktycznym, charakterystycznych dla studiowanego kierunku studiów oraz wybrać i zastosować właściwą metodę. Stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
KB1_U06a	Potrafi prezentować swój dorobek artystyczno-projektowy w sferze publicznej, w tym realizować indywidualne i zbiorowe wystawy biżuterii, opracowywać portfolio, opisy twórczości w tym wystąpienia ustne wykorzystujących podstawowe ujęcia teoretyczne i odniesienia do różnych źródeł.	P6S_UK
KB1_U07a	Potrafi stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań w kontekście przyszłej kariery projektanta	P6S_UK
KB1_U08a	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK

KB1_U09a	Jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych w szczególności projektowania biżuterii, w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac projektowych.	P6S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
KB1_K01a	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie i nieustannego rozwoju, adoptowania się do zmieniających się okoliczności. Jest gotów do podejmowania prac projektowo-artystycznych wykazując się umiejętnością interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji i umiejętności organizacji pracy, potrafi krytycznie analizować własne dokonania.	P6S_KR
KB1_K02a	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: zdobytej wiedzy i umiejętności, wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, potrafi publicznie prezentować własne dokonania projektów-artystyczne. Potrafi współdziałać i pracować w grupie przyjmując w niej różne role	P6S_KK
KB1_K03a	Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowo-artystycznych oraz potrafi analizować dokonania innych	P6S_KK
KB1_K04a	Jest gotów do wypełnienia roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej. Ma świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje. Jest gotów do efektywnego komunikowania się poprzez swoje działania twórcze i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie - z zastosowaniem wszelkich możliwych technologii w tym informacyjnych.	P6S_KO P6S_KR

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

Przedmiot	Kierunkowe Efekty uczenia się	Przedmiotowe Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Język obcy nowożytny	KB1_U08a	Celem przedmiotu jest poszerzenie posiadanej przez studenta znajomości języka obcego ogólnego o umiejętność posługiwania się słownictwem specjalistycznym charakterystycznym dla danej dziedziny, zgodnej z kierunkiem studiów, a także przygotowanie do posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym.	Zaliczenie z oceną, Zaliczenie
Język obcy nowożytny - egzamin B2	KB1_U08a	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	Egzamin

Historia sztuki nowoczesnej	KB1_W02a KB1_W03a KB1_W09a	Zajęcia stanowią dopełnienie wiedzy nabywanej przez studenta o teoretyczne zagadnienia związane z historią sztuki nowoczesnej.	Zaliczenie, Egzamin
Analiza dzieła projektowego	KB1_U06a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K03a KB1_K04a	Zagadnienia wstępne na zajęciach Analiza dzieła projektowego dotyczą analizy formy w przekazach wizualnych, w tym dzieł sztuki z zakresu biżuterii w oparciu m.in. o wybrane koncepcje teoretyczne. Podczas kolejnych zajęć poruszana jest problematyka odnosząca się do percepcji przekazów kontekstualnych z podkreśleniem roli ekspresji w kształtowaniu dzieła sztuki.	Zaliczenie z oceną
Aktualia sztuki	KB1_W04a KB1_W07a KB1_W09a KB1_K04a	Zajęcia stanowią dopełnienie wiedzy nabywanej przez studenta o teoretyczne zagadnienia związane ze sztuką aktualną.	Zaliczenie z oceną, Egzamin
Malarstwo	KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_K02a	Celem zajęć jest rozszerzenie wiedzy i kompetencji projektowych o umiejętności plastyczne, podnoszące wrażliwość oraz kreatywność studenta.	Egzamin
Rysunek	KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_K02a	Celem zajęć jest rozszerzenie wiedzy i kompetencji projektowych o umiejętności plastyczne, podnoszące wrażliwość oraz kreatywność studenta.	Egzamin
Rzeźba	KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_K02a	Celem zajęć jest rozszerzenie wiedzy i kompetencji projektowych o umiejętności plastyczne, podnoszące wrażliwość oraz kreatywność studenta.	Egzamin
Kompozycja	KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_K02a	Zajęcia z kompozycji podnoszą umiejętności w oparciu o koncepcje teoretyczne. Za pomocą ćwiczeń studenci kolejno poznają założenia kompozycyjne potrafiąc przełożyć je docelowo na zajęcia projektowych.	Egzamin
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_K02a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę i umiejętności zgodnie z jego potrzebami.	Egzamin
Podstawy projektowania biżuterii	KB1_W01a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U05a KB1_U07a KB1_K04a	Celem zajęć jest wprowadzenie do podstawowych zagadnień projektowych. W oparciu o przedstawiane im materiały związane ze współczesnym projektowaniem biżuterii oraz dyskusje projektowe studenci kolejno poznają i rozwiązują stawiane im zadania, uzupełniając je o wiedzę z zakresu technologicznego. Podczas zajęć poruszane są zarówno problemy projektowe, technologiczne jak i intelektualne, co	Egzamin

		podnosi umiejętności kreacji w połączeniu z umiejętnością wcielenia swojej idei w życie.	
Bizuteria	KB1_W01a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Celem zajęć jest rozwiązywanie problemów projektowych i intelektualnych, powiązanych ze zdobywaniem wiedzy z zakresu technologii. Poruszane problemy, mają za zadanie zdobycie umiejętności określenia założeń i celów podejmowanych działań, tworzenie opracowań wizualnych i opisowych, a także samodzielne realizowanie biżuterii i form biżuteryjnych w pracowniach warsztatowych. Tematy ćwiczeń mają za zadanie przygotowanie studentów do pracy w zespołach projektowych.	Egzamin
Formy złotnicze	KB1_W01a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Zajęcia o charakterze projektowym, podczas których podejmowane są tematy z zakresu wzornictwa, ze szczególnym uwzględnieniem form biżuteryjnych oraz biżuterii. Na zajęciach projektowane są obiekty użytkowe takie jak okulary, torebki, szachy, ale także biżuteria ślubna oraz biżuteria specjalnego przeznaczenia. Wszystko w oparciu o tradycyjny warsztat złotniczy, w tym tradycyjne i nowoczesne technologie. Tematy ćwiczeń mają za zadanie przygotowanie studentów do pracy w zespołach projektowych.	Egzamin
Emalie	KB1_W01a KB1_W02a KB1_W03a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U06a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Podczas zajęć z emalii student poznaje technologię jubilerskiej emalii piecowej, uczy się wykorzystywania jej w swoich projektach i realizacjach. Wprowadzeniem do zajęć jest przedstawienie m.in. historii technologii i historii technik emalierskich. W późniejszych etapach nauki student jest motywowany do poznawania bardziej zaawansowanych technik emalierskich, zasad ich wyboru w zależności od zamierzonych efektów w projekcie oraz zachęcany do eksperymentów projektowych i technologicznych. Zasadą nadrzędną w prowadzeniu studentów w pracowni jest uwrażliwienie ich na wprowadzanie koloru w projektach biżuterii artystycznej oraz poszukiwanie najlepszego sposobu na jego zastosowanie w indywidualnej twórczości projektowej.	Egzamin
Pracownia projektowa do wyboru: Bizuteria, Formy złotnicze, Emalie	KB1_W01a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę i umiejętności specjalistyczne związane z kierunkiem.	Egzamin

Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie (inna niż powyżej)	KB1_W01a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Główne zajęcia projektowe, stanowiące podstawę umiejętności i wiedzy studenta, podczas których pracuje na indywidualnych zasadach nad samorozwojem projektowo-artystycznym.	Egzamin
Seminarium dyplomowe	KB1_W01a KB1_W05a KB1_W06a KB1_W09a KB1_U01a KB1_U02a KB1_U03a KB1_U04a KB1_U05a KB1_U06a KB1_U07a KB1_K01a KB1_K04a	Zajęcia, których głównym celem jest praca nad indywidualną kolekcją dyplomową, zarówno pod względem projektowym jak i merytorycznym. Efektem zajęć jest praca praktyczna/projektowa wieńcząca studia I stopnia.	Zaliczenie
Komputerowe wspomaganie projektowania	KB1_U01a KB1_U02a KB1_U04a KB1_U07a	Podczas zajęć z komputerowego wspomagania projektowania student poznaje specjalistyczny program komputerowy służący do trójwymiarowego projektowania biżuterii. Wprowadzenie do programu poprzedzone jest ogólnym omówieniem zasad działania programu, pokazem jego możliwości i podstawowymi ćwiczeniami wprowadzającymi. Student poznaje sposoby pracy z programem, oswaja się z pracą z komputerem i nabywa wprawy w posługiwaniu się specjalistycznym oprogramowaniem.	Zaliczenie, Zaliczenie z oceną
Technologia i materiałoznawstwo	KB1_W01a KB1_W05a KB1_W06a KB1_U02a	Technologia i materiałoznawstwo zaznajamia studentów z technologiami i technikami stosowanymi do tworzenia szeroko rozumianej biżuterii. Ma na celu nauczanie myślenia technologicznego, nazewnictwa fachowego oraz poznania cech i charakterystyk materiałów używanych do realizacji projektów. Przybliży także podstawową wiedzę o kamieniach szlachetnych i ozdobnych. Ćwiczenia technologiczne mają na celu połączyć za sobą realizację projektu z wiedzą o charakterystyce materiałów i sposobami ich obróbki, w celu uzyskania założonego efektu plastycznego.	Zaliczenie, Zaliczenie z oceną
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Małe formy rzeźbiarskie	KB1_W01a KB1_W05a KB1_W06a KB1_U02a	Założeniem zajęć jest rozszerzenie wiedzy i umiejętności studentów o technologie pokrewne, ale nie charakterystyczne dla biżuterii. Studenci zapoznają się z materiałem (szkłem i ceramiką) oraz jego obróbką wykonując ćwiczenia technologiczne. Nabyte podczas zajęć umiejętności, studenci mają możliwość wykorzystać podczas zajęć projektowych.	Zaliczenie z oceną

Rysunek specjalistyczny	KB1_U01a KB1_K04a	Rysunek specjalistyczny, poszerza umiejętności ułatwiające projektowanie oraz przedstawienie autorskiej koncepcji w oparciu o różne rodzaje rysunku technologicznego.	Zaliczenie z oceną
Kursy technologiczne	KB1_W01a KB1_W05a KB1_W06a KB1_U02a	Przedmiot zaznajamiający studenta z szeregiem technologii złotniczych, czerpanych zarówno z historii złotnictwa jak i współczesnego projektowania. Podczas zajęć studenci uzupełniają swoją wiedzę technologiczną adekwatną do studiowanego kierunku. Praca podzielona jest na etapy, podczas, których studenci poznają kolejne kroki procesu technologicznego, a tym samym możliwości oraz ograniczenia danej metody warsztatowej.	Zaliczenie z oceną
Fotografia produktu	KB1_U06a KB1_U07a	Celem zajęć jest przybliżenie specyfiki fotografowania biżuterii, obiektów biżuteryjnych oraz form złotniczych. Stanowią rozszerzenie oraz dopełnienie wiedzy zdobywanej w ramach kierunku.	Zaliczenie
Techniki prezentacyjne	KB1_U06a KB1_U07a	Na zajęciach studenci dowiadują się jak odpowiednio zaprojektować i wykonać portfolio prezentujące końcowe efekty ich działań z poszczególnych pracowni projektowych w toku studiów. W tym celu uczą się profesjonalnego wykorzystania programów do grafiki komputerowej. Nacisk kładziony jest na praktyczne umiejętności przydatne w przyszłej pracy projektowej oraz prezentację własnych dokonań w jak najlepszym świetle.	Zaliczenie
Historia biżuterii	KB1_W02a KB1_W03a	Celem zajęć jest przybliżenie historycznego rozwoju form biżuterii w oparciu o serię wykładów ukazujących studentom ewolucję dziedziny pod względem wyglądu, funkcji oraz używanych technik i materiałów na przestrzeni lat. Dodatkowo studenci poznają funkcję biżuterii w kontekście historycznym, zahaczając o interpretacje współczesnych form oraz działalność wybranych projektantów biżuterii i domów jubilerskich.	Zaliczenie, Egzamin
Prawo autorskie	KB1_W08a	Przedmiot obejmuje podstawowe zagadnienia prawa autorskiego w kontekście pracy projektanta. 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 oraz świadomego zarządzania własnymi prawami w środowisku zawodowym.	Zaliczenie
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi	Zaliczenie
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.	Zaliczenie

Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej Uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne)	Zaliczenie
Wychowanie fizyczne	-	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole	Zaliczenie
Praktyki projektowa	KB1_W09a KB1_U09a KB1_K01a	Celem praktyk jest zarówno rozszerzenie umiejętności i wiedzy studenta jak i zapoznanie go z branżą jubilerską. Praktyki stanowią dopełnienie programu studiów kierunku i odbywają się według indywidualnego wyboru studenta co do specyfiki miejsca praktyk.	Zaliczenie
Plener projektowo-artystyczny	KB1_W01a KB1_W06a KB1_U01a KB1_K03a	Celem pleneru projektowo-artystycznego jest rozszerzenie umiejętności oraz kreatywności studenta w oderwaniu od środowiska akademickiego. Zajęcia pobudzają indywidualne potrzeby rozwojowe, a także poszerzają wiedzę projektową, technologiczną i artystyczną.	Zaliczenie

5.Plany studiów

5.1 Studia licencjackie (poziom PRK 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo	60	3	E	O
Rysunek	45	2	E	O
Rzeźba	60	3	E	O/F
Kompozycja	30	2	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania biżuterii	45	5	E	O
Technologia i materiałoznawstwo	90	6	Z/o	O
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Male formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Rysunek specjalistyczny	20	2	Z/o	O

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia biżuterii	30	2	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	-	Z	O
Szkolenie BHP	4	-	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	-	Z	O
Prawo autorskie	17	1	Z	O
SUMA	464	30		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z/o	O/F
Malarstwo	60	3	E	O
Rysunek	45	2	E	O
Rzeźba	60	3	E	O/F
Kompozycja	30	2	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania biżuterii	45	5	E	O
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	2	Z	O
Technologia i materiałoznawstwo	60	4	Z/o	O

Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Male formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Rysunek specjalistyczny	20	2	Z/o	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia biżuterii	30	3	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Plener projektowo – artystyczny (jednorazowo)	60	2	Z	O
SUMA	530	34		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z/o	O/F
Aktualia sztuki	30	2	Z	O
Kompozycja	30	2	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Biżuteria	30	3	E	O
Formy złotnicze	30	3	E	O
Emalie	30	3	E	O

Komputerowe wspomaganie projektowania	30	2	Z	O
Technologia i materiałoznawstwo	45	4	Z/o	O
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Małe formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Kursy technologiczne	45	4	Z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	15*	2	E	O/F
SUMA	375	31		

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z/o	O/F
Aktualia sztuki	30	3	Z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie	30	4	E	O/F
Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/ Emalie (inna niż powyżej)	45	5	E	O/F
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	3	Z/o	O

Technologia i materiałoznawstwo	45	4	Z/o	O
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Małe formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Kursy technologiczne	45	4	Z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	15*	2	E	O/F
Praktyki projektowe (jednorazowo, według indywidualnego programu praktyk)	107	5	Z	
SUMA	437	36		

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2 + jednorazowo 2 godziny	2	1	E	O/F
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Z	O
Analiza dzieła projektowego	30	2	Z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie	30	4	E	O/F
Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/ Emalie (inna niż powyżej)	45	5	E	O/F
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	3	Z/o	O

Technologia i materiałoznawstwo	30	3	Z/o	O
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Małe formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Kursy technologiczne	45	4	Z/0	O
Fotografia produktu	12	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	15*	2	E	O/F
SUMA	389	33		

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe--Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/ Emalie	60	10	Z	O/F
Technologia i materiałoznawstwo	30	3	Z/o	O
Zajęcia do wyboru: Technologia szkła i ceramiki/Małe formy rzeźbiarskie	60	4	Z/o	O/F
Kursy technologiczne	45	4	Z/0	O
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	3	Z/o	O
Fotografia produktu	12	1	Z	O

Techniki prezentacyjne	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	15*	2	E	O/F
SUMA	321	31		

Legenda: □ O: przedmiot obowiązkowy □ F: przedmiot fakultatywny

Z: zaliczenie

Z/o: zaliczenie z oceną

E: egzamin

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).

Załącznik nr 4 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28
Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

KIERUNEK BIŻUTERIA

Wydział: Sztuk Projektowych
Instytut: Biżuterii
Kierunek: biżuteria
Poziom PRK: 7
Forma studiów: stacjonarne
Profil: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
2. Nauka, badania, infrastruktura.....	8
3. Program.....	10
4. Efekty uczenia się.....	12
5. Plany studiów.....	19

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	bizuteria
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia/ studia drugiego stopnia/ jednolite studia magisterskie)</i>	Studia drugiego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie/ tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat/ inżynier/ magister/ magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędnny tym tytułem 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
Przewidywalna liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 18 studentów	

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

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na II stopniu studiów na kierunku biżuteria jest zgodna z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Program studiów opiera się 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.

Biżuteria to kierunek kształcący studentów w zakresie projektowania biżuterii oraz pokrewnych form wypowiedzi w ramach dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Podstawowym obszarem oraz celem kształcenia jest zdobycie wiedzy oraz umiejętności z zakresu projektowania biżuterii przy jednoczesnym nabywaniu wiedzy teoretycznej charakterystycznej dla dziedziny. Program łączy tradycyjne oraz współczesne formy wypowiedzi.

Nacisk położony jest na naukę projektowania przy wsparciu o zagadnienia teoretyczne, pozwalające na samodzielne wdrażanie idei w życie oraz rozwijanie indywidualnej ścieżki kariery w późniejszym okresie. Kompetencje praktyczne poparte są wiedzą teoretyczną z zakresu sztuki i projektowania. Kierunkowe kształcenie dodatkowo wspierane jest zagadnieniami z obszaru sztuk plastycznych, co pozwala na zdobycie szerokiej, ale zbilansowanej wiedzy i umiejętności.

Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności projektowej, artystycznej oraz pracy w szeroko rozumianej branży złotniczej/jubilerskiej.

Studenci kierunku biżuteria, w ramach kształcenia w pracowniach z modułu kierunkowego zdobywają kwalifikacje projektowe. Rozszerzają także umiejętności wykorzystania tradycyjnych technik we współczesnych wzorach biżuterii. Równolegle podejmują poszukiwania w obszarze nowoczesnych środków wyrazu, obejmujących projektowanie cyfrowe oraz działania o charakterze interdyscyplinarnym. Program kładzie nacisk na rozwój indywidualnej wrażliwości twórczej, świadome operowanie językiem związanym z projektowaniem biżuterii oraz umiejętność krytycznej analizy własnej pracy. Eksperymentowanie z technikami i materiałami w procesie projektowym

stanowi integralną część procesu kształcenia, umożliwiając wykształcenie indywidualnego stylu oraz oryginalnych rozwiązań twórczych. Studenci uczą się łączyć aspekty warsztatowe z koncepcją artystyczną, rozwijając zdolność świadomego doboru środków wyrazu w kontekście współczesnej biżuterii.

Absolwenci kierunku są przygotowani do samodzielnej działalności projektowej, a także do współpracy w zespołach twórczych, czy też firmach związanych z branżą jubilerską. Zdobyte kompetencje pozwalają im działać w szeroko rozumianej przestrzeni biżuterii współczesnej, ale i tradycyjnej, łącząc rzemiosło z nowoczesnymi technologiami wykonywania i projektowania biżuterii.

1.4 Koncepcja kształcenia

Proces kształcenia na kierunku biżuteria opiera się na połączeniu przedmiotów kierunkowych, ogólnoplastycznych i teoretycznych, które zapewniają wszechstronne przygotowanie studentów do samodzielnej działalności twórczej i projektowej. Program zapewnia rozwój indywidualnego języka artystycznego poprzez eksplorację różnych technik, świadome operowanie środkami wyrazu oraz systematyczne doskonalenie warsztatu. Realizowane zadania problemowe zachęcają do eksperymentowania i poszukiwania nowych rozwiązań. Kluczową rolę odgrywa interdyscyplinarna współpraca między pracownikami, wspierająca wymianę doświadczeń oraz poszerzającą kontekst artystyczny, projektowy i technologiczny twórczości. Program kierunku jest elastyczny i dostosowany do indywidualnych predyspozycji oraz zainteresowań studentów. Przedmioty teoretyczne i ogólnoplastyczne są ściśle powiązane z zajęciami kierunkowymi, ze szczególnym naciskiem na rozwój osobisty, rozwój marki i świadomość projektową

Student otrzymuje wykształcenie związane z zagadnieniem biżuterii obejmujące: projektowanie biżuterii, form złotniczych, emalię oraz interdyscyplinarne działania wizualne, a także, komputerowe wspomaganie projektowania, czy też fotografię produktu. Wiedza pogłębianą jest o zagadnienia teoretyczne między innymi o biżuterię współczesną w teorii, estetykę, a także zajęcia związane z marketingiem oraz projektowaniem odpowiedzialnym. Student nabywa także odpowiednich umiejętności językowych w zakresie języka obcego nowożytnego (poziom co najmniej B2). Kształcenia skoncentrowane na praktycznych i teoretycznych aspektach projektowania pozwala na rozbudowę indywidualnych predyspozycji i ułatwia

planowanie dalszych etapów ścieżki kariery. Proces kształcenia umożliwia rozwój umiejętności analitycznych, kreatywnych oraz samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i projektowych.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem dwuletnich studiów magisterskich na kierunku biżuteria jest wykształcenie projektanta biżuterii, twórcy, który posiada umiejętności praktyczne oraz wiedzę teoretyczną. Program kształcenia łączy znajomość zróżnicowanych technik projektowania i wykonywania biżuterii ze świadomym korzystaniem z nowoczesnych narzędzi projektowych. Absolwent powinien posiadać umiejętność krytycznej analizy rzeczywistości, w której funkcjonuje jako projektant oraz świadomie wykorzystywać wizualne środki ekspresji charakterystyczne dla kierunku, w celu tworzenia autorskich wypowiedzi. Powinien być gotowy do samodzielnej pracy twórczej, umieć formułować własne stanowisko oraz świadomie odnosić się do zagadnień artystycznych i społecznych. Absolwent potrafi także formułować założenia projektowe i realizować je indywidualnie, bądź we współpracy z innymi. Istotnym aspektem kształcenia jest również kształtowanie refleksji nad rolą biżuterii w kontekście kulturowym i etycznym oraz rozwijanie umiejętności podejmowania świadomych decyzji artystycznych, projektowych i technologicznych.

1.6 Wskazanie potrzeby społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Potrzeby społeczno-gospodarcze utworzenia kierunku biżuteria związane są z elementem wykształcenia akademickiego zależnym od wzornictwa oraz odnoszącym się do kultury. Związany jest nie tylko z kierunkowymi obszarami wiedzy, ale także obszarami uzupełniającymi zagadnienia projektowe o rozwój intelektualny z zakresu sztuk projektowych. Jest to istotny kierunek kształcenia ze względu na swoją specyfikę, zachowującą indywidualny charakter w stosunku do innych kierunków związanych z wzornictwem, cechujący się konkretnymi technikami, wywodzącymi się z tradycji złotnictwa oraz kulturą noszenia biżuterii przez człowieka od początków jego powstania.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Biżuteria stanowi istotny element wzornictwa oraz kultury, łącząc tradycyjne techniki projektowe i warsztatowe ze współczesnym projektowaniem komputerowym.

W dobie cyfryzacji i dynamicznego rozwoju sektora kreatywnego rośnie popularność projektantów, którzy łączą umiejętności artystyczne z warsztatem rzemieślniczym, przez co wzrasta zapotrzebowanie na specjalistów m.in. w dziedzinie biżuterii. Pracodawcy coraz częściej poszukują artystów potrafiących łączyć tradycję ze współczesnością.

Wzrost znaczenia oraz rozwój sektora kreatywnego i sektora kultury sprawia, że istnieje realna potrzeba kształcenia projektantów o profilu artystycznym, którzy będą w stanie tworzyć unikalne i wartościowe projekty artystyczne, ale i komercyjne.

Także wzrost znaczenia zrównoważonej gospodarki powoduje, że coraz więcej pracodawców i konsumentów zwraca uwagę na projekt, jakość wykonania i wykorzystane materiały, przez co realne potrzeby kształcenia świadomego projektanta wzrastają. Łączy się to także ściśle ze wspieraniem lokalnej i regionalnej kultury. Kierunek biżuteria przyczynia się do wzbogacenia lokalnego środowiska artystyczno-projektowego, 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 biżuteria odpowiada na rosnące potrzeby społeczne i gospodarcze, wspierając rozwój sektora kreatywnego i kulturowego. Kierunek ten umożliwia kształcenie wszechstronnych projektantów, którzy będą mogli działać zarówno na polu sztuki jak i branży jubilerskiej, złotniczej i pokrewnych, w instytucjach i przedsiębiorstwach, bezpośrednio związanych z branżą, oraz takich, w których potrzebni są wykształceni ludzie z szeroko rozwiniętymi umiejętnościami miękkimi, o kreatywnym podejściu do rozwiązywania problemów przy jednoczesnej umiejętności myślenia technicznego i logicznego.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku biżuteria mają szerokie możliwości zawodowe zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym. Dzięki umiejętnością praktycznym oraz

teoretycznym będą mogli pracować jako niezależni projektanci, twórcy czy też kuratorzy wystaw. Dodatkowo mogą założyć własne pracownie projektowe, oferować usługi związane z projektowaniem i/lub wykonywaniem biżuterii, czy też współpracować z instytucjami kultury (muzea, galerie, domy kultury) w ramach projektów artystycznych i edukacyjnych. Możliwe jest również zatrudnienie w firmach związanych z biżuterią, gdzie ich kreatywność i znajomość technik jubilerskich 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 biżuterii. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez Uczelnianą Komisję ds. Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele. Wyniki badań są publikowane, a przedstawiane studentom materiały i wnioski 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 obszarze biżuterii odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu innowacyjnych metod dydaktycznych i rozwijaniu nowych form ekspresji. Integracja badań z procesem dydaktycznym pozwala studentom na eksplorowanie zarówno klasycznych technik 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 staje się dynamicznym procesem łączącym tradycję z nowoczesnością, sprzyjającym twórczej innowacyjności i poszerzaniu granic współczesnego wzornictwa biżuterii.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Bizuterii dysponuje salami projektowymi oraz warsztatem wyposażony w sprzęt technologiczny niezbędny do wykonania projektów, umożliwiając realizację programu. Specjalistycznie wyposażony warsztat wspiera pracę koncepcyjną, projektową i realizacyjną.

Do dyspozycji studentów są m.in.:

- stanowiska jubilerskie
- walcarki
- polerki
- piece do emalii
- piece do ceramiki
- piec do fusingu
- piaskarka
- palniki
- drukarki 3D
- anka z zestawem puncyn
- zestawy wykrojników
- narzędzia drobne
- ciągadła
- spawarka
- laser do cięcia pleksi
- wiertarki stołowe
- palnik z wyciągiem

Zajęcia prowadzą wysoko wykwalifikowani nauczyciele akademicy, o najwyższych kompetencjach naukowych, artystycznych i dydaktycznych. Instytut dysponuje pomieszczeniami, które stanowią bazę do nauki i realizacji projektów. Warsztat jest wyposażony 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 biżuteria realizowane są w ramach dwustopniowych studiów licencjackich i magisterskich (poziom PRK 6 i 7 kształcenia). Pierwszy rok studiów magisterskich (poziom PRK 7) obejmuje kształcenie: kierunkowe (moduł praktycznego kształcenia kierunkowego) w formie zajęć w Pracowni Projektowania Biżuterii, Form złotniczych, Emalii i Interdyscyplinarnych działań wizualnych oraz zajęć z modułu kształcenia uzupełniającego, m.in. w ramach zajęć do z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego, a także w ramach zajęć charakterystycznych dla kierunku, m. in.: Historia biżuterii współczesnej, czy też Sztuka użytkowa - wybrane aspekty z modułu kształcenia kierunkowego. W drugim semestrze studenci wybierają dwie z czterech dostępnych pracowni projektowych. Jednocześnie kontynuują naukę przedmiotów z modułu kształcenia kierunkowego oraz uzupełniającego.

Drugi rok to kontynuacja zajęć projektowych w ramach modułu praktycznego kształcenia kierunkowego oraz części przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego oraz kierunkowego w ramach przedmiotów teoretycznych.

Czwarty semestr kończy się realizacją pracy dyplomowej w wybranych pracowni z modułu kształcenia kierunkowego, w której student studiował minimum dwa semestry oraz fakultatywnie w ramach aneksu, w pracowni spośród wszystkich dostępnych pracowni na kierunkach ASP w Łodzi.

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, a także seminaria i wykłady.

Szczegółowe metody realizacji programów 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 PRK 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	128 ECTS
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	128 ECTS
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	62 godz / 5 ECTS
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	59 ECTS
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	210 godz/17 ECTS

Łączna liczba godzin zajęć: 1142

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych:

Brak na drugim stopniu studiów.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia magisterskie (poziom PRK 7)

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 3 obowiązkowych części: pracy opisowej, pracy

praktycznej, przygotowanej pod kierunkiem Promotora. Drugiej pracy praktycznej z pracowni projektowych kierunku oraz z fakultatywnej części w postaci aneksu przedstawiającego część ogólnoplastyczną, bądź projektową z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego, w których student studiował nie krócej niż dwa semestry.

4. Efekty uczenia się

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

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych Instytut Biżuterii
Nazwa kierunku	biżuteria
Poziom kształcenia i typ studiów	Stacjonarne studia magisterskie
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	Poziom PRK 7
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki
Dziedzina	Sztuka
Dyscyplina	Sztuki plastyczne i konserwacja zabytków

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:		
Kod	Treść	PRK

KB2_W01a	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie realizacji prac projektowych i artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku biżuteria. Posiada wiedzę dotyczącą pokrewnych specjalizacji, co pozwala na rozwiązywanie złożonych zadań projektowych wynikających z interdyscyplinarnego charakteru kierunku.	P7S_WG
KB2_W02a	Dysponuje pogłębioną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i projektowych. Jest świadomy ich powiązań z innymi dziedzinami współczesnego życia i samodzielnie pogłębia tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi biżuteria	P7S_WG
KB2_W03a	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej, pozwalającej na swobodę i niezależność własnych działań.	P7S_WG
KB2_W04a	Zna zasady tworzenia prac projektowych o wysokim stopniu innowacyjności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i wzornictwie i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych.	P7S_WG
KB2_W05a	Zna i rozumie trendy rozwojowe związane z danymi specjalizacjami właściwymi dla kierunku biżuteria	P7S_WG
KB2_W06a	Zna problematykę związaną z technologiami właściwymi dla kierunku biżuteria i posiada wiedzę dotyczącą ich rozwoju.	P7S_WG
KB2_W07a	Wykazuje pogłębione zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi a technologicznymi aspektami kreacji w szczególności związaną ze specjalizacjami kierunku biżuteria oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego artystycznego rozwoju	P7S_WG
KB2_W08a	Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji oraz podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego. Posiada szeroką wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta	P7S_WG P7S_WK
KB2_W09a	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego	P7S_WG P7S_WK
KB2_W010a	Posiada szeroką wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta	P7S_WG P7S_WK

UMIEJĘTNOŚCI		
Po ukończeniu studiów absolwent:		
KB2_U01a	Potrafi wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych i projektowych	P7S_UW
KB2_U02a	Umie samodzielnie podejmować decyzje dotyczące projektowania, tworzyć w sposób swobodny i niezależny, wykorzystując wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, być świadomym własnych działań projektowych i ich oddziaływania w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_UW
KB2_U03a	Jest przygotowany do współpracy i współdziałania z innymi osobami w ramach prac w zespołach projektowych. Posiada umiejętności zarządzania i przewodzenia takim zespołom	P7S_UO
KB2_U04a	Potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych właściwych kierunkowi biżuteria w szczególności w celu realizacji własnych projektów. Potrafi rozwijać, pogłębiać i ćwiczyć zdobyte umiejętności poprzez samodzielną pracę	P7S_UW P7S_UU
KB2_U05a	Potrafi przygotować i przedstawić rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień z zakresu studiowanego kierunku biżuteria z wykorzystaniem pogłębionych pojęć teoretycznych a także różnych źródeł.	P7S_UK

KB2_U06a	Potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi i projektowymi, wykazując umiejętności prowadzenia debaty, poruszać tematy specjalistyczne w zróżnicowanym kręgu odbiorców	P7S_UK
KB2_U07a	Umie wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin projektowych, właściwych dla kierunku Biżuteria, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+Europejskiego Systemu Kształcenia Językowego	P7S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
KB2_K01a	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, a swoją postawą inspiruje innych. Potrafi organizować, nadzorować i zarządzać działaniami innych. W sposób odpowiedzialny określa priorytety, służące realizacji określonego przez siebie czy innych zadania	P7S_KR
KB2_K02a	Potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowanie działania	P7S_KK
KB2_K03a	Analizuje i poddaje krytycznej ocenie odbierane treści. Poddaje konstruktywnej ocenie działania własne i innych osób	P7S_KK
KB2_K04a	Ma świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje. Jest gotów do efektywnego komunikowania się poprzez swoje działania twórcze i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie - z zastosowaniem wszelkich możliwych technologii w tym informacyjnych	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	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Język obcy nowożytny	KB2_U07a	Celem przedmiotu jest poszerzenie posiadanej przez studenta znajomości języka obcego ogólnego o umiejętność posługiwania się słownictwem specjalistycznym charakterystycznym dla danej dziedziny, zgodnej z kierunkiem studiów, a także przygotowanie do posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym.	Zaliczenie, Zaliczenie z oceną
Język obcy nowożytny - egzamin B2	KB2_U07a	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+ Celem przedmiotu jest poszerzenie posiadanej przez studenta znajomości języka obcego ogólnego o umiejętność posługiwania się słownictwem specjalistycznym charakterystycznym dla danej dziedziny, zgodnej z kierunkiem studiów, a także przygotowanie do posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym.	Egzamin

Design XX wieku	KB2_W01a KB2_W02a KB2_W04a KB2_U06a	Student zapoznaje się z wybranymi zagadnieniami historii wzornictwa XX wieku, poznaje ikoniczne realizacje, dominujące tendencje, sylwetki najwybitniejszych twórców. Zwraca uwagę na szeroki kontekst kulturowy zjawisk i ciągłość procesów historycznych. Zagadnienia poruszane na zajęciach dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę designu (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę oraz mechanizmy przemian w zakresie szeroko rozumianego projektowania. W trakcie zajęć student poszerza swoją wiedzę z zakresu designu zarówno w ujęciu historycznym, jak i problemowym. Kształci umiejętność krytycznego myślenia w odniesieniu do całej zaprojektowanej przestrzeni człowieka.	Zaliczenie, Egzamin
Zagadnienia sztuki aktualnej	KB2_W01a KB2_W02a KB2_W04a KB2_U06a	Zajęcia stanowią dopełnienie wiedzy nabywanej przez studenta o teoretyczne zagadnienia związane ze sztuką.	Zaliczenie
Analiza dzieła	KB2_W02a KB2_W07a KB2_U05a KB2_U06a KB2_K03a	Zagadnienia poruszane na zajęciach dotyczą analizy treści w przekazach wizualnych, w tym dzieł sztuki z zakresu biżuterii w oparciu o koncepcje teoretyczne, w których istotną rolę oświadają wartości duchowe i intelektualne ukazane bezpośrednio lub za pomocą symbolu (m.in.: teorie E. Panofskyego, M. Wallisa, Z. Freuda, C.G. Junga).	Zaliczenie z oceną
Projektowanie ścieżki kariery	KB2_W08a KB2_W10a KB2_U03a KB2_K02a	Studenci analizują wybraną ścieżkę rozwoju zawodowego. W ramach przedmiotu zapoznają się z wybranymi zagadnieniami kreowania ścieżki zawodowej. Pojawiają się więc treści z zakresu rozwoju umiejętności interpersonalnych m.in.: pisanie CV, zarządzania czasem, rozwoju wiedzy, komunikacji. Student w trakcie zajęć pracuje nad planem swojej kariery zawodowej i osobistej, a także zapoznaje się z wybranymi zagadnieniami z zakresu tworzenia swojej firmy. Pojawiają się treści z zakresu otoczenia organizacyjnego, konsumenta, produktu w tym marki, dystrybucji, ceny, promocji oraz badań marketingowych, planowania, przewożenia, organizowania i kontrolowania.	Zaliczenie z oceną
Estetyka	KB2_W02a KB2_W03a KB2_W08a KB2_U06a	Głównym celem wykładów jest wprowadzenie słuchaczy w podstawowe pojęcia, zagadnienia, orientacje i stanowiska z zakresu estetyki przez ukazanie historycznego przyrostu samowiedzy estetycznej – od antyku do czasów obecnych.	Zaliczenie, Egzamin
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KB2_W01a KB2_W03a KB2_U01a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę i umiejętności zgodnie z jego potrzebami.	Egzamin
Teorie projektowe	KB2_W02a KB2_W05a KB2_W08a KB2_U03a KB2_K03a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę związaną z teoretyczną stroną projektowania.	Zaliczenie
Projektowanie odpowiedzialne	KB2_W02a KB2_W05a KB2_W08a KB2_U03a KB2_K03a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę o zagadnienia teoretyczne związane z projektowaniem ze szczególnym uwzględnieniem projektowania odpowiedzialnego.	Zaliczenie
Współpraca z mediami	KB2_W02a KB2_W05a KB2_W08a KB2_U03a KB2_K03a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę związaną z szeroko rozumianymi mediami.	Zaliczenie

Bizuteria	KB2_W01a KB2_W04a KB2_W05a KB2_W06a KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_K01a KB2_K04a	Realizowany program zajęć opiera się na rozwiązywaniu złożonych problemów artystycznych i intelektualnych. Interdyscyplinarność poruszanych zagadnień, tworzenie opracowań poprzedzających proces projektowy, a także świadomość podejmowanych działań ma za zadanie przygotowanie do pracy samodzielnego projektanta. Program nauczania jest elastyczny, dostosowywany do umiejętności i indywidualnych uzdolnień studenta.	Egzamin
Formy złotnicze	KB2_W01a KB2_W04a KB2_W05a KB2_W06a KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_K01a KB2_K04a	Na zajęciach studenci poszerzają umiejętności projektowania i wytwarzania drobnych form użytkowych, szukając własnego języka wypowiedzi. Powstające prace mają poprzez formę i funkcję budować interakcję z użytkownikiem. Studenci otwierają się na eksperymentalne metody projektowe i realizacyjne. Pomocne są temu nowe i alternatywne technologie. Dla właściwego kontaktu z odbiorcą opanowują metody prezentacji i dokumentacji projektów oraz uzasadniania i obrony podjętych decyzji plastycznych. Program nauczania jest elastyczny, dostosowywany do umiejętności i indywidualnych uzdolnień studenta.	Egzamin
Emalie	KB2_W01a KB2_W04a KB2_W05 KB2_W06a KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_K01a KB2_K04a	Nacisk położony jest na przebieg procesu projektowego ze wskazaniem inspiracji, zdefiniowaniem grupy docelowej, odpowiednim zaplanowaniem użycia technologii i materiałów i w efekcie końcowym realizacji projektu. Student motywowany jest do poszukiwań inspiracji w dziedzinach związanych z szeroko pojętą kulturą i sztuką, ale również do kwerendy treści socjologicznych, czy też filozoficznych w zależności od ćwiczenia. W centrum zainteresowania pozostaje barwa wprowadzana do projektów jako ważny sposób zwiększenia formalnego i treściowego oddziaływania biżuterii, co realizowane jest za pomocą różnorodnych technik i materiałów. Dodatkowo przeprowadzane ćwiczenia mają wprowadzić studentów w sposoby promowania własnej twórczości, prezentowania jej publicznie i propagowania za pomocą nowoczesnych mediów. Program nauczania jest elastyczny, dostosowywany do umiejętności i indywidualnych uzdolnień studenta.	Egzamin
Interdyscyplinarne działania wizualne	KB2_W01a KB2_W04a KB2_W05a KB2_W06a KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_K01a KB2_K04a	Program Pracowni odzwierciedla interdyscyplinarny charakter współczesnej sztuki złotniczej. Ćwiczenia oraz projekty poruszają tematykę stymulującą wykraczanie poza ścisłe ramy dyscypliny. Podczas zajęć studenci wykorzystują nabytą już wiedzę i doświadczenia z zakresu sztuk pięknych i projektowych oraz z technologii przekładając je na nowe środki wyrazu. Poszukują własnego języka wypowiedzi i innowacyjnych metod projektowania, dążących do realizacji niestandardowego, indywidualnego efektu. Istotnym elementem jest połączenie niekonwencjonalnych środków wyrazów, koncepcji oraz innowacyjności w wykorzystywanych środkach wyrazu i/lub technologiach pozostając w połączeniu z tradycją projektowania biżuterii. Studenci uczą się prezentować swoje koncepcje publicznie poprzez przegląd prac i zgromadzonych w trakcie poszukiwań koncepcji, materiałów. Program jest elastyczny, dostosowany do wrażliwości, osobowości i indywidualnych predyspozycji studenta.	Egzamin
Pracownia projektowa do wyboru I: Bizuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne	KB2_W01a KB2_W02a KB2_W04a KB2_W05a KB2_W06 KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_U05a KB2_U06a KB2_K01a KB2_K04a	Główne zajęcia projektowe, stanowiące podstawę umiejętności i wiedzy studenta, podczas których pracuje na indywidualnych zasadach nad samorozwojem projektowo-artystycznym.	Egzamin
Pracownia projektowa do wyboru II: Bizuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne	KB2_W01a KB2_W04a KB2_W05a KB2_W06a KB2_W07a KB2_U01a KB2_U02a KB2_U04a KB2_K01a KB2_K04a	Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę i umiejętności specjalistyczne związane z kierunkiem.	Egzamin

działania wizualne (inna niż powyżej)			
Seminarium dyplomowe I	KB2_U04a KB2_U05a	Zajęcia, których głównym celem jest praca nad indywidualną kolekcją dyplomową, zarówno pod względem projektowym jak i merytorycznym. Efektem zajęć jest praca praktyczna/projektowa wieńcząca studia II stopnia.	Egzamin
Seminarium dyplomowe II	KB2_U04a KB2_U05a	Zajęcia, których głównym celem jest praca nad indywidualną kolekcją dyplomową, zarówno pod względem projektowym jak i merytorycznym. Efektem zajęć jest praca praktyczna/projektowa wieńcząca studia II stopnia.	Egzamin
Komputerowe wspomaganie projektowania	KB2_W01a KB2_W06a KB2_U03a KB2_U04a	Podczas zajęć z Komputerowego wspomaganie projektowania studenci pogłębiają, zdobyłą już wcześniej wiedzę w zakresie pracy z programem komputerowym służącym do trójwymiarowego projektowania biżuterii. Realizując zadania projektowe nabywają umiejętności w płynnym posługiwaniu się programem.	Zaliczenie z oceną
Fotografia produktu	KB2_W07a	Celem zajęć jest przybliżenie specyfiki fotografowania biżuterii, obiektów biżuteryjnych oraz form złotniczych. Stanowią rozszerzenie oraz dopełnienie wiedzy zdobywanej w ramach kierunku.	Zaliczenia
Biżuteria współczesna w teorii	KB2_W01a KB2_W02a KB2_W04a KB2_W05a KB2_U06a	Celem zajęć jest przybliżenie zagadnienia współczesnej biżuterii w oparciu o serię wykładów poruszającą m.in. problematykę twórczości współczesnych międzynarodowych artystów/projektantów biżuterii. Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę teoretyczną ściśle zawiązaną ze studiowanym kierunkiem.	Zaliczenie, egzamin
Social media	KB2_W02a KB2_W05a KB2_W08a KB2_W010a KB2_U03a KB2_K03a	W ramach przedmiotu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami z zakresu social mediów w tym: promocji i działań w sieci na rzecz zwiększenia swojej rozpoznawalności w sieci. Student w trakcie zajęć pracuje nad planem zarządzania tworzonej przez siebie firmy oraz planem marketingowym.	Zaliczenie
Sztuka użytkowa - wybrane aspekty	KB2_W01a KB2_W02a KB2_W04a KB2_W05a KB2_U06a	Celem zajęć jest rozszerzenie zagadnienia współczesnej sztuki użytkowej, ze szczególnym nakierowaniem na biżuterię w oparciu o serię wykładów poruszającą m.in. problematykę biżuterii konceptualnej, prezentowanej w obiegu galeryjnym, muzealnym oraz podczas festiwalu i pokrewnych wydarzeniach. Zajęcia stanowią dopełnienie programu studiów, pozwalają studentowi uzupełnić/rozwinąć wiedzę teoretyczną ściśle zawiązaną ze studiowanym kierunkiem.	Zaliczenie
Ochrona własności intelektualnej	KB2_W09a	Przedmiot obejmuje podstawowe zagadnienia ochrony własności intelektualnej w kontekście pracy projektanta. Omawiane są zasady prawa autorskiego, prawa własności przemysłowej oraz praktyczne aspekty ochrony projektów. Program porusza również kwestie związane z prawami i obowiązkami twórcy, umowami autorskimi, licencjami oraz funkcjonowaniem artysty na rynku-w tym aspekty finansowe i marketingowe istotne dla pracy zawodowej w branży kreatywnej.	Zaliczenie
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania z zbiorów biblioteki ASP w Łodzi	Zaliczenie
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.	Zaliczenie
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej Uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne)	Zaliczenie

5.Plany studiów

5.1 Studia magisterskie (poziom PRK 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z/o	O/F
Design XX wieku	30	1	Z	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	Z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Biżuteria	30	4	E	O
Formy złotnicze	30	4	E	O
Emalie	30	4	E	O
Interdyscyplinarne działania wizualne	30	4	E	O
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Biżuteria współczesna w teorii	30	2	Z	O
Sztuka użytkowa - wybrane aspekty	9	1	Z	O
Projektowanie ścieżki kariery	30	2	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej)*minimalna ilość godzin	30*	2	E	O/F
Szkolenie biblioteczne	2	-	Z	O
Szkolenie BHP	4	-	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	-	Z	O
SUMA	346	31		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2-jednorazowo 2 godz.	2	1	E	O/F
Design XX wieku	30	3	E	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	Z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa do wyboru I: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa do wyboru II: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne (inna niż powyżej)	30	6	E	O/F
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Biżuteria współczesna w teorii	30	2	E	O
Social media	30	2	Z	O
Projektowanie ścieżki kariery	30	4	Z/o	O
Sztuka użytkowa – wybrane aspekty	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30*	2	E	O/F
SUMA	334	37		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Analiza dzieła	30	3	Z/o	O
Estetyka	30	2	Z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa do wyboru I: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa do wyboru II: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne (inna niż powyżej)	30	6	E	O/F
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	4	Z/o	O
Fotografia produktu	12	1	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Social media	30	2	Z	O
Teorie projektowe	9	1	Z	O
Projektowanie odpowiedzialne	6	1	Z	O
Współpraca z mediami	3	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30*	2	E	O/F
SUMA	255	30		

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe- Pracownia projektowa I: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne	60	12	Z	O/F
Seminarium dyplomowe II-Pracownia projektowa II: Biżuteria, Formy złotnicze, Emalie, Interdyscyplinarne działania wizualne	45	8	Z	O/F
Komputerowe wspomaganie projektowania	30	4	Z/o	O
Fotografia produktu	12	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowym w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30*	2	E	O/F
SUMA	207	30		

Legenda: □ O: przedmiot obowiązkowy □ F: przedmiot fakultatywny

Z: zaliczenie

Z/o: zaliczenie z oceną

E: egzamin

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: projektowanie graficzne

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne

Poziom PRK: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

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

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

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

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

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

1.3 Charakterystyka kierunku

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

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

1.4 Koncepcja kształcenia

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

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

1.5 Cele kształcenia

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

Cele ogólne

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

Cele szczegółowe (wiedza – umiejętności – kompetencje społeczne)

Wiedza

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

Umiejętności

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

Kompetencje społeczne

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

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

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

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

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

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

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

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

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

Typowe ścieżki zawodowe obejmują m.in. pracę jako:

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

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

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

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

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

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

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

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

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

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

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

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

3.2 Opis realizacji programu

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

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

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

Łączna liczba godzin zajęć: **2458**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

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

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

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia I stopnia (6 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

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

4 Efekty uczenia się

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

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie graficzne
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	P6S_WG
IPG1_W02	ma ogólną wiedzę z historii sztuki, teorii i filozofii w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania podstawowych zagadnień z obszaru sztuki i projektowania graficznego	P6S_WG
IPG1_W03	dysponuje podstawową wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w projektowaniu graficznym	P6S_WG
IPG1_W04	na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi umie analizować prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności	P6S_WG
IPG1_W05	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku projektowanie graficzne oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego własnego artystycznego rozwoju. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu grafika projektanta	P6S_WG
IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	P6S_WG
IPG1_W07	zna podstawowe uwarunkowania działalności artystycznej i zawodowej, w tym rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie projektowania graficznego	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	P6S_UW
IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego	P6S_UW P6S_UO

IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	P6S_UW P6S_UO P6S_UU
IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	P6S_UW
IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	P6S_UW
IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	P6S_UW
IPG1_U12	posiada podstawy do przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących zagadnień związanych ze studiowaniem kierunku projektowanie graficzne	P6S_UK
IPG1_U13	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	P6S_UK P6S_UU
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:	
IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	P6S_KK P6S_KR
IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	P6S_KO P6S_KR
IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	P6S_KK P6S_KR
IPG1_K04	posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki projektowej	P6S_KR

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

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

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

kompozycji	IPG1_W03 IPG1_W05 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U11 IPG1_K03 IPG1_K05	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.	wszystkim poprzez bezpośrednią interakcję ze studentem oraz bieżącą obserwację jego pracy. Kluczową rolę odgrywają rozmowy prowadzone podczas korekt, które pozwalają ocenić poziom zrozumienia zagadnień, umiejętność argumentacji oraz świadomość projektową studenta. Uzupełnieniem tej formy jest systematyczna obserwacja realizacji projektów w trakcie zajęć i korekt, dzięki której możliwa jest ocena postępów, zaangażowania oraz umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy. Istotnym elementem oceny jest także analiza efektów końcowych, takich jak zaliczenie semestralne lub egzamin, które weryfikują stopień osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia. Połączenie obserwacji procesu pracy, rozmowy ze studentem oraz oceny końcowych rezultatów pozwala na kompleksową i wieloaspektową ocenę jego kompetencji.
Sitodruk	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_K03	Poznanie i praktyczne zastosowanie technologii sitodruku jako narzędzia realizacji koncepcji projektowych w obszarze projektowania graficznego. Ćwiczenia mają na celu rozwinięcie podstawowych umiejętności warsztatowych w zakresie planowania procesu technologicznego, przygotowania stanowiska pracy, kontroli jakości odbitki oraz realizacji jedno- i wielokolorowych kompozycji. Celem jest rozwinięcie umiejętności łączenia koncepcji projektowej z wymogami technologii sitodruku oraz samodzielna realizacja pracy od etapu projektu do finalnego wydruku.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec semestru letniego polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta.
Podstawy Grafiki Warsztatowej	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_K03	Poznanie i praktyczne zastosowanie podstawowych technik grafiki warsztatowej (np. linoryt, monotypia, sucha igła, techniki mieszane) jako narzędzi służących realizacji koncepcji projektowych. Ćwiczenia warsztatowe mają na celu rozwinięcie umiejętności warsztatowych w zakresie: opracowania matrycy i wykonania odbitki, świadomego operowania liną, plamą, światłocieniem i fakturą oraz budowania kompozycji w formacie zamkniętym i sekwencyjnym.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Zaliczenie każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni
Rysunek	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U07 IPG1_K03	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	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z

		w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne 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. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.	możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Malarstwo	IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U03 IPG1_U07 IPG1_K03	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest 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.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Moduł Kształcenia Kierunkowego			
Podstawy Projektowania Graficznego	IPG1_W01 IPG1_W03 IPG1_W06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_K01 IPG1_K04	Proces dydaktyczny realizowany w oparciu o treści teoretyczne i odpowiednio opracowane ćwiczenia uwzględnia kompleksowe rozwiązywanie zadań projektowych służących kształtowaniu zdolności tworzenia spójnych opracowań wizerunkowych. W skład tematów zajęć wchodzi takie elementy jak: historia typografii i współczesne ikony designu, nauka o fontach, zasady użycia typografii, właściwie określającej nasze emocje i charakter przedstawianych prac, formatów, planowanie podziału płaszczyzny arkusza, „złoty podział” – layout strony, projekty znaków firmowych, logotypów, druków akcydensowych: mała forma wydawnicza np. papeteria, broszura, zaproszenie, reklama prasowa, druków wielkoformatowych, grafiki na środkach transportu, grafiki w przestrzeni architektonicznej (wewnętrznej i zewnętrznej), zapoznanie z aktualnymi trendami we wzornictwie: stosowanie papierów o różnym wykończeniu (faktury, kolor), papiery i kartony ozdobne, masowe, recyklingowe, tworzywa/prezentacja wzorników, wprowadzanie nomenklatury poligraficznej, zapoznani z technikami zadruku i uszlachetniania papieru, oprawy, dobór odpowiednich surowców a uzyskanie oczekiwanego efektu w realizowanym projekcie.	Obrona projektu lub zadania stanowi podstawę zaliczenia przedmiotu na ocenę. Efekty kształcenia weryfikowane są w trakcie regularnych korekt realizowanego zadania projektowego. W procesie oceny uwzględnia się również bieżące przygotowanie do zajęć, poziom zaangażowania studenta oraz jego aktywność podczas zajęć.
Podstawy CSS i	IPG1_W06	W pierwszym semestrze studenci poznają	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie

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

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

		programowanie typografii, analiza danych i informacji, wizualizacja danych, projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji prac bazujących na wspólnym systemie parametrów).	
Podstawy Projektowania Uniwersalnego	IPG1_W01 IPG1_W03 IPG1_U06 IPG1_U01 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_K01 IPG1_K04	Podjęmowane zagadnienia uwzględniają poszerzanie wiedzy o zasady projektowania uniwersalnego z obszarów: komunikacji wizualnej, projektowania wystaw, kształtowania otoczenia i budowania narracji. Obejmują analizę zasad dostępności, poznawania wymagań związanych z ich zastosowaniem na wielu polach działania projektowego min.: - grafika informacyjna, - skład materiałów uwzględniający zasady dostępności np.: wielkość i rodzaj dozwolonych krojów pisma, wymagany/preferowany skład tekstów, dedykowana kolorystyka. Podczas zajęć następuje wprowadzenie i dokładne omówienie zjawiska jakim jest projektowanie uniwersalne z wdrożeniem 7 zasad projektowania uniwersalnego, które to powinno być traktowane jako kierunek i sposób myślenia. Zajęciom towarzyszą warsztaty tematyczne i krótkie zadania wdrażające studentów w opisane poniżej zagadnienia rozłożone proporcjonalnie na oba semestry. W ramach zajęć odbywają się również wizyty studyjne przybliżające poruszającą problematykę.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów i zadań wdrażających zasady projektowania uniwersalnego, z uwzględnieniem dostępności, czytelności komunikacji wizualnej oraz poprawności stosowania dedykowanej typografii i kolorystyki. Ocenie podlega także umiejętność analizy potrzeb użytkowników oraz tworzenia projektów z myślą o różnych grupach odbiorców. Uwzględnia się również ocenę procesu pracy, samodzielności, jakości rozwiązań projektowych, aktywności w trakcie warsztatów i konsultacji oraz sposobu prezentacji realizowanych projektów.
Projektowanie Plakatu	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U11 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	Podstawowym zadaniem Pracowni Projektowania Plakatu jest praca nad konstruowaniem komunikatu wizualnego przy jednoczesnym zachowaniu klarowności przekazu i atrakcyjnej formy graficznej. Program Pracowni obejmuje m.in. zagadnienia związane ze świadomym posługiwaniem się kompozycją, kolorem i typografią oraz hierarchizowaniem struktury warstwy informacyjnej. Studenci realizują zadania o zróżnicowanym stopniu trudności, od prostych ćwiczeń skupionych na znaczeniu obrazu, kompozycji typograficznej i komunikowaniu za pomocą form abstrakcyjnych. W Pracowni powstają także plakaty społeczne, plakaty dedykowane promocji wydarzeń kulturalnych, plakaty systemowe.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie Projektowanie plakatu opiera się na ocenie realizowanych ćwiczeń projektowych, uwzględniającej znajomość tradycji plakatu oraz współczesnych środków wyrazu. Ocenie podlegają projekty pod kątem jakości koncepcji, świadomego kształtowania przekazu oraz przewidywania jego odbioru w kontekście społecznym. Istotnym elementem jest także ocena umiejętności wykorzystania środków warsztatowych, łączenia technik oraz samodzielności w opracowaniu rozwiązań wizualnych. Uzupełnieniem procesu oceny jest udział w konsultacjach oraz sposób prezentowania i omawiania własnych propozycji projektowych.
Projektowanie Identyfikacji Graficznej	IPG1_W01 IPG1_W06 IPG1_U02 IPG1_U05 IPG1_U06 IPG1_U07 IPG1_U08 IPG1_U09 IPG1_U11 IPG1_U14 IPG1_K01 IPG1_K02 IPG1_K05 IPG1_K06	Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (<i>corporate identity</i>): od analizy tematu (<i>research</i>), poprzez kreację pomysłu (<i>key visual</i>), budowę zasad projektowych (<i>guidelines</i>), projekt księgi znaku (logo) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (<i>brandbook</i>). Pracownia	Weryfikacja efektów uczenia się w Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej opiera się na ocenie projektów znaków oraz kompleksowych systemów identyfikacji wizualnej, z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od analizy, poprzez koncepcję, po opracowanie zasad i prezentację (<i>brandbook</i>). Ocenie podlega umiejętność systemowego myślenia, formułowania problemu oraz świadomego kształtowania marki. Uwzględnia się również ocenę etapów pracy projektowej, jakości rozwiązań wizualnych, stopnia samodzielności oraz aktywności w trakcie konsultacji i prezentacji projektów.

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

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

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

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

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

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

Semestr 2

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

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

Semestr 3

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

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

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

Semestr 4

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

Semestr 5

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

*Student wybiera 3 z 6 przedmiotów fakultatywnych (F)

Semestr 6

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

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

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

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

e – egzamin

z – zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: projektowanie graficzne

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne

Poziom PRK: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

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

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne	
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia drugiego stopnia	
Profil studiów	ogólnoakademicki	
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie	
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	stacjonarne	
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	studia drugiego stopnia – magister	
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)		
Studia pierwszego stopnia	Studia drugiego stopnia	łącznie
45	22	67

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

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

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na kierunku **projektowanie graficzne** jest spójna z misją oraz strategią rozwoju uczelni i Wydziału Sztuk Projektowych, zakładając wysoki poziom artystyczny i merytoryczny, etos pracy twórczej, odpowiedzialność społeczną oraz rozwój kompetencji umożliwiających świadome funkcjonowanie w dynamicznie zmieniającym się środowisku kultury wizualnej. Kierunek łączy kształcenie praktyczne w formie pracy projektowej z zapleczem teoretycznym, wspierając rozwój

kreatywności, krytycznego myślenia oraz umiejętności argumentowania decyzji projektowych – w duchu akademickich wartości charakterystycznych dla programów kształcenia w dziedzinie sztuki.

Projektowanie graficzne jest kierunkiem sprofilowanym na kształcenie projektantów komunikacji wizualnej, przygotowanych do tworzenia rozwiązań graficznych w różnych mediach: od druku, przez identyfikację wizualną, po środowiska cyfrowe. Kluczowym wyróżnikiem kierunku – wynikającym z osadzenia na Wydziale Sztuk Projektowych – jest uwzględnienie procesu projektowego jako podstawowego narzędzia pracy: od rozpoznania problemu i analizy kontekstu, poprzez formułowanie koncepcji, projektowanie systemu, prototypowanie i testowanie, aż po przygotowanie do wdrożenia oraz profesjonalną prezentację rezultatów. Kształcenie jest prowadzone w sposób umożliwiający stopniowe przechodzenie od zadań podstawowych do projektów złożonych, rozwijając zarówno warsztat formalny, jak i umiejętność planowania i prowadzenia procesu.

Rdzeń programu stanowią pracownie kierunkowe, które obejmują zasadnicze obszary współczesnej praktyki projektowej: projektowanie identyfikacji wizualnej, projektowanie wydawnictw i typografii, plakat i komunikację wizualną oraz szeroko rozumiane projektowanie na ekran – w tym interfejsy, elementy multimedialne oraz podstawy projektowania dla środowisk cyfrowych i gier. Program jest uzupełniany przez pracownie wspomagające, w szczególności fotografię i ilustrację, które rozwijają kompetencje obrazowania i narracji wizualnej w projektowaniu. Taki układ pozwala studentom poznać różne języki i strategie komunikacji wizualnej, a jednocześnie budować własny profil twórczy i projektowy.

Istotnym elementem kształcenia są również zajęcia rozwijające fundamenty warsztatowe i wrażliwość plastyczną, w tym rysunek, malarstwo oraz grafika warsztatowa. Całość dopełniają wykłady teoretyczne związane z historią i teorią projektowania, kulturą wizualną, typografią, komunikacją oraz kontekstami społecznymi i etycznymi, co wzmacnia świadome podejście do projektowania i sprzyja podejmowaniu odpowiedzialnych decyzji zawodowych. Tak rozumiana struktura kształcenia – integrująca praktykę, teorię i kompetencje ogólnoplastyczne – odpowiada akademickiemu modelowi programów w dziedzinie sztuki, w których rozwój twórczy wspierany jest refleksją i krytyczną analizą.

Absolwent kierunku projektowanie graficzne jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej oraz do współpracy w zespołach interdyscyplinarnych w obszarze komunikacji wizualnej – w instytucjach kultury, wydawnictwach, studiach projektowych, agencjach kreatywnych i środowiskach cyfrowych. Posiada umiejętność przekładania problemów komunikacyjnych na rozwiązania wizualne, świadomie posługuje się typografią i obrazem, potrafi opracować system oraz jego aplikacje w różnych mediach i prezentować wyniki swojej pracy w sposób profesjonalny i uzasadniony merytorycznie.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku projektowanie graficzne jest osadzona w tradycji łódzkiej szkoły projektowania, której fundamenty wyznaczyli m.in. Władysław Strzemiński i Katarzyna Kobro. Dziedzictwo konstrukttywizmu – rozumianego jako świadome budowanie formy, porządkowanie relacji elementów, myślenie systemowe oraz odpowiedzialność komunikacyjna – stanowi ważny punkt odniesienia dla współczesnego projektowania realizowanego na kierunku. Tradycja ta jest interpretowana nie jako historyczny styl, lecz jako **postawa projektowa**: analityczna, procesowa, oparta na logice rozwiązania i konsekwencji formalnej.

Kształcenie jest projektowane jako proces – metodyczny i iteracyjny – w którym student stopniowo rozwija kompetencje od podstaw warsztatowych do samodzielnego prowadzenia złożonych projektów. Rdzeniem dydaktyki jest praca w modelu zbliżonym do design thinking / procesu projektowego, obejmującym: rozpoznanie problemu i kontekstu, formułowanie założeń, generowanie koncepcji, prototypowanie, testowanie, korekty oraz przygotowanie do wdrożenia i prezentacji. Każdy etap jest jednocześnie okazją do kształtowania refleksji, krytycznego myślenia i umiejętności uzasadniania decyzji projektowych.

Koncepcja zakłada stopniowalność trudności: od zadań elementarnych (kompozycja, typografia, obraz, podstawy narzędzi i technologii), przez projekty średniej skali (wydawnictwa, plakat, opakowanie, identyfikacja), aż po projekty systemowe i interdyscyplinarne (komunikacja marki, projekty dla ekranów, podstawy interaktywności, praca w środowisku cyfrowym). Wraz z rozwojem studiów rośnie udział zadań wymagających planowania, odpowiedzialności za spójność systemu oraz świadomego doboru medium do celu komunikacyjnego.

Dominującą formą dydaktyczną jest kształcenie oparte na relacji uczeń–mistrz, regularnej korekcie i dyskusji oraz na budowaniu indywidualnej ścieżki rozwoju. Zakłada się znaczący udział pracy własnej **studenta** (w domu i w pracowni). Program integruje pracownie kierunkowe obejmujące szerokie spektrum projektowania graficznego (od identyfikacji, wydawnictw i plakatu po projektowanie na ekran) z pracowniami wspomagającymi (m.in. fotografia, ilustracja), zajęciami ogólnoplastycznymi (rysunek, malarstwo) oraz wykładami teoretycznymi. Taka struktura umożliwia równoległe kształtowanie wrażliwości artystycznej, warsztatu technicznego i świadomości kulturowej.

Zwieńczeniem procesu jest dyplom, rozumiany jako samodzielny projekt o charakterze syntetycznym, potwierdzający dojrzałość twórczą i zawodową studenta: zdolność do definiowania problemu,

prowadzenia procesu, budowania systemu i jego aplikacji, pracy z argumentacją oraz profesjonalnej prezentacji rezultatów.

1.5 Cele kształcenia

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

Cele ogólne

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

Cele szczegółowe (wiedza – umiejętności – kompetencje społeczne)

Wiedza

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

- znajomość podstaw prawa autorskiego, etyki zawodowej oraz zasad odpowiedzialnej komunikacji.

Umiejętności

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

Kompetencje społeczne

- odpowiedzialność za skutki społeczne i kulturowe komunikatu wizualnego oraz świadomość roli projektanta,
- gotowość do ciągłego rozwoju, aktualizowania narzędzi i uczenia się nowych technologii,
- umiejętność współpracy w zespole, przyjmowania krytyki i prowadzenia dialogu projektowego,
- samodzielność, rzetelność, terminowość oraz etyczna postawa w realiach rynku pracy.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Utworzenie kierunku **projektowanie graficzne** odpowiada na rosnące potrzeby społeczno-gospodarcze związane z funkcjonowaniem współczesnej kultury wizualnej oraz dynamicznym rozwojem gospodarki opartej na komunikacji, usługach i technologiach cyfrowych. Projektowanie graficzne stanowi dziś kluczowy element komunikacji instytucji publicznych, sektora kultury, edukacji, ochrony zdrowia, biznesu oraz organizacji pozarządowych – wszędzie tam, gdzie konieczne jest tworzenie czytelnych informacji, zrozumiałych systemów identyfikacji, materiałów publikacyjnych, kampanii społecznych i narzędzi wspierających relację z odbiorcą.

Jednocześnie obserwuje się stały wzrost znaczenia przemysłów kreatywnych (design, reklama, media, wydawnictwa, produkcje cyfrowe) oraz rozwój rynku usług projektowych, w których oczekuje się od projektanta łączenia kompetencji artystycznych z rzetelnym warsztatem, znajomością technologii

i świadomością odpowiedzialności społecznej. Kierunek odpowiada zatem na potrzebę kształcenia specjalistów potrafiących projektować w sposób profesjonalny, krytyczny i etyczny – zarówno dla zadań komercyjnych, jak i publicznych.

Istotnym kontekstem społeczno-gospodarczym są także zmiany technologiczne: powszechna cyfryzacja, automatyzacja procesów oraz rozwój narzędzi opartych o sztuczną inteligencję. AI przyspiesza produkcję treści wizualnych, ale równocześnie zwiększa znaczenie kompetencji projektanta w obszarach, których nie da się zastąpić prostą automatyzacją: rozumienie kontekstu kulturowego, budowanie znaczeń, projektowanie systemów, decyzje estetyczne i funkcjonalne, odpowiedzialność za przekaz, prawo autorskie i etyka. W konsekwencji rośnie zapotrzebowanie na absolwentów, którzy potrafią świadomie korzystać z technologii, krytycznie oceniać jej zastosowania i tworzyć komunikację odporną na chaos informacyjny oraz manipulację.

Kierunek jest także odpowiedzią na potrzeby regionu i miasta (instytucje kultury, firmy, sektor edukacji i usług), wspierając rozwój kompetencji niezbędnych dla budowania marek, produktów i usług oraz dla profesjonalizacji komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej. Tego typu kształcenie wzmacnia potencjał innowacyjny, kulturotwórczy i gospodarczy, dostarczając rynkowi pracy projektantów zdolnych do samodzielnej pracy twórczej i współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

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

W obszarze wiedzy absolwent zdobywa fundamenty technologiczne i warsztatowe projektowania graficznego, rozumie relacje między teorią a praktyką, zna kontekst historyczno-kulturowy i potrafi uzupełniać tę wiedzę w rytmie zmian zachodzących w branży. Kluczowe jest także uwzględnienie zagadnień prawa autorskiego oraz podstaw ekonomicznych i marketingowych pracy projektowej, co przygotowuje do profesjonalnego działania na rynku i ogranicza ryzyka typowe dla branży kreatywnej, np.: niewłaściwe licencjonowanie, nieetyczne wykorzystania, brak świadomości prawnej.

W obszarze umiejętności program rozwija praktyczny warsztat projektanta: zdolność tworzenia i realizacji koncepcji, dbałość o estetykę i funkcję użytkową, samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych oraz umiejętność organizacji pracy. Te efekty odpowiadają typowym zadaniom rynkowym: projektowaniu identyfikacji wizualnej, publikacji, komunikacji dla instytucji, materiałów promocyjnych, projektów cyfrowych i przygotowania do produkcji. Zgodność z potrzebami rynku wzmacnia również rozwijanie umiejętności korzystania ze współczesnych narzędzi obrazowania (fotografia/media cyfrowe) oraz kompetencji komunikacyjnych (wystąpienia, opis projektu, argumentacja), które są niezbędne w relacjach z klientem, zespołem oraz odbiorcami.

W kontekście dynamicznego rozwoju technologii – w tym narzędzi AI – szczególnie istotna jest zdolność krytycznej oceny jakości rozwiązań, świadomego doboru środków oraz ciągłego doskonalenia kompetencji. Program wzmacnia postawę uczenia się przez całe życie i gotowość do adaptacji, co jest kluczowe w sektorach podlegających szybkim zmianom narzędziowym i rynkowym.

Kompetencje społeczne absolwenta (odpowiedzialność, etyka, krytycyzm, gotowość do konsultowania rozwiązań, świadomość własnych ograniczeń) odpowiadają potrzebom społecznym w zakresie jakości komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej oraz odpowiedzialnego projektowania – istotnego m.in. w projektach edukacyjnych, społecznych i instytucjonalnych. Dzięki temu efekty uczenia się nie tylko wspierają możliwość zatrudnienia absolwentów, ale też budują kompetencje potrzebne do twórczego i odpowiedzialnego udziału w rozwoju kultury wizualnej.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

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

Typowe ścieżki zawodowe obejmują m.in. pracę jako:

- **grafik/projektant w studiach projektowych i agencjach reklamowych**, realizujący identyfikacje wizualne, kampanie, materiały promocyjne, publikacje i projekty dla marek oraz instytucji;
- **projektant w działach marketingu i komunikacji** (firmy, instytucje publiczne, NGO), odpowiedzialny za spójność wizualną komunikacji, materiały informacyjne i promocyjne;

- **projektant DTP / publikacji** (wydawnictwa, redakcje, instytucje kultury), przygotowujący projekty książek, katalogów, raportów, wystaw i wydarzeń;
- **projektant komunikacji wizualnej w sektorze kultury** (muzea, galerie, teatry, centra kultury), łączący projektowanie z wrażliwością na kontekst społeczny i kulturowy;
- **twórca realizacji cyfrowych i multimedialnych** w podstawowym zakresie (np. grafika na potrzeby WWW i mediów społecznościowych), we współpracy z zespołami interaktywnymi.

Dodatkowo absolwenci są przygotowani do podejmowania zleceń projektowych w środowisku interdyscyplinarnym, współpracując z fotografami, ilustratorami, copywriterami, specjalistami od marketingu i zespołami technologicznymi. W realiach rosnącej roli narzędzi AI, kompetencje absolwenta wspierają także funkcjonowanie w nowych modelach pracy: zarządzanie procesem twórczym, kontrola jakości, budowanie spójnych systemów wizualnych, opracowanie konceptu oraz odpowiedzialne decyzje dotyczące znaczeń i etyki przekazu – co staje się przewagą konkurencyjną wobec działań czysto narzędziowych.

Perspektywy zatrudnienia obejmują również rozwój własnej marki projektowej i działalności usługowej, a także – w przypadku kontynuacji kształcenia – możliwość podejmowania studiów doktoranckich i dalszego rozwoju w kierunku specjalizacji projektowych, badań w obszarze projektowania oraz praktyk artystyczno-projektowych.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

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

Obszarem obecnym wśród badań prowadzonych w Instytucie Projektowania Graficznego są prace koncentruje się na zagadnieniach typografii, projektowania krojów pisma oraz semantyki w typografii.

Szczególne znaczenie mają badania dotyczące relacji między formą typograficzną a treścią komunikatu, w tym wpływu decyzji typograficznych na interpretację, czytelność, emocjonalność i znaczenie przekazu w projektowaniu graficznym. Podejmowane są również wątki rozszerzające perspektywę typografii na inne media, np. w ramach badań nad semantyką typograficzną w obrazie malarskim, wskazujących na przenikanie się języka typografii i praktyk wizualnych poza obszarem projektowania graficznego.

Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję ds. Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na powyższe cele. Wyniki badań są publikowane, a materiały i wnioski są pomocne w dydaktyce oraz rozwijaniu kompetencji pracowników Instytutu.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

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

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Projektowania Graficznego dysponuje systemem sal dydaktycznych i pracowni, odpowiednio wyposażonych w sprzęt umożliwiający realizację programu kształcenia. Sale wyposażone są m.in. w komputery i oprogramowanie specjalistyczne, które wspiera pracę koncepcyjną i projektową, a także sprzęt pomocny w zagadnieniach związanych z realizacją. W związku z dynamicznym rozwojem technologicznym w branży projektowania graficznego konieczne jest stałe uzupełnianie sprzętu i aktualizacja dostępnego oprogramowania, tak aby studenci mieli możliwość realizowania prac we współczesnych standardach, co zapewni im znajomość narzędzi niezbędnych w późniejszej pracy zawodowej.

Do dyspozycji studentów są m. in: komputery Mac wyposażone w pełny pakiet oprogramowania Adobe, oprogramowanie do projektowania krojów pism, edycji obrazu fotograficznego i filmowego, projektowania na potrzeby środowiska gier i multimedialnych. Sale wyposażone są w stałe źródła oświetlenia, dostęp do Internetu, drukarki A3 i A4, skanery oraz zaplecze pozwalające na archiwizację projektów np. szafy szufladowe dostępne w większości sal. Posiadamy tablice magnetyczne, a także

sprzęt do wyświetlania obrazów (projektory i telewizory) niezbędny do pracy wykładowej, dydaktycznej oraz wykorzystywany w czasie obron prac dyplomowych.

Instytut Projektowania Graficznego dysponuje nowocześnie wyposażonym studiem fotograficznym. Studenci w czasie sesji zdjęciowych korzystają w nim z cykloramy, aparatu fotograficznego oraz profesjonalnego systemu lamp.

Instytut dysponuje także narzędziami do druku techniką sitodruku (karuzela serigraficzna, suszarka sitodrukowa, suszarka na podczerwień, prasa termotransferowa) oraz powielaczem RISO. Na stanie Instytutu znajdują się także aparaty fotograficzne, kamery video i tablety.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku projektowanie graficzne realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą II stopnia.

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

Moduł kształcenia ogólnego zawiera zajęcia z grafiki warsztatowej odbywające się na I i II roku studiów, obligatoryjne (w czasie pierwszego semestru) zajęcia z designu społecznego i projektowania dostępnego oraz obieralne (jeden z trzech) rysunek, malarstwo, obraz cyfrowy. W czasie drugiego semestru obieralne są (jeden z czterech) rysunek, malarstwo, obraz cyfrowy oraz design społeczny i projektowanie dostępne. Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego zawiera dziewięć przedmiotów obligatoryjnych na I roku. Na II roku studiów w czasie pierwszego semestru studenci wybierają trzy przedmioty z dostępnych dziewięciu, a w czasie czwartego semestru wybierają dwa (przedmiot dyplomujący oraz aneks do dyplomu). Szczegółowe informacje dotyczące nazw przedmiotów, treści programowych oraz przypisanych efektów uczenia się znajdują się w punkcie 4.2 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunkowy realizowany jest poprzez zajęcia praktyczne w formie ćwiczeń, samodzielnej pracy studentów, a także wykłady, lektoraty, konserwatorium i seminaria.

Szczegółowe metody realizacji programu oraz sposoby oceny wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach poszczególnych przedmiotów znajdują się w kartach przedmiotów.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

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

łączna liczba godzin zajęć: **1547**

3.4 Praktyki zawodowe

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

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia II stopnia (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

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

4 Efekty uczenia się

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

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

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG2_W01	ma szczegółową wiedzę niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie tradycyjnych oraz współczesnych obszarów sztuki i nauki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki projektowej	P7S_WG
IPG2_W02	posiada wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce przydatną do projektowania i realizowania własnych działań projektowych i artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7S_WG

IPG2_W03	rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku (wiedza, tradycja, a nowe techniki i technologie we współczesnej grafice projektowej) oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	P7S_WG
IPG2_W04	posiada gruntowną wiedzę (wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu) z zakresu historii i teorii sztuki oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki, konieczną do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną	P7S_WG
IPG2_W05	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnym projektowaniu graficznym	P7S_WG
IPG2_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki projektowej i nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta.	P7S_WG
IPG2_W07	Posiada znajomość podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną o problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta w studiowanej specjalności	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG2_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji prac artystycznych oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	P7S_UW P7S_UU P7S_UW
IPG2_U02	dba o estetykę i nowatorstwo dzieła z zachowaniem wysokiego poziomu jego realizacji z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	P7S_UW
IPG2_U03	umie przewidywać efekty oddziaływania realizowanych własnych prac artystycznych i projektowych w kontekście uwarunkowań społecznych, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
IPG2_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych z uwzględnieniem grafiki, projektowania graficznego i multimediów	P7S_UW
IPG2_U06	posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą przygotowywanie wstępnych projektów dla późniejszych realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	P7S_UW

IPG2_U07	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	P7S_UW
IPG2_U08	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych i praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje projektowe	P7S_UW P7S_UU
IPG2_U09	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_UW P7S_UU
IPG2_U11	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	P7S_UK
IPG2_U12	posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wystąpień publicznych (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących prac projektowych lub twórczości innych projektantów	P7S_UK
IPG2_U13	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
IPG2_K01	posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	P7S_KK P7S_KO
IPG2_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia kursów podyplomowych i studiów doktoranckich	P7S_KK
IPG2_K03	posiada kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w działalności zawodowej, a także ma świadomość odpowiedzialności społecznej przy podejmowanych działaniach twórczych, rozumiejąc ich znaczenie dla interesu publicznego	P7S_KO P7S_KR
IPG2_K04	jest gotowy do prowadzenia działalności zawodowej w kontekście rozumienia podstawowych pojęć i zasad z zakresu zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7S_KO P7S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Estetyka	IPG2_W02 IPG2_W03	Przedmiot wprowadza w kluczowe zagadnienia estetyki, analizując idee piękna, sztuki i doświadczenia estetycznego od starożytności po współczesność. Omawiane są koncepcje mimesis, sądu smaku, wzniosłości oraz przemiany w postrzeganiu roli artysty. Zajęcia obejmują zarówno klasyczne ujęcia, jak i współczesne nurty. Szczególny nacisk położony jest na związek estetyki z praktyką artystyczną, przestrzenią wizualną oraz kulturą współczesną – w tym zjawiska estetyzacji życia codziennego, performatywności i zmysłowego odbioru dzieła	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu estetyki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Grafika Warsztatowa	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U09 IPG2_K01	Pogłębione poznanie oraz praktyczne zastosowanie technik grafiki warsztatowej (m.in. linorytu, monotypii, suchej igły oraz technik mieszanych) jako narzędzi służących realizacji bardziej złożonych koncepcji projektowych. W porównaniu z etapem licencjackim nacisk położony jest na rozwinięcie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej oraz świadome eksperymentowanie z możliwościami technologicznymi i formalnymi grafiki warsztatowej. Ćwiczenia warsztatowe mają na celu doskonalenie i pogłębianie umiejętności warsztatowych, obejmujących opracowanie bardziej złożonych matryc graficznych oraz wykonanie odbitek z uwzględnieniem różnorodnych metod druku. Szczególny nacisk kładziony jest na świadome i zaawansowane operowanie linią, plamą, światłocieniem i fakturą, a także na budowanie rozbudowanych kompozycji zarówno w formacie zamkniętym, jak i w układach sekwencyjnych. Istotnym elementem pracy jest również eksperymentowanie z technikami mieszanymi oraz poszukiwanie nowych rozwiązań formalnych i interpretacyjnych. Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności łączenia koncepcji projektowej z wymaganiami warsztatu graficznego, a także rozwijanie samodzielności w realizacji pracy – od etapu koncepcji i projektu, poprzez przygotowanie matrycy i proces druku, aż do uzyskania finalnej odbitki o wysokiej jakości technicznej i artystycznej.	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych prac graficznych wykonywanych technikami warsztatowymi (linoryt, monotypia, sucha igła, techniki mieszane), z uwzględnieniem jakości koncepcji, zaawansowania warsztatu i oryginalności rozwiązań artystycznych. Ocenie podlega również umiejętność świadomego operowania linią, plamą, światłocieniem i fakturą oraz tworzenia złożonych kompozycji, zarówno w formatach zamkniętych, jak i sekwencyjnych. Uwzględnia się także ocenę procesu pracy – od koncepcji, poprzez przygotowanie matrycy i druk, po finalną odbitkę – samodzielności, eksperymentowania z technikami mieszanymi oraz aktywności podczas konsultacji i prezentacji projektów.
Sitodruk	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_U09 IPG2_K01	Treści programowe przedmiotu Sitodruk ukierunkowane są na rozwój umiejętności świadomego wykorzystywania intuicji, emocji i wyobraźni w procesie twórczym oraz kształtowanie indywidualnej postawy artystycznej. Program obejmuje poznanie podstaw techniki sitodruku, jej możliwości wyrazowych oraz zastosowań w grafice artystycznej i projektowej. Studenci realizują	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie autorskich projektów i realizacji sitodrukowych, z uwzględnieniem jakości koncepcji, samodzielności działania, spójności wizualnej oraz kreatywnego wykorzystania techniki. Ocenie podlega także umiejętność łączenia aspektów koncepcyjnych z praktyczną realizacją, warsztatowa precyzja oraz indywidualny język artystyczny.

		zadania rozwijające umiejętności projektowania graficznego, oparte na zasadach kompozycji i kreacji wizualnej, a także wykonują autorskie prace z wykorzystaniem poznanych technologii. Szczególny nacisk położony jest na doskonalenie warsztatu, samodzielność działania oraz umiejętność łączenia aspektów koncepcyjnych z praktyczną realizacją. Program wspiera rozwój kompetencji merytorycznych i praktycznych w zakresie grafiki oraz przygotowuje do efektywnego i przedsiębiorczego funkcjonowania w obszarze działań artystycznych.	Uwzględnia się również ocenę procesu pracy, aktywność podczas konsultacji i prezentacji projektów oraz zdolność do eksperymentowania i rozwijania własnej postawy twórczej.
Malarstwo	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG1_U14 IPG2_K01	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Dla studentów II stopnia studiujących w pracowni malarstwa to czas autorefleksji i pierwszych prób kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Rysunek	IPG2_U02 IPG2_U03 IPG2_U07 IPG2_K01	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocienie, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne,	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.

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

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

		projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór tematów w kolejnych semestrach został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej.	
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	Pracownia Projektowania Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych) zajmuje się kompleksowym procesem projektowania i realizacji publikacji graficznych i wydawniczych od wstępnego konceptu redakcyjnego przez zaawansowane edytowanie i redagowanie tekstu, aż po strukturalne realizację w formie drukowanej i cyfrowej. Czerpie z bogatej tradycji historycznej rozwoju formy wizualnej pisma i jej reprezentacji i ostatnich dokonań na polu translacji systemów typograficznych na platformę zecerni cyfrowej. W obecnej wielopoziomowej medialnie rzeczywistości praca nad typografią tekstu i wynikające z niej kompetencje są istotnym elementem edukacji i praktyki projektowej. Program obejmuje komplementarne formy publikacji, zagadnienia typografii semantycznej, hierarchię struktury typograficznej w głównych formach wydawniczych oraz aspekty interfejsu formy typograficznej w publikacji. Program Pracowni zawiera elementy infografiki, zagadnienia strukturalizacji danych, modułowego podziału przestrzeni typograficznej oraz opracowania złożonych form wydawniczych, wielowarstwowych, strukturalnych periodyków, monografii oraz ich adaptacje na formy cyfrowe.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę samodzielności w prowadzeniu projektu, umiejętności opracowania złożonej publikacji pod względem funkcjonalnym i estetycznym, poprawności zastosowania typografii, logicznej struktury i hierarchii informacji, a także jakości prezentacji projektu i dokumentacji procesu projektowego.
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U03 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_U07 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	Studenci poznają różnorodne techniki projektowe wykorzystywane w grafice – od tradycyjnych metod warsztatowych po współczesne rozwiązania cyfrowe i intermedialne. W trakcie zajęć podejmują tematy związane z obecnością grafiki w przestrzeni publicznej, architektonicznej i wystawienniczej, a także z relacją obrazu do miejsca, skali i odbiorcy. Program obejmuje również zagadnienia projektowania dwuwymiarowego jako integralnego elementu myślenia o formie przestrzennej – studenci uczą się świadomego operowania kompozycją, kolorem, typografią i strukturą wizualną. Rozwijają umiejętność łączenia płaszczyzny i przestrzeni w spójną koncepcję artystyczną, z wykorzystaniem różnorodnych mediów i materiałów. Zajęcia kładą nacisk na proces twórczy, eksperyment, analizę kontekstu oraz świadome budowanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Poziom skomplikowania zadania jest dostosowany do każdego z semestrów.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów graficznych i przestrzennych pod kątem jakości kompozycji, koloru, typografii, spójności wizualnej oraz kreatywności. Ocenie podlega także samodzielność, proces pracy, eksperymentowanie z mediami i materiałami oraz prezentacja i omówienie projektów.
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	IPG2_W03 IPG2_W05 IPG2_W06 IPG2_U08 IPG2_U09 IPG2_K01 IPG2_K02	Realizowane są prace w przestrzeni filmowo-animacyjnej oraz interaktywno-multimedialnej. Projektowane są animowane rozwiązania infograficzne, reklamowe i kampanie społeczne lub okolicznościowe. Tworzy się koncepcje, wdraża i kinetyzuje wybrane składniki identyfikacji wizualnej. Przygotowuje się składniki preprodukcji gier komputerowych. Do realizacji warstwy technicznej używane są wybrane aplikacje użytkowe oraz technologie cyfrowego wideo.	Weryfikacja efektów uczenia się obejmuje ocenę projektów multimedialnych i animacyjnych pod kątem jakości koncepcji, estetyki, spójności wizualnej, funkcjonalności interaktywnej oraz kreatywności. Ocenie podlega także samodzielność, proces pracy, eksperymentowanie z mediami cyfrowymi oraz prezentacja i omówienie projektów.

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

	IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	operowaniu formą graficzną. Studenci w ramach aneksu realizują cykl 3-4 plakatów o zróżnicowanej tematyce, zależnej od założeń pracy: plakaty społeczne, plakaty dedykowane promocji wydarzeń kulturalnych, plakaty systemowe i inne.	Weryfikowane są umiejętności kreowania spójnego i czytelnego przekazu wizualnego, świadomego operowania formą, kolorem, typografią oraz kompozycją. Sprawdza się również oryginalność koncepcji, rozwinięcie indywidualnego języka wizualnego oraz zdolność do uzasadnienia podjętych decyzji projektowych. Weryfikacja obejmuje prezentację prac, dokumentację procesu twórczego oraz analizę kontekstu i odbioru projektów.
Aneks - Projektowanie Informacji Wizualnej	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Treści programowe aneksu realizowanego w Pracowni Projektowania Informacji Wizualnej obejmują zagadnienia zgodne z ogólnymi treściami realizowanymi w ramach przedmiotu. Temat oraz szczegółowy zakres realizowanego zadania są ustalane indywidualnie przez studenta w porozumieniu z prowadzącym.	Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez ocenę realizowanego aneksu pod kątem samodzielnego opracowania systemu informacji wizualnej. Sprawdza się umiejętność projektowania czytelnych i spójnych struktur wizualnych, dobór odpowiednich środków graficznych, zastosowanie typografii i kolorystyki oraz praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy w indywidualnym projekcie. Weryfikacja obejmuje prezentację projektu, dokumentację procesu projektowego, analizę decyzji projektowych, obronę koncepcji przed prowadzącym oraz końcowy efekt wizualny, uwzględniający zarówno aspekty estetyczne, jak i funkcjonalne rozwiązania informacyjne.
Aneks - Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Aneks realizowany w pracowni koncentruje się na samodzielnym projektowaniu i opracowywaniu publikacji graficznych w formie drukowanej i cyfrowej, obejmujących zarówno materiały periodyczne, jak i monografie czy złożone systemy wydawnicze. Student samodzielnie definiuje temat i zakres projektu, wykorzystując wiedzę zdobytą w poprzednich semestrach w zakresie typografii, hierarchii struktury typograficznej, infografiki oraz modułowego podziału przestrzeni wizualnej. Zadanie aneksu obejmuje opracowanie pełnej koncepcji wydawniczej, redakcję i edycję tekstu, projektowanie układów graficznych oraz adaptację projektów do form cyfrowych. Szczególny nacisk kładziony jest na spójność wizualną, czytelność, integrację typografii z treścią merytoryczną oraz kreatywne stosowanie systemów typograficznych w różnych formach publikacyjnych.	Ocena efektów uczenia się dotyczy kompleksowego projektu publikacji graficznej, zarówno w wersji drukowanej, jak i cyfrowej. Sprawdza się umiejętność projektowania układów typograficznych, strukturalizowania informacji, wykorzystania infografiki oraz adaptacji publikacji na media cyfrowe. Weryfikacja obejmuje prezentację koncepcji, dokumentację projektową, obronę rozwiązań typograficznych, analizę procesu projektowego oraz końcowy efekt wizualny i funkcjonalny publikacji.
Aneks - Projektowanie Komunikatu Wizualnego	IPG2_W03 IPG2_W06 IPG2_U01 IPG2_U04 IPG2_U06 IPG2_K01	Studenci poznają różnorodne techniki projektowe wykorzystywane w grafice – od tradycyjnych metod warsztatowych po współczesne rozwiązania cyfrowe i intermedialne. W trakcie zajęć podejmują tematy związane z obecnością grafiki w przestrzeni publicznej, architektonicznej i wystawienniczej, a także z relacją obrazu do miejsca, skali i odbiorcy. Program obejmuje również zagadnienia projektowania dwuwymiarowego jako integralnego elementu myślenia o formie przestrzennej – studenci uczą się świadomego operowania kompozycją, kolorem, typografią i strukturą wizualną. Rozwijają umiejętność łączenia płaszczyzny i przestrzeni w spójną koncepcję artystyczną, z wykorzystaniem różnorodnych mediów i materiałów. Zajęcia kładą nacisk na proces twórczy, eksperyment, analizę kontekstu oraz świadome budowanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej.	Ocena obejmuje analizę i prezentację indywidualnego projektu dyplomowego, w tym spójność koncepcji artystycznej, świadome stosowanie kompozycji, koloru, typografii i relacji przestrzenno-wizualnych. Weryfikowane są również umiejętności samodzielnej pracy twórczej, eksperymentowania z mediami i materiałami oraz dokumentacja procesu projektowego.

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

		część kursu stanowi analiza typografii średniowiecznej, w tym rękopiśmiennych ksiąg religijnych, kodeksów i iluminacji oraz rozwoju form książki. Omawiane są również początki polskiego piśmiennictwa. W dalszej części przedstawiony zostaje przełom związany z wynalazkiem druku przez Johannes Gutenberg oraz rozwój inkunabułów. Analizowane są przemiany typografii w okresie renesansu, w tym rozwój krojów pisma, książki drukowanej oraz znaczenie ośrodków wydawniczych i bibliotek. Treści programowe w semestrze letnim koncentrują się na rozwoju typografii i projektowania graficznego od XVII do XX wieku, ze szczególnym uwzględnieniem roli prasy jako medium komunikacji masowej oraz różnorodnych form publikacji. Omawiane są przemiany typografii w okresie rewolucji przemysłowej, rozwój reklamy oraz nowe zastosowania literatury w komunikacji wizualnej. Przedstawiony zostaje wpływ ruchu Arts and Crafts (m.in. William Morris) na projektowanie książki i odnowę rzemiosła. Analizowany jest rozwój plakatu oraz wykorzystanie typografii w reklamie na przełomie XIX i XX wieku. Istotną część zajęć stanowią zagadnienia związane z awangardą i nowym podejściem do projektowania graficznego, w tym eksperymenty typograficzne i funkcjonalizm. W dalszej części omawiany jest rozwój typografii i grafiki użytkowej w Polsce w XX wieku, w tym działalność Władysława Strzemińskiego oraz zjawisko Polskiej Szkoły Plakatu. Końcowe zagadnienia obejmują rozwój publikacji dziecięcych, książki artystycznej oraz kwestie dostępności i czytelności w projektowaniu typograficznym.	samodzielności w interpretacji materiałów źródłowych, umiejętności formułowania wniosków krytycznych oraz aktywność w dyskusjach.
Proseminarium	IPG2_W02 IPG2_W04 IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium – praca pisemna	IPG2_W02 IPG2_W04 IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Techniki autoprezentacyjne	IPG2_U11 IPG2_U12 IPG2_K01 IPG2_K03	Przedmiot „Techniki autoprezentacji” ma na celu wyposażenie studentów kierunku projektowanie graficzne w umiejętności skutecznego przygotowywania i prowadzenia wystąpień publicznych. Zajęcia rozwijają świadomość własnego ciała, gestów, mimiki i postawy oraz uczą wykorzystywania komunikacji pozawerbalnej w budowaniu pozytywnego wrażenia. Studenci poznają zasady konstruowania klarownej i atrakcyjnej prezentacji, określania celu wypowiedzi, organizowania przestrzeni oraz stosowania środków audiowizualnych w wystąpieniach stacjonarnych i online. Program obejmuje także techniki radzenia sobie ze stresem, kontrolowania oddechu i modulacji głosu oraz strategię relaksacyjną wspierającą pewność siebie podczas prezentacji. Zajęcia przewidują praktyczne ćwiczenia, analizę studiów przypadków oraz	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie praktycznych wystąpień publicznych przygotowywanych przez studentów, z uwzględnieniem jasności komunikatu, spójności prezentacji, wykorzystania środków audiowizualnych oraz skuteczności komunikacji pozawerbalnej. Ocenie podlega także świadomość własnego ciała, gestów, mimiki, postawy oraz umiejętność radzenia sobie ze stresem i modulacji głosu. Uwzględnia się również ocenę procesu przygotowania prezentacji, samodzielności, aktywności podczas zajęć, analizy studiów przypadków oraz sposób prezentacji i interakcji z odbiorcami.

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

5. Plany studiów

5.1 Studia II stopnia (poziom 7)

Semestr 1

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

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

Semestr 2

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

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

Semestr 3

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

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

Semestr 4

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

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

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

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot

fakultatywny e –

egzamin

z/o – zaliczenie z oceną

z - zaliczenie

Załącznik nr 7 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28
Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: Projektowanie ubioru

Wydział Sztuk Projektowych
Instytut Ubioru
Kierunek: Projektowanie ubioru
Poziom: PRK 6
Forma studiów: stacjonarne
Profil: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

Spis treści

1	Charakterystyka kierunku	3
2	Nauka, badania, infrastruktura	9
3	Program	10
4	Efekty uczenia się	12
5	Plany studiów	19

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie ubioru
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Profil ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela	Nie
Forma studiów	Studia stacjonarne
Wskazanie tytułu zawodowego nadawanego absolwentom	licencjat
Liczba semestrów	6
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	66 studentów
Język studiów	Polski

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

Dziedzina sztuki

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.3 Charakterystyka kierunku

Celem studiów jest zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji związanych z projektowaniem ubioru wraz z jego praktycznym i teoretycznym kontekstem. Studia na kierunku Projektowanie Ubioru przygotowują absolwentów zarówno do samodzielnej pracy projektowej, jak również pracy w zespole. Podkreślenie roli kreatywności, indywidualizmu projektowego i ekspresji są zestawione z nauką samodzielnego myślenia, podejmowania decyzji w procesie projektowym, pozyskiwania i analizowania informacji dotyczących zadań projektowych i konkretnych grup użytkowników.

Proces kształcenia oparty jest na interdyscyplinarnej symbiozie działań artystycznych i projektowych, pozwalającej twórczo wykorzystywać doświadczenia płynące zarówno z pracowni projektowych tworzących Instytut Ubioru, jak i pracowni specjalizacyjnych wszystkich kierunków Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

Praktyczne kształcenie kierunkowe jest uzupełnione szerokim spektrum przedmiotów teoretycznych - estetyką, zagadnieniami sztuki aktualnej, historią sztuki nowoczesnej oraz historią mody.

Spójność z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi jest jednym z głównych założeń programu kierunku Projektowanie ubioru. Realizacja założeń spójności opiera się na dwóch głównych

aspektach; pierwszym jest kontynuowanie założeń artystycznych i dydaktycznych Patrona Akademii - Władysława Strzemińskiego. Drugim - zintegrowanie programów nauczania z praktycznym wykorzystaniem ich we współpracy z przemysłem i komercjalizacją doświadczeń projektowych. Innowacyjny program nauczania, nawiązujący do tradycji Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, bazuje na symbiotycznym połączeniu kształcenia kierunkowego z ogólnoplastycznym, rozwijającym wrażliwość artystyczną w działaniach projektowych. Symultaniczna realizacja projektowego procesu dydaktycznego z fundamentalnym rozwojem świadomości artystycznej w pracowniach malarstwa, rysunku i rzeźby następuje na pierwszym roku studiów pierwszego stopnia. Od drugiego roku student kierunku Projektowanie ubioru świadomie wybiera pracownie uzupełniające proces kształcenia kierunkowego, by zgodnie z intencją programową Patrona Akademii holistycznie kreować autorską wrażliwość projektową i artystyczną. Taki rodzaj kształcenia projektantów zapewnia, że absolwent cechować się będzie szerokimi horyzontami i zdolnością tworzenia i realizacji nowatorskich wizji projektowych. Komercjalizacja wizji odbywać się będzie dwutorowo - z jednej strony zapewniona przez aktywnych zawodowo wykładowców tworzących Instytut Ubioru, z drugiej - łączona z aktywizacją studentów i absolwentów - stanie się częścią działalności badawczej, prowadzonej w Instytucie. Polityka współpracy z firmami lokalnymi i międzynarodowymi, realizowana w ramach działań naukowych, badawczych i kulturalnych jest na stałe wpisana w działalność Instytutu Ubioru. Jeronimo Martins Polska S.A., YKK Poland, Coats, LPP S.A., Adrian, Arche sp. z o.o. czy Liberty Motors to jedne z wielu firm, z którymi Instytut Ubioru nawiązał współpracę i zrealizował zróżnicowane projekty. Część z nich odbyła się we wnętrzach Centrum Promocji Mody ASP w Łodzi, gdzie studenci kierunku Projektowanie Ubioru mają stałą możliwość zaprezentowania twórczości projektowej w profesjonalnym otoczeniu pokazów mody. W CPM odbywają się również cyklicznie wydarzenia współtworzone przez Instytut Ubioru i wspierane przez środowisko Łodzi, miasta historycznie związanego z przemysłem włókienniczym - Złota Nitka (ogólnopolski konkurs dla młodych projektantów mody, powołany do życia w Katedrze Ubioru) oraz Gala Dyplomowa Instytutu Ubioru (przegląd najlepszych projektowych dyplomów). Bogate spektrum działalności Instytutu Ubioru, łączące doświadczenia edukacyjne, badawcze, wystawiennicze i projektowe jest stale aktualizowaną odpowiedzią na potrzeby rozwijającej się społeczności lokalnej i globalnej.

1.4 Koncepcja kształcenia

Proces kształcenia skupiony jest na projektowaniu ubioru w pełnym zakresie - projektowaniu odzieży i odzieży dzianej, bielizny, obuwia, akcesoriów, kostiumu teatralnego i filmowego. Odbywa się w dedykowanych, wyspecjalizowanych pracowniach projektowych, prowadzonych przez pracowników naukowo-dydaktycznych: Pracowni Projektowania Ubioru I, II i III, Pracowni Projektowania Ubioru Dzianego, Pracowni Projektowania Obuwia i Akcesoriów, Pracowni Bielizny i Ubioru Rekreacyjnego oraz Pracowni Kostiumu Teatralnego i Filmowego. Wiedza kierunkowa jest stale wspierana przedmiotami techniczno-technologicznymi - konstrukcją, technologią i materiałoznawstwem, projektowaniem komputerowym i współpracą realizacyjną na warsztatach.

Cykl kształcenia obejmuje również zagadnienia związane z teorią - analizą procesu projektowego, zagadnieniami sztuki aktualnej, estetyką, historią ubioru i zagadnieniami mody XX wieku.

Bazę kształcenia ogólnoplastycznego stanowią bloki rysunku, malarstwa i rzeźby.

Student otrzymuje również podstawowe elementy wykształcenia związane z publikacją doświadczeń projektowych i dedykowaniem ich wybranemu użytkownikowi. W tym celu w programie studiów znajdują się zagadnienia związane z projektowaniem graficznym i fotografią mody.

Student nabywa odpowiednich umiejętności językowych (poziom co najmniej B2).

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia jest uzyskanie przez przyszłego absolwenta wiedzy z zakresu projektowania ubioru, w tym wybranych zagadnień związanych z teoretycznym przygotowaniem do opracowania i prezentacji efektów twórczości projektowej.

W trakcie studiów przyszły absolwent powinien rozwijać umiejętności obsługi programów graficznych i opanować zasady tworzenia i manipulacji podstawowych szablonów konstrukcyjnych w stopniu umożliwiającym realizację autorskich projektów. Absolwent powinien biegłe posługiwać się poznanymi metodami projektowania, tworzyć kompleksowe, uwzględniające użytkownika bądź określoną grupę odbiorców założenia projektowe. W procesie ich realizacji powinien podejmować samodzielne decyzje oraz prezentować efekty poszczególnych etapów pracy projektowej w zróżnicowanej formie, posługując się wieloma środkami wyrazu i przekazu.

Studia pierwszego stopnia stwarzają podstawy dla umiejętności samodzielnego i krytycznego myślenia. Przygotowują do pracy zarówno indywidualnej jak i w zespole projektowym.

Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia na kierunku projektowanie ubioru lub kierunkach pokrewnych.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Rynek odzieżowy stanowi jedną z najszybciej i najdynamiczniej rozwijających się branż w Polsce. Często podkreśla się, że należy on do najatrakcyjniejszych i największych w Europie Środkowo-Wschodniej. Dotychczasowe doświadczenia Instytutu Ubioru (wcześniej Katedry Ubioru) pokazują, że absolwent kierunku Projektowanie Ubioru nie tylko z łatwością wkroczy na rynek pracy, znajdując zatrudnienie w zróżnicowanej branży mody, ale będzie się na nim dynamicznie rozwijał. Działy projektowe większości polskich firm sektora odzieżowego są tworzone lub współtworzone przez absolwentów Instytutu Ubioru, pełniących funkcje asystentów, młodszych projektantów, projektantów czy head designerów. W ciągu dziesiątek lat funkcjonowania, absolwenci poszczególnych pracowni projektowych wdrożyli do produkcji setki tysięcy projektów, czynnie wpływając na wizerunek szeroko pojmowanego zjawiska mody w Polsce i za granicą. To dzięki wielowątkowemu procesowi kształcenia, zakładającemu symultaniczny rozwój artystyczny, projektowy i teoretyczny, dostosowywanemu do zmieniających się potrzeb rynku pracy, absolwent będzie postrzegany jako wysoko wykwalifikowany projektant w sektorze mody, kostiumu i wzornictwa. Kompetencje nabyte podczas studiów pozwolą rozwijać indywidualne umiejętności projektowe i warsztatowe, kształtowane podczas procesu dydaktycznego na polu wzornictwa i sztuki. Dzięki profesjonalnemu tworzeniu i realizacji pełnych koncepcji artystyczno-projektowych, absolwent odnajdzie się zarówno w prowadzeniu autorskiej działalności jak i pracy w grupie lub zespole projektowym przedsiębiorstw o zróżnicowanej skali

funkcjonowania i produkcji. Zaktualizowany program kształcenia specjalizacyjnego, składający się z działań projektowych, technologicznych, konstrukcyjnych, warsztatowych i teoretycznych jest odpowiedzią na ciągłe zapotrzebowanie na syntetycznie wykształconego projektanta i kostiumografa. Świadomość narzędzi, jakie wykorzystywane są w dzisiejszej branży mody znajduje odzwierciedlenie w umiejętnościach warsztatowych absolwenta; dzięki zróżnicowanym procesom dydaktycznym potrafi się posługiwać zarówno tradycyjnymi jak i nowoczesnymi technikami projektowymi, co zdecydowanie wpływa na jego atrakcyjność na rynku pracy w kraju i za granicą.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Współczesny rynek odzieżowy ewoluuje w stronę modelu, w którym projektant nie jest już tylko wizjonerem, ale posiada wszechstronną wiedzę z obszaru technologii. Efekty uczenia się w obszarze wiedzy (KPU1_W01b, W05b) oraz umiejętności (KPU1_U03b) gwarantują, że absolwent posiada zaawansowane kompetencje krawieckie i konstrukcyjne i potrafi je świadomie wykorzystywać w realizacji projektów. Gospodarka związana z branżą mody potrzebuje specjalistów, którzy rozumieją fizyczność materiału i potrafią przełożyć abstrakcyjny szkic na gotowy produkt. Taka korelacja teorii z praktyką (KPU1_W13b) zapobiega powstawaniu luki kompetencyjnej między działem kreatywnym a produkcyjnym, co jest kluczowe dla omawianej dziedziny.

Zgodność z potrzebami nowoczesnej gospodarki objawia się w silnym nacisku na narzędzia multimedialne (KPU1_W02b, W07b, U04b). Przemysł mody przechodzi przez etap cyfryzacji - od projektowania 3D po wirtualne prototypowanie. Wyposażenie studenta w umiejętność posługiwania się zaawansowanym oprogramowaniem graficznym i znajomość innowacyjnych technologii produkcyjnych bezpośrednio zasila rynek pracy kadrami zdolnymi do wdrażania nowoczesnych, oszczędnych czasowo i materiałowo metod pracy.

Sektor społeczno-gospodarczy znajduje się pod ogromną presją zmian klimatycznych i regulacji dotyczących zrównoważonego rozwoju. Efekt KPU1_U07b (projektowanie zgodnie z CSR i ekologią) stanowi bezpośrednią odpowiedź na te wyzwania. Absolwent przygotowany do pracy w nurcie odpowiedzialnego projektowania staje się poszukiwanym ekspertem w firmach, które muszą dostosować swoje strategie do wymogów gospodarki obiegu zamkniętego. Dodatkowo, kompetencje w zakresie etosu zawodowego (KPU1_S07b) budują kapitał społeczny oparty na etyce, co jest niezbędne dla poprawy wizerunku całej branży mody.

Projektowanie ubioru w programie studiów nie jest traktowane wyłącznie jako usługa komercyjna, ale jako proces kulturowy. Efekty takie jak KPU1_W15b oraz KPU_U17b wskazują na głębokie zrozumienie zjawisk społecznych. Gospodarka potrzebuje projektantów potrafiących odczytywać nastroje społeczne i lokalne tożsamości, co pozwala na tworzenie produktów o wysokiej wartości dodanej, które nie są tylko „odzieżą”, ale komunikatem kulturowym. Umiejętność krytycznej analizy zjawisk modowych pozwala absolwentom na kreowanie trendów, a nie tylko ich bierne odtwarzanie. Program kształcenia precyzyjnie adresuje potrzebę wysokiej elastyczności na rynku pracy, gdzie dominują mikroprzedsiębiorstwa i praca projektowa. Dzięki efektom z zakresu marketingu, brandingu (KPU1_W11b) oraz prawa autorskiego (KPU1_W12b, KPU1_W14b), absolwent zyskuje narzędzia do

komercjalizacji swoich talentów. Umiejętność opisywania kolekcji (KPU1_U10b), stylizacji sesji (KPU1_U11b) i autoprezentacji (KPU1_U12b) sprawia, że młody projektant jest gotowy do samodzielnego funkcjonowania rynkowego jako przedsiębiorca, co bezpośrednio przekłada się na wzrost innowacyjności.

Ostatnim filarem zgodności jest przygotowanie do pracy w strukturach korporacyjnych i zespołach interdyscyplinarnych (KPU_U16b, KPU1_S04b). Dzisiejsza moda to wynik współpracy projektanta z technologiem, kupcem i działem marketingu. Umiejętność współdziałania oraz biegłość językowa (KPU1_U15b) pozwalają absolwentom na swobodne poruszanie się w globalnych łańcuchach dostaw, czyniąc ich konkurencyjnymi nie tylko na rynku krajowym, ale i europejskim.

Podsumowując, profil absolwenta wynikający z powyższych efektów uczenia się jest precyzyjnie skrojony pod wymagania współczesności: łączy w sobie szacunek do tradycji i jakości z nowoczesnym warsztatem cyfrowym oraz głęboką odpowiedzialnością za środowisko i społeczeństwo.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Program kształcenia na kierunku Projektowanie ubioru zapewnia pełne spektrum kwalifikacji, łączących świadomość artystyczną z biegłością projektową. Absolwent zna proces projektowy, potrafi przeprowadzić go zarówno indywidualnie jak i uczestnicząc w pracach grupy projektowej. Wspomaganie kształcenia specjalizacyjnego przez warsztaty i zajęcia z zakresu konstrukcji i technologii skutkuje kompleksową wiedzą projektową uwarunkowaną możliwościami produkcyjnymi i elastycznością w podejmowaniu pracy na zróżnicowanych stanowiskach związanych z lokalną i globalną branżą mody.

Program studiów pierwszego stopnia zakłada odbycie przez studentów praktyk zawodowych, co ułatwia nawiązanie kontaktów z potencjalnymi pracodawcami i przygotowuje do aktywnego wejścia na rynek pracy.

Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku projektowanie ubioru posiada wiedzę i kwalifikacje umożliwiające podjęcie pracy jako:

- asystent projektanta lub młodszy projektant ubioru;
- asystent projektanta lub młodszy projektant ubioru dziewiarskiego i struktur dziewiarskich;
- asystent projektanta lub młodszy projektant akcesoriów;
- asystent projektanta lub młodszy projektant obuwia;
- asystent kostiumografa teatralnego;
- asystent kostiumografa filmowego;
- ilustrator mody;
- stylistę;
- asystent technologa;
- asystent konstruktora;
- asystent visual merchandisera lub młodszy visual merchandiser;

- pracownik branży przemysłów kreatywnych.

1.9 Możliwość kontynuowania studiów

Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru może kontynuować kształcenie na studiach drugiego stopnia na tym samym kierunku. Ponadto, uzyskanie tytułu licencjata i magistra upoważnia absolwenta do podjęcia kształcenia na kierunkach pokrewnych w ramach dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Instytut Ubioru prowadzi podstawowe, stosowane i wdrożeniowe badania naukowe w zakresie projektowania ubioru, odzieży specjalistycznej, bielizny specjalistycznej, obuwia i akcesoriów oraz konstrukcji i technologii odzieży. Badania są realizowane zarówno jako prace statutowe nauczycieli akademickich, jak i prace realizowane z instytucjami zewnętrznymi.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Instytut Ubioru jest najstarszą i największą w Polsce jednostką zajmującą się tematem projektowania ubioru. Działalność Instytutu opiera się zarówno na dydaktyce jak i prowadzeniu badań naukowych. Ich różnorodność wynika z kompetencji pracowników naukowo-dydaktycznych i licznych współprac z ośrodkami badawczo-naukowymi i firmami zewnętrznymi. Studenci kierunku Projektowanie Ubioru uczestniczą w wybranych badaniach naukowych, mają również stały dostęp do ich wyników, prezentowanych m.in. na zajęciach dydaktycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Ubioru dysponuje pełną infrastrukturą, niezbędną do prowadzenia szerokiego spektrum zajęć teoretycznych i praktycznych, związanych z projektowaniem ubioru.

Siedem pracowni projektowych wyposażonych zostało w manekiny krawieckie, stoły do prezentacji prac studentów oraz sprzęt multimedialny - komputery stacjonarne i przenośne, rzutniki i ekrany.

Wyposażenie warsztatów krawieckich stanowią nowoczesne maszyny przemysłowe - stębnówki, overlocki, renderki, dwuigłówki; prasownice, klejarki, prasulce i stoły stabilizujące do wyrobów dzianych, stoły do krojenia. Warsztaty obuwnicze, bieliźniarskie i dziewiarskie dysponują profesjonalnym parkiem maszynowym, który umożliwia realizację prac studentów na poziomie wzorcowni przemysłowej. Wyposażenie dziewiarni wspomaga proces kształcenia projektanta zarówno materii dziewiarskiej jak i wyrobów z dzianiny - od ręcznych maszyn dziewiarskich o zróżnicowanym uigleniu do najnowocześniejszej maszyny żakardowej firmy Stoll.

Konstrukcja odzieży i obuwia prowadzona jest w pracowniach przystosowanych do tworzenia tradycyjnych szablonów krawieckich.

Studenci kierunku Projektowanie Ubioru korzystają z sal wykładowych i warsztatowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi - studia CYCERON - pracowni komputerowej, studio fotograficznego i profesjonalnej sali umożliwiającej produkcję profesjonalnych pokazów mody w Centrum Promocji Mody.

Instytut Ubioru posiada wyposażenie niezbędne do prowadzenia zajęć w trybie online.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Liczba semestrów: **6**
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat sztuki**

3.2 Opis realizacji programu

Kształcenie na pierwszym stopniu opiera się o synchroniczne kształtowanie świadomości i doświadczeń studentów z zakresu artystycznego, projektowego i teoretycznego. Pierwsze dwa semestry zakładają rozwijanie zdolności artystycznych w pracowniach rysunku, malarstwa i rzeźby. Po zaliczeniu letniej sesji egzaminacyjnej na pierwszym roku, student wybiera przedmiot z oferty wszystkich kierunków Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, kontynuując naukę do końca ostatniego semestru.

Przedmioty teoretyczne rozpoczynają się od pierwszego semestru; zagadnienia sztuki aktualnej, historia sztuki nowoczesnej i estetyka zaplanowane zostały na dwa semestry.

Pierwszy semestr to wprowadzenie do podstaw technologii i materiałoznawstwa oraz rysunku żurnalowego.

Kształcenie kierunkowe - projektowanie ubioru, konstrukcja i warsztaty rozwijane są w trakcie całego toku studiów. Ich uzupełnieniem jest trwająca dwa semestry kompozycja w projektowaniu ubioru oraz zajęcia drugiej specjalności projektowej - od III. do V. semestru. Kształceniu kierunkowemu towarzyszą zajęcia z programów graficznych, trwające trzy semestry. Student jest zobowiązany do wyboru nowożytnego języka obcego. Jego nauka trwa cztery semestry i kończy się egzaminem potwierdzającym znajomość wybranego języka na poziomie B2.

Ostatni, szósty semestr, skupia się na przygotowaniu i obronie pracy dyplomowej (seminarium dyplomowe).

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć (dla poziomu 6)

Liczba punktów ECTS

Liczba punktów konieczna do ukończenia studiów	183
Liczba punktów w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	183
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	86
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	5

Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	22

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 2.207 (w tym obowiązkowe praktyki i plener).

Łączna liczba godzin zegarowych: 1655,25.

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 150 godzin według indywidualnego programu praktyk na przestrzeni wszystkich semestrów. Zaliczenie odbywa się najpóźniej na ostatnim semestrze studiów.

3.5 Ukończenie studiów

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

Praca dyplomowa (licencjacka), egzamin dyplomowy (licencjacki).

Praca dyplomowa - projektowa wraz z opisem - przygotowywana jest pod kierunkiem promotora. Realizacja pracy projektowej to 6 sylwetek / par obuwia / akcesoriów) wraz z opisem, wykonana w pracowni głównej specjalizacji, w której student studiował minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej.

Opis kolekcji opracowany jest pod opieką promotora i stanowi integralną część pracy projektowej. Opis nie powinien przekraczać 10 stron tekstu (nie licząc zdjęć). W całości KSIĘGA DYPLOMOWA pracy licencjackiej powinna składać się z około 30-40 stron i oprócz opisu zawierać dokumentację wszystkich etapów procesu twórczego od źródeł inspiracji, opracowania projektu, projektów żurnalowych, dokumentacji techniczno-technologicznej (rysunki techniczne przodów i tyłów wszystkich asortymentów z wymiarowaniem jednego z nich), po jego realizację (zdjęcia przodu, tyłu i detalu każdej z sylwetek / par obuwia / akcesoriów). Wymagane jest podanie spisu modeli zrealizowanych ze wskazaniem elementów, z których się składają.

4. Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie ubioru. Stacjonarne studia pierwszego stopnia.

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
KPU1_W01b	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszycia projektów z zakresu projektowania ubioru;	P6S_WG
KPU1_W02b	zna i stosuje tradycyjne i multimedialne narzędzia w warsztacie projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W03b	zna w zaawansowanym zakresie historię sztuki, ubioru i wzornictwa, których przykłady twórczo interpretuje w procesie projektowym, posługując się dostępnymi źródłami;	P6S_WG
KPU1_W04b	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P6S_WG
KPU1_W05b	ma zaawansowaną wiedzę na temat tradycyjnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W06b	rozumie zależności pomiędzy teorią mody i sztuki a własnym procesem projektowym;	P6S_WG
KPU1_W07b	ma zaawansowaną wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P6S_WG
KPU1_W08b	zna i stosuje w procesie projektowym zróżnicowane techniki rysunkowe, malarskie i przestrzenne;	P6S_WG

KPU1_W09b	rozumie i samodzielnie interpretuje zasady kształtowania formy ubioru w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W10b	ma zaawansowaną wiedzę z dyscyplin artystycznych uzupełniających proces projektowy, takich jak rysunek, malarstwo, kompozycja, rzeźba, którą twórczo wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W11b	ma ogólną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i brandingu w pracy projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W12b	zna pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P6S_WK
KPU1_W13b	zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów;	P6S_WG
KPU1_W14b	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego;	P6S_WK
KPU1_W15b	rozumie rolę współczesnych zagadnień społecznych i kulturowych mających istotny wpływ na proces projektowania ubioru;	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI
Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:

KPU1_U01b	tworzyć kreatywne i oryginalne koncepcje projektów ubioru;	P6S_UW
KPU1_U02b	samodzielnie realizować projekty z zakresu projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U03b	stosować zaawansowane zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U04b	posługiwać się programami graficznymi w pracy projektanta ubioru;	P6S_UW
KPU1_U05b	podejmować samodzielne decyzje w procesie projektowania i realizacji form ubioru;	P6S_UW
KPU1_U06b	wykorzystywać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia oryginalnych projektów ubiorów;	P6S_UW
KPU1_U07b	przewodzić własny proces projektowy zgodnie ze współczesnym aspektem CSRu i ekologii;	P6S_UW
KPU1_U08b	dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P6S_UW
KPU1_U09b	rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P6S_UW P6S_UO
KPU1_U10b	opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizacje w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P6S_UW
KPU1_U11b	samodzielnie przygotować stylizacje do sesji fotograficznych, prezentacji, wystaw i pokazów;	P6S_UW
KPU1_U12b	omawiać w trakcie publicznej prezentacji zarówno proces projektowy, jak i jego realizację;	P6S_UW
KPU1_U13b	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów;	P6S_UO
KPU1_U14b	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P6S_UU
KPU1_U15b	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P6S_UK
KPU1_U16b	jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych w szczególności projektowania ubioru, w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac projektowych;	P6S_UK

KPU1_U17b	potrafi dokonać krytycznej analizy i interpretacji zjawisk modowych w kontekście procesów kulturowych i społecznych, wykorzystując adekwatne metody badawcze oraz narzędzia teoretyczne właściwe dla dyscypliny sztuk plastycznych i projektowych;	P6S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE
Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:

KPU1_S01b	samodzielnej pracy projektanta ubioru, wykorzystując zdobyte doświadczenia oraz analizę wybranych lub otrzymanych informacji, potrzebnych w procesie projektowym;	P6S_KK
KPU1_S02b	samodzielnej organizacji procesu projektowego;	P6S_KR
KPU1_S03b	twórczej interpretacji, analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowego;	P6S_KK
KPU1_S04b	uczestniczenia w pracach grup projektowych;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S05b	analizy pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S06b	komunikowania się, prezentacji działalności projektowej w zróżnicowanej formie i za pośrednictwem zróżnicowanych środków;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S07b	absolwent jest gotów do brania odpowiedzialności za kulturotwórczy przekaz swoich projektów oraz do dbania o etos zawodowy projektanta jako twórcy kultury, a także przygotowany do krytycznej oceny wpływu zjawisk kulturowych na proces projektowania ubioru;	P6S_KK P6S_KR

4.2 Zajęcia wraz z przypisanymi efektami uczenia się i treściami programowymi

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Język obcy nowożytny (do wyboru)	KPU1_U15b	1. Pogłębienie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego. 2. Poszerzenie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego o umiejętność posługiwania się specjalistycznym słownictwem, związanym z kierunkiem Projektowanie Ubioru. 3. Przygotowanie do posługiwania się wybranym językiem obcym nowożytnym w przyszłej pracy projektanta ubioru na poziomie B2.	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
Historia sztuki nowoczesnej	KPU1_W03b KPU1_W04b	1. Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w sztuce nowoczesnej, najważniejszych przedstawicieli i ich dzieł. 2. Kształcenie analizy formy. 3. Wskazanie zależności (w tym chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w sztuce nowoczesnej. 4. Ukazanie panoramy przemian w kulturze artystycznej XX wieku.	Zaliczenie, egzamin
Zagadnienia sztuki aktualnej	KPU1_W03b KPU1_W04b KPU1_S03b	1. Wskazanie i omówienie aktualnych zjawisk kultury i sztuki współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień związanych z projektowaniem ubioru. 2. Zaznajomienie z bieżącym kontekstem kulturowym mody. 3. Wymiana opinii na temat oddziaływania współczesnego designu i mody oraz ich uwarunkowań na indywidualną twórczość projektową. 4. Definiowanie roli projektanta ubioru w kontekście aktualnych zjawisk związanych z modą, wzornictwem i sztuką. 5. Zaznajomienie z narzędziami interpretacji współczesnego świata. 6. Wskazanie roli przemian społecznych, kulturowych i technologicznych w kreowaniu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru.	Zaliczenie, egzamin

Analiza dzieła projektowego	KPU1_W01b KPU1_W04b KPU1_W06b KPU1_S03b KPU1_S05b	1. Analizy formy w przekazach wizualnych, w tym dzieł sztuki z zakresu projektowania ubioru w oparciu m.in. o wybrane koncepcje teoretyczne. 2. Poruszenie i omówienie problematyki odnoszącej się do percepcji przekazów kontekstualnych z podkreśleniem roli ekspresji w kształtowaniu dzieła sztuki. 3. Wybór dwóch dzieł do analizy: projektowego z zakresu projektowania ubioru oraz artystycznego, wykonanego w dowolnej technice. 4. Opracowanie pracy pisemnej dotyczącej analizy formy i ekspresji dzieła projektowego i artystycznego, uzupełnionej schematycznymi rysunkami.	Zaliczenie z oceną
Estetyka	KPU1_W03b KPU1_W04b KPU1_W06b	1. Wprowadzenie słuchaczy w podstawowe pojęcia, zagadnienia, orientacje i stanowiska z zakresu estetyki przez ukazanie historycznego przyrostu samowiedzy estetycznej - od antyku do czasów obecnych.	Zaliczenie, egzamin
Rysunek	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	1. Ćwiczenia studyjne realizowane w zróżnicowanych mediach rysunkowych na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - martwe natury, studia postaci. 2. Poglębianie doświadczenia artystycznego w zakresie rysunku. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią. 3. Wskazanie możliwości rysunkowej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, przestrzeni, bryły. 4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.	Zaliczenie z oceną
Malarstwo	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	1. Ćwiczenia studyjne realizowane w zróżnicowanych mediach malarskich na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - martwe natury, studia postaci. 2. Poglębianie doświadczenia artystycznego w zakresie malarstwa. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z barwą, kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią. 3. Wskazanie możliwości malarskiej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, wyboru techniki malarskiej do osiągnięcia zamierzonego celu artystycznego. 4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.	Zaliczenie z oceną
Rzeźba	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	1. Ćwiczenia studyjne realizowane na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - studia postaci i obiektów. 2. Poglębianie doświadczenia artystycznego w zakresie rzeźby. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, bryłą, światłocieniem i przestrzenią. 3. Wskazanie możliwości rzeźbiarskiej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, przestrzeni, bryły. 4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.	Zaliczenie z oceną
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie. 2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym. 3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia założeń i koncepcji projektowych. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego. 5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny). 6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu.	Zaliczenie z oceną

Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	KPU1_W01b	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.	Zaliczenie, egzamin
	KPU1_W02b	2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych.	
	KPU1_W03b	3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.	
	KPU1_W06b	4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.	
	KPU1_W08b	5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.	
	KPU1_W09b	6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.	
	KPU1_W10b	7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.	
	KPU1_U01b	8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	
	KPU1_U05b		
	KPU1_U06b		
	KPU1_U07b		
	KPU1_U08b		
	KPU1_U09b		
	KPU1_U12b		
	KPU1_U13b		
	KPU1_U14b		
	KPU1_S01b		
	KPU1_S02b		
	KPU1_S03b		
	KPU1_S04b		
	KPU1_S05b		
	KPU1_S06b		
Proseminarium dyplomowe	KPU1_U10b	1. Przygotowanie do procesu pisania pracy dyplomowej. Opracowanie koncepcji pracy oraz przygotowanie bibliografii wstępnej.	Zaliczenie
	KPU1_S06b	2. Nauka krytycznej analizy tekstów, technik cytowania oraz struktury argumentacji.	
		3. Stworzenie konspektu pracy dyplomowej.	
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	KPU1_W01b	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.	Zaliczenie
	KPU1_W02b	2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych.	
	KPU1_W06b	3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.	
	KPU1_W08b	4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.	
	KPU1_W09b	5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.	
	KPU1_W10b	6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.	
	KPU1_U01b	7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.	
	KPU1_U05b	8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	
	KPU1_U06b	9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej.	
	KPU1_U07b	10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego.	
	KPU1_U08b		
	KPU1_U09b		
	KPU1_U10b		
	KPU1_U11b		
	KPU1_U12b		
	KPU1_U14b		
	KPU1_S03b		
	KPU1_S05b		
	KPU1_S06b		
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	KPU1_W01b	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.	Egzamin
	KPU1_W02b	2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia założeń i koncepcji projektowych.	
	KPU1_W03b	3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.	
	KPU1_W06b	4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.	
	KPU1_W08b	5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.	
	KPU1_W09b	6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.	
	KPU1_W10b	7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.	
	KPU1_U01b	8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	
	KPU1_U05b		
	KPU1_U06b		
	KPU1_U07b		
	KPU1_U08b		
	KPU1_U09b		
	KPU1_U12b		
	KPU1_U13b		
	KPU1_U14b		
	KPU1_S02b		
	KPU1_S03b		
	KPU1_S04b		
	KPU1_S05b		
	KPU1_S06b		

Konstrukcja	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b KPU1_S03b	1. Tworzenie siatek konstrukcyjnych, nauka kreślenia podstawowych form odzieży i obuwia. Opracowanie konstrukcji detali odzieżowych i obuwniczych. 2. Manipulacja podstawowych form odzieży i obuwia. 3. Stosowanie zdobytej wiedzy i znajomości form podstawowych do tworzenia autorskich konstrukcji.	Zaliczenie z oceną
Konsultacje realizacyjne (warsztaty + konstrukcja)	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U02b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b	1. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w zakresie konstrukcji odzieży i obuwia do tworzenia szablonów kolekcji dyplomowej. 2. Konsultacje w zakresie realizacji (odszycia) kolekcji dyplomowej.	Zaliczenie
Technologia i materiałoznawstwo	KPU1_W05b KPU1_W07b KPU1_U03b KPU1_U07b	1. Omówienie sposobów użytkowania i właściwości materiałów odzieżowych. 2. Przedstawienie wpływu technologii na proces produkcji i użytkowania produktu. 3. Określenie zalet, wad i ograniczeń w stosowaniu materiałów odzieżowych i wyborze technologii produkcji odzieży i akcesoriów. 4. Zapoznanie z klasyfikacją materiałów odzieżowych ze względu na skład, własności, technologie wytwarzania. 5. Uświadomienie konieczności wykorzystania wymogów techniczno-technologicznych w procesie projektowym.	Zaliczenie z oceną
Rysunek żurnalowy	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_S06b	1. Interpretacja rysunkowa sylwetki, praca nad indywidualną formą i ruchem postaci. 2. Wykorzystanie zróżnicowanych narzędzi do interpretacji różnic fakturowych. 3. Wskazanie sposobów realistycznej interpretacji tkanin i dzianin, skór. 4. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, walorem i światłocieniem.	Zaliczenie
Kompozycja w projektowaniu ubioru	KPU1_W01b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U05b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U14b KPU1_S01b	1. Przedstawienie i omówienie zasad rozmieszczania elementów kompozycyjnych na płaszczyźnie i w bryle. 2. Stosowanie klucza kompozycyjnego w procesie projektowym. 3. Nauka użycia deformacji w projektowaniu ubioru. Wykorzystanie konstrukcji, barwy i formy. 4. Wykorzystywanie zagadnień związanych z barwą, kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią w projektowaniu ubioru. 5. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego w kontekście projektowania ubioru.	Zaliczenie z oceną
Fotografia mody	KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U11b KPU1_S06b	1. Organizacja planu zdjęciowego i koordynacja pracy ekipy zdjęciowej. 2. Rozwijanie umiejętności doboru technik warsztatowych w zakresie realizacji projektów fotograficznych. 3. Opracowanie koncepcji sesji zdjęciowej lookbookowej i wizerunkowej z opisem założeń formalnych i technicznych oraz inspiracjami. 4. Prezentacja autorskiej kolekcji ubiorów w formie fotograficznej (zdjęcia wizerunkowe i lookbookowe).	Zaliczenie
Warsztaty	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U02b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b KPU1_U14b	1. Zapoznanie z parkiem maszynowym dostępnym w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych. 2. Nauka i rozwijanie podstawowych rozwiązań technologicznych w procesie realizacji autorskich projektów. 3. Stosowanie wybranych rozwiązań technologicznych do realizacji autorskich projektów ubioru. 4. Opanowanie praktycznych umiejętności obsługi maszyn dostępnych w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych w zakresie realizacji autorskich projektów. 5. Zapoznanie z harmonogramem realizacji projektów; ustalenie etapów odszywania realizacji. 6. Kształcenie umiejętności przeniesienia projektu na formę przestrzenną.	Zaliczenie z oceną

Programy graficzne	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W10b KPU1_W11b KPU1_U04b KPU1_U08b	1. Pogłębienie wiedzy z zakresu obsługi programów graficznych - bitmapowych i wektorowych. 2. Zapoznanie ze specjalistycznymi programami do projektowania obuwia i odzieży. 3. Wykonanie serii ćwiczeń uczących wykorzystywania i potwierdzających znajomość wybranych programów graficznych.	Zaliczenie z oceną
Plener projektowy	KPU1_W08b KPU1_U12b	1. Poszerzenie wiedzy i doświadczeń z zakresu projektowania. 2. Rozwinięcie umiejętności obserwacji, analizy i interpretacji otaczającej rzeczywistości. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Nauka wykorzystania gotowych asortymentów do kreowania nowych projektów.	Zaliczenie
Praktyki	KPU1_W01b KPU1_W13b KPU1_U16b KPU1_S01b KPU1_S02b KPU1_S03b KPU1_S04b KPU1_S05b KPU1_S06b	1. Kształcenie i weryfikacja kompetencji praktycznych studentów. 2. Zapoznanie ze specyfiką działalności i organizacją pracy projektanta ubioru w przemyśle odzieżowym, studio projektowym, teatrze. 3. Pogłębienie umiejętności pracy w zespole. 4. Współpraca ze specjalistami innych dziedzin w ramach jednej organizacji. 5. Poszerzenie umiejętności samodzielnego wykonywania zleconych zadań.	Zaliczenie
Historia ubioru	KPU1_W03b KPU1_W04b	1. Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w modzie, najważniejszych przedstawicieli i ich dzieł. 2. Kształcenie analizy formy. 3. Wskazanie zależności (w tym geopolitycznej i chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w historii mody. 4. Wskazanie historycznych cech i elementów poszczególnych strojów. 5. Zaznajomienie z kontekstami projektowania ubioru w historii sztuki.	Zaliczenie
Zagadnienia mody XX wieku	KPU1_W04b	1. Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w modzie XX wieku, najważniejszych przedstawicieli i ich kolekcji i dzieł. 2. Kształcenie analizy formy i detalu, koncepcji projektowej w zakresie projektowania ubioru. 3. Wskazanie zależności (w tym chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w modzie XX wieku. 4. Ukazanie panoramy przemian w kulturze artystycznej XX wieku, ze szczególnym naciskiem na projektowanie ubioru.	Zaliczenie
Prawo autorskie	KPU1_W12b KPU1_W14b KPU1_S01b	1. Zapoznanie z podstawowymi pojęciami z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych. 2. Kształcenie umiejętności praktycznego stosowania przepisów prawnych dotyczących własności intelektualnej w zakresie prawa międzynarodowego i krajowego.	Zaliczenie
Moda w kulturze	KPU1_W15b KPU1_U17b KPU1_S07b	1. Wskazanie roli mody jako narzędzia komunikacji społecznej i tekstu kultury. 2. Kształtowanie umiejętności samodzielnej analizy zjawisk społeczno-kulturowych poprzez pryzmat projektowania. 3. Budowanie poczucia odpowiedzialności za przekaz ideowy projektowanych obiektów. 4. Promowanie etyki zawodowej oraz roli projektanta jako świadomego współtwórcy kultury.	Zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 Studia licencjackie (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	Z	O
Estetyka	30	2	Z	O
Rysunek	60	3	Z/O	O
Malarstwo	60	3	Z/O	O
Rzeźba	60	3	Z/O	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	Z/O	O
Rysunek żurnalowy	15	1	Z	O
Kompozycja w projektowaniu ubioru	45	4	Z/O	O
Warsztaty	45	2	Z/O	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia ubioru	45	2	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	0	Z	O
Szkolenie BHP	4	0	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Z	O
Prawo autorskie	17	1	Z	O
Suma	519	34	-	-

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	E	O
Estetyka	30	3	E	O
Rysunek	60	3	Z/O	O
Malarstwo	60	3	Z/O	O

Rzeźba	60	3	Z/O	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Kompozycja w projektowaniu ubioru	45	4	Z/O	O
Warsztaty	45	2	Z/O	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia ubioru	45	2	Z	O
Suma	480	35	-	-

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Z	O
Analiza dzieła projektowego	30	2	Z/O	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Plener projektowy	30	2	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zagadnienia mody XX wieku	45	2	Z	O
Suma	345	29	-	-

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F

Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Programy graficzne	30	2	Z/O	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moda w kulturze	9	1	Z	O
Suma	279	27	-	-

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2 (do wyboru)	2	1	E	O/F
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	15	6	Z	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F
Konstrukcja	30	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Programy graficzne	30	2	Z/O	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
Suma	257	30	-	-

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	Z	O/F
Proseminarium dyplomowe	15	1	Z	O
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	15	6	Z	O/F
Konsultacje realizacyjne (warsztaty + konstrukcja)	30	3	Z	O
Fotografia mody	12	2	Z	O
Programy graficzne	15	2	Z/O	O
Praktyki	150	5	Z	O

Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
Suma	327	28	-	-

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

O/F: przedmiot fakultatywny w ramach przedmiotów obowiązkowych

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, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

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.

Załącznik nr 8 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28
Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: Projektowanie ubioru

Wydział Sztuk Projektowych
Instytut Ubioru
Kierunek: Projektowanie ubioru
Poziom: PRK 7
Forma studiów: stacjonarne
Profil: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

Spis treści

1	Charakterystyka kierunku	3
2	Nauka, badania, infrastruktura	9
3	Program	10
4	Efekty uczenia się	13
5	Plany studiów	21

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie ubioru
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia
Profil kształcenia	Profil ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela	Nie
Forma studiów	Studia stacjonarne
Wskazanie tytułu zawodowego nadawanego absolwentom	magister
Liczba semestrów	4
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	28 studentów
Język studiów	Polski

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

Dziedzina sztuki

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.3 Charakterystyka kierunku

Studia drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi stanowią zaawansowaną platformę kształcenia liderów sektora kreatywnego, łączącą pogłębioną wiedzę teoretyczną z innowacyjnymi kompetencjami projektowymi. Głównym celem procesu dydaktycznego jest wykształcenie u absolwenta pełnej autonomii artystycznej oraz zdolności do strategicznego zarządzania procesami twórczymi w dynamicznym otoczeniu rynkowym. Program studiów stwarza przestrzeń do rozwoju indywidualizmu i ekspresji projektowej, które są systematycznie zestawiane z nauką krytycznego myślenia oraz podejmowania odpowiedzialnych decyzji projektowych, opartych na wnikliwej analizie potrzeb współczesnych grup użytkowników. Fundamentem kształcenia jest interdyscyplinarna symbioza działań artystycznych i projektowych, pozwalająca na twórczą eksploatację doświadczeń płynących zarówno z wyspecjalizowanych jednostek Instytutu Ubioru, obejmujących projektowanie odzieży unikatowej, dzianej, obuwia, akcesoriów oraz kostiumu teatralnego i filmowego - jak i z pracowni całej Uczelni. Praktyczny wymiar edukacji na poziomie magisterskim zostaje rozszerzony o zaawansowane aspekty technologiczne, w tym nowoczesne procesy wytwórcze, co pozwala na realizację skomplikowanych koncepcji. Podbudowę merytoryczną stanowi szerokie spektrum przedmiotów teoretycznych, takich jak

socjologia mody oraz historia i teoria designu, które budują świadomość absolwenta jako humanisty i badacza.

Program kierunku pozostaje w pełnej spójności z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, opierając się na dwóch kluczowych filarach. Pierwszym z nich jest twórcza kontynuacja założeń artystycznych Patrona Akademii, wyrażająca się w holistycznym podejściu do kształtowania wrażliwości wizualnej poprzez symultaniczny rozwój w pracowniach o profilu artystycznym. Drugim filarem jest silna integracja z przemysłem i komercjalizacja doświadczeń projektowych. Innowacyjny program studiów bazuje na aktywnej współpracy z wiodącymi firmami lokalnymi i międzynarodowymi, takimi jak LPP S.A., Jeronimo Martins Polska S.A., YKK czy Coats. Partnerstwa te, realizowane w ramach działań badawczych, pozwalają studentom na profesjonalną prezentację twórczości w otoczeniu Centrum Promocji Mody. Dzięki tak skonstruowanej ścieżce edukacyjnej, absolwent kończy studia jako świadomy lider branży, gotowy do pełnienia funkcji dyrektora artystycznego i aktywnego kształtowania wizerunku mody na rynku krajowym i zagranicznym.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi opiera się na modelu zaawansowanej specjalizacji, integrującej unikatowe wartości artystyczne z innowacyjnymi rozwiązaniami technologicznymi i strategicznym podejściem do biznesu mody. Proces dydaktyczny skupiony jest na projektowaniu w pełnym zakresie – od odzieży unikatowej i przemysłowej, przez ubiór dziany, aż po obuwie, akcesoria oraz kostium teatralny i filmowy. Kształcenie realizowane jest w wyspecjalizowanych jednostkach, takich jak Pracownie Projektowania Ubioru I, II i III, Pracownia Projektowania Ubioru Dzianego, Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów oraz Pracownia Kostiumu Teatralnego i Filmowego, gdzie studenci pod kierunkiem kadry naukowo-dydaktycznej realizują złożone, autorskie koncepcje projektowe.

Na poziomie magisterskim wiedza kierunkowa zostaje znacząco pogłębiona poprzez synergię z zaawansowanymi przedmiotami technicznymi i innowacyjnymi technologiami. Program studiów kładzie szczególny nacisk na wykorzystanie nowoczesnego oprogramowania do manipulacji formą, co w połączeniu z wiedzą z zakresu materiałoznawstwa i technologii pozwala na rozwiązywanie skomplikowanych problemów projektowych i tworzenie kolekcji o wysokim stopniu złożoności. Ważnym filarem koncepcji jest również budowanie silnej podbudowy teoretycznej – studenci zgłębiają zagadnienia z zakresu socjologii mody oraz historii i teorii designu, co pozwala im na krytyczne i świadome osadzenie własnej twórczości w kontekście aktualnych zjawisk społecznych i kulturowych. Kluczowym elementem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest przygotowanie studentów do pełnienia ról liderów i strategów w przemyśle kreatywnym. Poprzez zajęcia z zakresu marketingu, brandingu oraz fotografii mody, przyszli absolwenci nabywają kompetencje niezbędne do kreowania spójnych strategii komunikacji wizualnej i zarządzania marką w warunkach rynkowych. Koncepcja zakłada przy tym silne ukierunkowanie na etykę zawodową i ekoprojektowanie, promując rozwiązania systemowe w duchu zrównoważonego rozwoju. Całość cyklu edukacyjnego wieńczy samodzielny

projekt dyplomowy, który potwierdza pełną autonomię artystyczną absolwenta oraz jego gotowość do kierowania zespołami projektowymi i wyznaczania nowych trendów w branży mody.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest wykształcenie projektanta posiadającego pogłębioną, specjalistyczną wiedzę oraz pełną autonomię w zakresie kreowania złożonych procesów projektowo-artystycznych. Program studiów nakierowany jest na wykształcenie liderów sektora mody, zdolnych do samodzielnego formułowania innowacyjnych założeń projektowych oraz podejmowania decyzji o charakterze strategicznym.

W trakcie cyklu dydaktycznego student rozwija umiejętność twórczego integrowania zaawansowanej wiedzy technologicznej i konstrukcyjnej z autorską wizją artystyczną. Istotnym celem jest opanowanie biegłości w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii cyfrowych oraz innowacyjnych procesów wytwórczych, co pozwala na rozwiązywanie skomplikowanych problemów projektowych i użytkowych w odpowiedzi na dynamiczne zmiany rynkowe i społeczne.

Studia magisterskie kładą szczególny nacisk na wykształcenie postawy krytycznej i badawczej. Absolwent jest przygotowany do świadomego wyznaczania nowych trendów oraz wdrażania rozwiązań systemowych w duchu zrównoważonego rozwoju i etyki zawodowej. Celem kształcenia jest również przygotowanie do pełnienia ról przywódczych - absolwent posiada kompetencje do kierowania zespołami ludzkimi, zarządzania marką oraz prowadzenia merytorycznego dyskursu na polu profesjonalnym i naukowym. Absolwent jest w pełni przygotowany do podjęcia samodzielnej działalności gospodarczej, pracy w międzynarodowych strukturach przemysłu mody oraz kontynuowania rozwoju w szkołach doktorskich.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Rynek odzieżowy pozostaje jedną z najdynamiczniej rozwijających się branż w Polsce, generując około 2 proc. polskiego PKB (o wartości szacowanej na 43-45 mld zł). Współczesna skala i atrakcyjność tego sektora w Europie Środkowo-Wschodniej rodzą nowe wyzwania: rynek nie potrzebuje już tylko wykonawców, ale wysoko wyspecjalizowanej kadry menedżerskiej i kreatywnej, zdolnej do prowadzenia zaawansowanych procesów badawczo-projektowych.

Dotychczasowe doświadczenia Instytutu Ubioru potwierdzają, że absolwenci kierunku nie tylko z łatwością adaptują się do wymogów branży, ale stają się jej liderami i innowatorami. Obecność naszych absolwentów na stanowiskach head designerów czy dyrektorów artystycznych w kluczowych polskich firmach odzieżowych dowodzi, że studia II stopnia są niezbędnym etapem kształtowania kadr decyzyjnych. Program studiów magisterskich stanowi bezpośrednią odpowiedź na te potrzeby, oferując podejście strategiczne i badawcze, kompetencje wymagane w zarządzaniu zmianą oraz interdyscyplinarność.

Podejście strategiczne i badawcze: Kształcenie na poziomie magisterskim wykracza poza warsztat, kładąc nacisk na symultaniczny rozwój teorii i praktyki w kontekście zrównoważonego rozwoju oraz innowacji materiałowych.

Zarządzanie zmianą: Dzięki zaktualizowanemu programowi, obejmującemu zaawansowane działania technologiczne i konstrukcyjne, absolwent staje się „syntetycznym projektantem” - ekspertem gotowym na wyzwania Przemysłu 4.0 i Gospodarki Obiegu Zamkniętego.

Interdyscyplinarność: Kompetencje nabyte na studiach II stopnia pozwalają na profesjonalną realizację złożonych koncepcji artystyczno-projektowych. Absolwent jest przygotowany do samodzielnego prowadzenia autorskich marek premium oraz do zarządzania wieloosobowymi zespołami projektowymi w przedsiębiorstwach o zasięgu międzynarodowym.

Synergia tradycji i nowoczesności: Świadomość narzędzi cyfrowych połączona z unikatowym warsztatem artystycznym ASP w Łodzi buduje przewagę konkurencyjną absolwenta, czyniąc go atrakcyjnym partnerem dla globalnych podmiotów sektora mody i kostiumu.

Kierunek Projektowanie Ubioru na poziomie magisterskim nie tylko odpowiada na zapotrzebowanie rynku, ale czynnie go kreuje, wdrażając do obiegu gospodarczego projekty o wysokiej wartości dodanej, które budują wizerunek polskiej mody jako innowacyjnej, odpowiedzialnej i artystycznie dojrzałej.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program studiów II stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru został stworzony jako bezpośrednia odpowiedź na dynamicznie zmieniające się wyzwania współczesnego rynku mody oraz sektora przemysłów kreatywnych. Konstrukcja efektów uczenia się w kategoriach wiedzy i umiejętności wykazuje ścisłą korelację z aktualnymi potrzebami społeczno-gospodarczymi w wielu obszarach.

Absolwent nie jest jedynie artystą, ale partnerem dla sektora produkcyjnego, potrafiącym łączyć wizję artystyczną z wymogami technologicznymi (KPU2_W12a).

Efekty takie jak KPU2_W08a (wiedza o nowych technologiach) oraz KPU2_U04a (zaawansowane programy graficzne i specjalistyczne oprogramowanie) odpowiadają na zapotrzebowanie przemysłu odzieżowego na kadrę zdolną do wdrażania nowoczesnych rozwiązań cyfrowych i technologicznych.

Ważnym elementem programu jest odpowiedź na globalne wyzwania ekologiczne.

Efekt KPU2_U07a wprost wskazuje na umiejętność projektowania w duchu zrównoważonego rozwoju oraz wyznaczania nowych standardów etycznych. Jest to kluczowa kompetencja poszukiwana przez świadome marki oraz instytucje regulujące rynek tekstylny w Unii Europejskiej.

Współczesny rynek pracy wymaga również od projektantów szerokiego spojrzenia biznesowego.

Efekty z zakresu marketingu, brandingu i PR (KPU2_W10a) oraz ochrony własności intelektualnej (KPU2_W11a) przygotowują absolwentów do samodzielnego prowadzenia działalności gospodarczej lub pełnienia funkcji dyrektorów kreatywnych. Absolwent posiada kompetencje do podejmowania autonomicznych decyzji o charakterze strategicznym (KPU2_U05a).

Poprzez nacisk na wiedzę z zakresu historii sztuki, ubioru oraz odniesień etnograficznych (KPU2_W02a, KPU2_W04a), program kształci kadry zdolne do tworzenia produktów o wysokiej wartości kulturowej. Pozwala to na budowanie przewagi konkurencyjnej polskiego projektowania opartej na unikalnym wzornictwie, a nie tylko na masowej produkcji.

Umiejętność krytycznego przetwarzania doświadczeń oraz wyznaczania nowych trendów (KPU2_U06a) czyni absolwentów odpornymi na zmienne branży. Kształcenie w zakresie

samodzielnego wdrażania procesów projektowych (KPU2_W03a) gwarantuje, że rynek otrzymuje specjalistów zdolnych do kreowania innowacji produktowych, a nie tylko odtwarzania istniejących schematów.

Podsumowując, profil absolwenta określony przez powyższe efekty kształcenia łączy kompetencje wysokiej klasy artysty-projektanta z umiejętnościami menedżerskimi i technologicznymi. Taka synergia zapewnia wysoką elastyczność zawodową i bezpośrednio zasila gospodarkę kreatywną wykwalifikowaną kadrą zdolną do budowania silnych, nowoczesnych i etycznych marek modowych.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Program kształcenia na kierunku Projektowanie Ubioru zapewnia pełne spektrum kwalifikacji, łączących świadomość artystyczną z biegłością projektową. Absolwent zna proces projektowy, potrafi przeprowadzić go zarówno indywidualnie jak i uczestnicząc w pracach grupy projektowej. Wspomaganie kształcenia specjalizacyjnego przez warsztaty i zajęcia z zakresu konstrukcji komputerowej i technologii skutkuje kompleksową wiedzą projektową uwarunkowaną możliwościami produkcyjnymi i elastycznością w podejmowaniu pracy na zróżnicowanych stanowiskach związanych z lokalną i globalną branżą mody.

Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku projektowanie ubioru posiada wiedzę i kwalifikacje umożliwiające podjęcie pracy jako:

- projektant ubioru;
- projektant ubioru dzianego i struktur dziewiarskich;
- projektant akcesoriów;
- projektant obuwia;
- kostiumograf teatralny;
- kostiumograf filmowy;
- ilustrator mody;
- stylistą;
- asystent technologa;
- asystent konstruktora;
- visual merchandiser;
- pracownik branży przemysłów kreatywnych.

1.9 Możliwość kontynuowania studiów

Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku Projektowanie ubioru posiada pełne uprawnienia do kontynuowania kształcenia w Szkołach Doktorskich w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Posiadany tytuł magistra sztuki umożliwia również podjęcie studiów podyplomowych na kierunkach pokrewnych.

Ukończenie studiów magisterskich upoważnia do podejmowania samodzielnej działalności artystycznej i projektowej o charakterze eksperckim oraz uczestnictwa w międzynarodowych programach badawczo-rozwojowych z zakresu kultury i przemysłów kreatywnych.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Instytut Ubioru prowadzi podstawowe, stosowane i wdrożeniowe badania naukowe w zakresie projektowania ubioru, odzieży specjalistycznej, bielizny specjalistycznej, obuwia i akcesoriów oraz konstrukcji i technologii odzieży. Badania są realizowane zarówno jako prace statutowe nauczycieli akademickich, jak i prace realizowane z instytucjami zewnętrznymi.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Instytut Ubioru jest najstarszą i największą w Polsce jednostką zajmującą się tematem projektowania ubioru. Działalność Instytutu opiera się zarówno na dydaktyce jak i prowadzeniu badań naukowych. Ich różnorodność wynika z kompetencji pracowników naukowo-dydaktycznych i licznych współprac z ośrodkami badawczo-naukowymi i firmami zewnętrznymi. Studenci kierunku Projektowanie Ubioru uczestniczą w wybranych badaniach naukowych, mają również stały dostęp do ich wyników, prezentowanych m.in. na zajęciach dydaktycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Ubioru dysponuje pełną infrastrukturą, niezbędną do prowadzenia szerokiego spektrum zajęć teoretycznych i praktycznych, związanych z projektowaniem ubioru.

Sześć pracowni projektowych wyposażonych zostało w manekiny krawieckie, stoły do prezentacji prac studentów oraz sprzęt multimedialny - komputery stacjonarne i przenośne, rzutniki i ekrany.

Wyposażenie warsztatów krawieckich stanowią nowoczesne maszyny przemysłowe - stębnówki, overlocki, renderki, dwuigłówki; prasownice, klejarki, prasulce i stoły stabilizujące do wyrobów dzianych, stoły do krojenia. Warsztaty obuwnicze i dziewiarskie dysponują profesjonalnym parkiem maszynowym, który umożliwia realizację prac studentów na poziomie wzorcowni przemysłowej. Wyposażenie dziewiarni wspomaga proces kształcenia projektanta zarówno materii dziewiarskiej jak i wyrobów z dzianiny - od ręcznych maszyn dziewiarskich o zróżnicowanym uigleniu do najnowocześniejszej maszyny żakardowej firmy Stoll.

Konstrukcja odzieży i obuwia prowadzona jest w pracowniach przystosowanych do tworzenia elektronicznych i tradycyjnych szablonów krawieckich.

Studenci kierunku Projektowanie Ubioru korzystają z sal wykładowych i warsztatowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi - studia CYCERON - pracowni komputerowej, studio fotograficznego i profesjonalnej sali umożliwiającej produkcję profesjonalnych pokazów mody w Centrum Promocji Mody.

Instytut Ubioru posiada wyposażenie niezbędne do prowadzenia zajęć w trybie online.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Liczba semestrów: **4**
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **magister sztuki**

3.2 Opis realizacji programu

Proces kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru stanowi zaawansowaną kontynuację rozwoju kompetencji projektowych, artystycznych i teoretycznych, zorientowaną na pełną autonomię twórczą oraz ekspercką specjalizację. W przeciwieństwie do studiów pierwszego stopnia, program magisterski kładzie nacisk na symultaniczną integrację pogłębionej wiedzy technologicznej z autorskim procesem badawczym.

Tok studiów, obejmujący cztery semestry, koncentruje się na intensywnej pracy w wybranych pracowniach dyplomujących, takich jak Projektowanie Ubioru (I, II, III), Projektowanie Ubioru Dżianego, Projektowanie Obuwia i Akcesoriów oraz Projektowanie Kostiumu Teatralnego i Filmowego. Student od pierwszego semestru rozwija rozbudowane koncepcje kolekcji o wysokim stopniu złożoności. Rozwój wrażliwości wizualnej wspierany jest poprzez zaawansowane zajęcia w pracowniach ogólnoplastycznych i projektowych, które na poziomie magisterskim służą krystalizacji indywidualnego języka ekspresji artystycznej.

Kluczowym elementem wyróżniającym studia magisterskie jest wdrożenie innowacyjnych technologii do procesu projektowego. Program obejmuje profesjonalne oprogramowanie do manipulacji formą, co pozwala na zaawansowaną transformację procesu prototypowania. Wiedza ta jest uzupełniana przez przedmioty dotyczące innowacyjnych technik i technologii oraz nowoczesnego materiałoznawstwa. Zintegrowany moduł konstrukcji i technologii służy na tym etapie samodzielnej interpretacji skomplikowanych form w celu realizacji autorskich wizji projektowych.

Warstwa teoretyczna programu stanowi fundament dla krytycznego myślenia o modzie; studenci uczestniczą w zajęciach z socjologii mody, historii i teorii designu, co pozwala na osadzenie projektów w szerokim kontekście kulturowym i naukowym. Równolegle rozwijane są kompetencje związane z marketingiem, brandingiem i prawem autorskim, przygotowujące do pełnienia roli lidera i mediatora w strukturach przemysłowych. Kształcenie językowe na poziomie B2+ kładzie szczególny nacisk na terminologię specjalistyczną, umożliwiając swobodne funkcjonowanie na międzynarodowym rynku pracy. Zwieńczeniem studiów jest przygotowanie pracy dyplomowej, potwierdzającej biegłość warsztatową oraz gotowość do wyznaczania nowych trendów w branży mody.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć (dla poziomu 7)

Liczba punktów ECTS

Liczba punktów konieczna do ukończenia studiów	139

Liczba punktów w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	139
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	71
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	7

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 1.166

Godziny zegarowe łącznie: 874,5

3.4 Ukończenie studiów

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

Praca dyplomowa (magisterska), egzamin dyplomowy (magisterski).

W skład pracy dyplomowej wchodzi:

- Księga dyplomowa, składająca się z części:
- Część I - część projektowa wraz z opisem - przygotowywana pod kierunkiem promotora/promotorki. Realizacja pracy projektowej to min. 8, max. 10 sylwetek/par obuwia/akcesoriów) wraz z opisem, wykonana w pracowni głównej specjalizacji, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej. Opis kolekcji opracowany jest pod opieką promotora/promotorki i stanowi integralną część pracy projektowej. Opis nie powinien przekraczać 20 stron tekstu (nie licząc zdjęć). W całości Księga dyplomowa pracy magisterskiej powinna składać się z około 40-60 stron i oprócz opisu zawierać dokumentację wszystkich etapów procesu twórczego od źródeł inspiracji, opracowania projektu, projektów żurnalowych, po jego realizację (zdjęcia przodu, tyłu i detalu każdej z sylwetek/par obuwia/akcesoriów). Wymagane jest podanie spisu modeli zrealizowanych ze wskazaniem elementów, z których się składają.
- Część II - część projektowa - druga specjalizacja z opisem - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna/opiekunki. Realizacja pracy projektowej to 4 sylwetki/pary obuwia/akcesoria) i 4 dodatkowe projekty, wykonane w pracowni drugiej specjalizacji, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej. Należy umieścić dokumentację fotograficzną (zdjęcia przodu, tyłu i detalu każdej z sylwetek/par obuwia/akcesoriów). Wymagane jest podanie spisu modeli zrealizowanych ze wskazaniem elementów, z których się składają. Opis przygotowywany jest pod opieką opiekuna/opiekunki części II, nie powinien przekraczać 2 stron tekstu (nie licząc zdjęć).
- Część III - ogólnoplastyczna lub projektowa z opisem (w zależności od wybranego przez studenta/studentkę przedmiotu) - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna/opiekunki, wykonana w pracowni, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przed obroną pracy dyplomowej. Należy umieścić dokumentację fotograficzną wszystkich zrealizowanych elementów części trzeciej. Wymagane jest podanie spisu elementów zrealizowanych. Opis przygotowywany jest pod opieką

opiekuna/opiekunki części III, nie powinien przekraczać 2 stron tekstu (nie licząc zdjęć).

4. Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie ubioru. Stacjonarne studia pierwszego stopnia.

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
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:		
KPU2_W01a	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania złożonych założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszycia projektów z zakresu projektowania ubioru;	W7S_WG
KPU2_W02a	rozumie rolę otoczenia i współczesnych zagadnień społecznych w procesie projektowania ubioru; ma pogłębioną wiedzę na temat historii ubioru i odniesień etnograficznych w zakresie projektowania ubioru;	P7S_WG
KPU2_W03a	posiada pogłębioną wiedzę na temat wzorców i przykładów z historii ubioru, które potrafi twórczo i samodzielnie zaimplementować do procesu projektowego;	P7S_WG
KPU2_W04a	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa i ubioru, którą w autorski sposób wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG
KPU2_W05a	dysponuje pogłębioną wiedzą z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P7S_WG
KPU2_W06a	posiada pogłębioną wiedzę na temat tradycyjnej i współczesnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W07a	rozumie związek pomiędzy teoretycznym formułowaniem problemów projektowych oraz ich realizacją;	P7S_WG

KPU2_W08a	ma pogłębioną wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P7S_WG
KPU2_W09a	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu kształtowania formy ubioru i samodzielnie interpretuje zasady konstrukcji w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W10a	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i branding w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG
KPU2_W11a	w stopniu pogłębionym zna pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P7S_WK
KPU2_W12a	wie jak umiejętnie wykorzystywać powiązania między wizją artystyczną a technologiami przemysłowymi oraz wpływ innowacyjnych procesów wytwórczych na finalny kształt i jakość produktu modowego;	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI
Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:

KPU2_U01a	w sposób kreatywny i oryginalny tworzyć rozbudowane koncepcje projektów ubioru;	P7S_UW
KPU2_U02a	twórczo integrować zaawansowaną wiedzę projektową i technologiczną do realizacji autorskich, innowacyjnych kolekcji o wysokim stopniu złożoności;	P7S_UW
KPU2_U03a	stosować zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P7S_UW
KPU2_U04a	posługiwać się w zaawansowanym stopniu programami graficznymi i specjalistycznymi programami do tworzenia i manipulacji form ubioru w projektach i realizacjach;	P7S_UW
KPU2_U05a	podejmować autonomiczne decyzje o charakterze strategicznym dla projektów kolekcji ubiorów oraz brać odpowiedzialność za ich artystyczny i technologiczny aspekt;	P7S_UW
KPU2_U06a	krytycznie przetwarzać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia autorskich projektów i wyznaczania nowych trendów w projektowaniu ubioru;	P7S_UW
KPU2_U07a	stosować w procesie projektowym strategiczne rozwiązania systemowe w duchu zrównoważonego rozwoju, wyznaczając nowe standardy etyczne i ekologiczne w branży mody;	P7S_UW
KPU2_U08a	w sposób świadomy i autonomiczny dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P7S_UW
KPU2_U09a	wnikliwie rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P7S_UW P7S_UU
KPU2_U10a	w stopniu biegłym opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizacje w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P7S_UW
KPU2_U11a	kreować i koordynować autorskie strategie wizualne dla sesji fotograficznych i kampanii wizerunkowych, integrując ubiór z estetyką obrazu w celu budowania spójnego, zaawansowanego komunikatu marki lub idei artystycznej;	P7S_UW
KPU2_U12a	wyczerpująco omówić zarówno proces projektowy, jak i jego realizację, w trakcie publicznej prezentacji;	P7S_UW
KPU2_U13a	wykazać się znajomością języka obcego ze szczególnym uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu projektowania ubioru, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P7S_UW P7S_UK
KPU2_U14a	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów, kreujących wspólny proces projektowania i realizacji produktu, kolekcji lub spektaklu;	P7S_UO
KPU2_U15a	kierować pracą zespołu projektowego;	P7S_UO

KPU2_U16a	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P7S_UU
KPU2_U17a	świadomie wykorzystywać innowacyjne technologie materiałowe w procesie projektowym, w celu rozwiązywania złożonych problemów użytkowych, tworząc ubiory o aktywnej odpowiedzi na zmieniające się warunki otoczenia i potrzeby użytkownika;	P7S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE
Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:

KPU2_S01a	uczenia się i rozwijania swoich umiejętności przez całe życie;	P7S_KK
KPU2_S02a	samodzielnej organizacji złożonego procesu projektowego, inspirowania i angażowania innych osób do rozwoju umiejętności warsztatowych;	P7S_KR
KPU2_S03a	pogłębionej twórczej interpretacji analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowania ubioru;	P7S_KK
KPU2_S04a	opiniowania i kierowania działalnością projektową własną i innych osób, pracy zespołowej i kierowania pracami projektowymi;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S05a	analizy i opiniowania pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S06a	komunikowania i argumentowania złożonych założeń autorskich koncepcji projektowych, prowadzenia merytorycznego dyskursu z wykorzystaniem rozmaitych strategii komunikacji;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S07a	pełnienia roli lidera i mediatora w środowisku przemysłowym, biorąc odpowiedzialność za kształtowanie etosu zawodowego projektanta oraz ochronę wartości kreatywnych w komercyjnych strukturach rynkowych;	P7S_KR

4.2 Zajęcia wraz z przypisanymi efektami uczenia się i treściami programowymi

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Język obcy nowożytny (do wyboru)	KPU2_U13a KPU2_S06a	1. Pogłębienie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego. 2. Poszerzenie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego o umiejętność posługiwania się specjalistycznym słownictwem, związanym z kierunkiem Projektowanie Ubioru. 3. Przygotowanie do posługiwania się wybranym językiem obcym nowożytnym w przyszłej pracy projektanta ubioru na poziomie B2.	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
Teorie projektowe	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U10a KPU2_S03a KPU2_S05a	1. Przedstawienie i omówienie wybranych autorów najistotniejszych teorii związanych z projektowaniem i wzornictwem. 2. Zastosowanie wiedzy na temat teorii projektowych do własnej twórczości projektowej. 3. Omówienie definicji związanych z projektowaniem ubioru: projektowanie, metodologia, projektant, użytkownik, produkt.	Zaliczenie
Design XX wieku	KPU2_W02a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_S03a	1. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami historii wzornictwa XX wieku. 2. Zwrócenie uwagi na kontekst kulturowy zjawisk i ciągłość procesów historycznych.	Zaliczenie, egzamin

Analiza procesu projektowego	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W07a KPU2_S03a KPU2_S05a	1. Analiza treści w przekazach wizualnych, w tym dzieł projektowych, w oparciu o koncepcje teoretyczne, w których istotną rolę odgrywają wartości duchowe i intelektualne ukazane bezpośrednio lub za pomocą symbolu (<u>m.in.</u> teorie E. Panofskyego, M. Wallisa, Z. Freuda, C.G. Junga). 2. Wybór dwóch rozbudowanych semantycznie dzieł do analizy: projektowego z zakresu projektowania ubioru oraz artystycznego, wykonanego w dowolnej technice. 3. Opracowanie pracy pisemnej - analizy kontekstu dzieła projektowego i artystycznego - obejmującej analizę obydwu dzieł w zakresie treści pierwotnych, wtórnych i ukrytych. 4. Opisanie i zreferowanie obecnych w wybranych przez prowadzącego reprodukcjach dzieł sztuki pleromatów, schematy, treści pierwotne przedmiotowe i wyrazowe.	Zaliczenie
Projektowanie odpowiedzialne	KPU2_W02a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_W08a KPU2_U07a KPU2_U16a KPU2_S01a KPU2_S03a	1. Przedstawienie głównych zagadnień związanych z projektowaniem odpowiedzialnym, ze szczególnym uwzględnieniem gospodarki obiegu zamkniętego. 2. Omówienie „dobrych praktyk” - przykładów związanych z projektowaniem i produkcją ubioru, działających w duchu projektowania odpowiedzialnego. 3. Wskazanie i omówienie surowców odzieżowych w kontekście projektowania odpowiedzialnego.	Zaliczenie
Współpraca z mediami	KPU2_W10a KPU2_U10a KPU2_S05a KPU2_S06a	1. Omówienie materiałów niezbędnych do prezentacji autorskiej twórczości w kontekście kontaktu z mediami. 2. Przedstawienie zasad tworzenia materiałów prasowych. 3. Wskazanie form nawiązania współpracy z prasą drukowaną, internetową, telewizyjną.	Zaliczenie
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KPU2_W05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_S01a	1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie. 2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym. 3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego. 5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny). 6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu.	Zaliczenie z oceną
Seminarium dyplomowe Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KPU2_W05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S06a	1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie. 2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym. 3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego. 5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny). 6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu. 7. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej, składającej się elementów zależnych od wybranej pracowni/dziedziny. 8. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego.	Zaliczenie

Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	Egzamin
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej. 10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego.	Zaliczenie
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	Egzamin

Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej. 10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego.	Zaliczenie
Konstrukcja komputerowa	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W09a KPU2_U02a KPU2_U03a KPU2_U04a KPU2_U05a KPU2_U08a KPU2_U16a KPU2_S03a	1. Prezentacja i omówienie funkcji komputerowych programów CAD to tworzenia form i szablonów. 2. Wykorzystanie wiedzy zdobytej podczas nauki tworzenia i manipulacji konstrukcji tradycyjnej w tworzeniu form i szablonów w programach CAD. 3. Stosowanie zdobytej wiedzy i znajomości obsługi programów komputerowych CAD do tworzenia autorskich konstrukcji.	Zaliczenie z oceną
Technologia i materiałoznawstwo	KPU2_W05a KPU2_W06a KPU2_W08a KPU2_U03a KPU2_U16a	1. Omówienie sposobów użytkowania i właściwości materiałów odzieżowych. 2. Przedstawienie wpływu technologii na proces produkcji i użytkowania produktu. 3. Określenie zalet, wad i ograniczeń w stosowaniu materiałów odzieżowych i wyborze technologii produkcji odzieży i akcesoriów. 4. Zapoznanie z klasyfikacją materiałów odzieżowych ze względu na skład, własności, technologie wytwarzania.	Zaliczenie
Programy graficzne	KPU2_W10a KPU2_U01a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U16a	1. Pogłębienie wiedzy z zakresu obsługi programów graficznych - bitmapowych i wektorowych. 2. Zapoznanie ze specjalistycznymi programami do projektowania obuwia i odzieży. 3. Wykonanie serii ćwiczeń uczących wykorzystywania i potwierdzających znajomość wybranych programów graficznych.	Zaliczenie z oceną
Portfolio	KPU2_W10a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	1. Definicja i przykłady portfolio projektantów mody. 2. Omówienie założeń, budowy i sposobów realizacji autorskiego portfolio. 3. Wskazanie sposobów selekcionowania, analizowania i opisywania dokumentacji do pracowni własnego portfolio. 4. Wykorzystanie doświadczeń artystycznych i poznanych programów graficznych do tworzenia autorskiego portfolio. 5. Kreacja portfolio dyplomowego.	Zaliczenie z oceną
Fotografia mody	KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_W10a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U11a KPU2_S04a KPU2_S06a	1. Organizacja planu zdjęciowego i koordynacja pracy ekipy zdjęciowej. 2. Rozwijanie umiejętności doboru technik warsztatowych w zakresie realizacji projektów fotograficznych. 3. Opracowanie koncepcji sesji zdjęciowej lookbookowej i wizerunkowej z opisem założeń formalnych i technicznych oraz inspiracjami. 4. Prezentacja autorskiej kolekcji ubiorów w formie fotograficznej (zdjęcia wizerunkowe i lookbookowe).	Zaliczenie

Warsztaty	KPU2_W01a KPU2_W06a KPU2_W08a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U09a	1. Zapoznanie z parkiem maszynowym dostępnym w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych. 2. Stosowanie wybranych rozwiązań technologicznych do realizacji autorskich projektów ubioru. 3. Opanowanie praktycznych umiejętności obsługi maszyn dostępnych w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych w zakresie realizacji autorskich projektów. 4. Zapoznanie z harmonogramem realizacji projektów; ustalenie etapów odszywania realizacji. 5. Kształcenie umiejętności przeniesienia projektu na formę przestrzenną.	Zaliczenie
Projektowanie ścieżki kariery	KPU2_W02a KPU2_W10a KPU2_S01a	1. Analiza wybranej ścieżki rozwoju zawodowego. 2. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami kreowania ścieżki zawodowej z zakresu rozwoju umiejętności interpersonalnych m. in. budowanie CV, zarządzanie czasem, rozwój wiedzy, komunikacja. 3. Opracowanie planu kariery zawodowej i osobistej.	Zaliczenie
Zarządzanie marką	KPU2_W02a KPU2_W07a KPU2_W10a KPU2_U10a KPU2_U12a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S06a	1. Przedstawienie i analiza treści związanych z zarządzaniem marką. 2. Opracowanie biznesplanu autorskiej marki. 3. Przedstawienie wybranych zagadnień z zakresu tworzenia i funkcjonowania firmy: otoczenie organizacyjne, konsument, produkt, marka, dystrybucja, ceny, promocje, badania marketingowe, planowanie, przeprowadzenie, organizowanie i kontrolowanie.	Zaliczenie
Moda w kontekście designu	KPU2_W02a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_S05a	1. Wskazanie definicji mody i designu. 2. Omówienie przykładów z pogranicza mody i designu. 3. Opracowanie związków i wskazanie zależności przemysłu mody ze światem designu.	Zaliczenie
Socjologia mody	KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_U07a KPU2_S03a	1. Omówienie zależności między przemysłem związanym z projektowaniem ubioru a jego społecznymi, kulturowymi i ekonomicznymi uwarunkowaniami. 2. Przedstawienie mechanizmów odpowiedzialnych za powstawanie, trwanie i wygasanie trendów i tendencji w modzie. 3. Zwrócenie uwagi na rolę kultury masowej, uwarunkowań geopolitycznych i gospodarczych i ekonomii na kreowanie trendów i tendencji w modzie. 4. Omówienie powiązań mody ze zmianami społecznymi, kulturowymi i ekonomicznymi. 5. Wskazanie narzędzi do planowania strategii marketingowych i rozwoju rynku mody.	Zaliczenie
Social media w branży mody	KPU2_W02a KPU2_W05a KPU2_W10a KPU2_U16a KPU2_S01a KPU2_S04a KPU2_S06a	1. Przedstawienie możliwości i różnic aplikacji social mediów. 2. Omówienie aplikacji i narzędzi do obsługi kanałów social media. 3. Wskazanie i omówienie przykładów wykorzystywania social mediów do prowadzenia działalności projektowej.	Zaliczenie
Ochrona własności intelektualnej	KPU2_W11a KPU2_S01a	1. Zapoznanie studentów z istotą i rolą ochrony własności intelektualnej oraz obowiązującymi regulacjami w tym zakresie.	Zaliczenie

Moda - przemysł - użytkownik	KPU2_W12a KPU2_U17a KPU2_S07a	1. Przedstawienie zasad współpracy z przemysłem odzieżowym i projektowaniem dedykowanym określonym grupom odbiorców. 2. Wskazanie poszczególnych etapów procesu projektowego, realizowanego zgodnie z otrzymanymi wytycznymi. 3. Wykorzystanie wiedzy z zakresu konstrukcji, ergonomii i anatomii w procesie projektowym. 4. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 5. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
Szkolenie biblioteczne	-	1. Zapoznanie z Regulaminem udostępniania zbiorów i prowadzenia działalności informacyjnej Biblioteki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. 2. Zapoznanie z zasobami Biblioteki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. 3. Prezentacja i omówienie funkcji komputerowych systemów bibliotecznych.	Zaliczenie
Szkolenie BHP	-	1. Przedstawienie i omówienie regulacji prawnych i norm dotyczących bezpieczeństwa i ochrony zdrowia. 2. Omówienie postępowań powypadkowych z uwzględnieniem regulacji prawnych. 3. Informacje o zagrożeniach, zasady pierwszej pomocy, zachowanie bezpieczeństwa w pomieszczeniach dydaktycznych	Zaliczenie
Szkolenie informatyczne	-	1. Omówienie zagadnień z zakresu obsługi programów komputerowych. 2. Przedstawienie możliwości wyszukiwania i zarządzania informacjami pozyskanymi z różnych źródeł.	Zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 Studia magisterskie (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Design XX. wieku	30	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	30	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Moda - Przemysł - Użytkownik	60	3	Z	O
Konstrukcja komputerowa	60	4	Z/O	O
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	Z	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Projektowanie ścieżki kariery	30	3	Z	O
Moda w kontekście designu	9	1	Z	O
Socjologia mody	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	0	Z	O
Szkolenie BHP	4	0	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Z	O
SUMA	370	35	-	-

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2 (do wyboru)	2	1	E	O/F
Design XX. wieku	30	3	E	O
Projektowanie odpowiedzialne	6	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	30	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Moda - Przemysł - Użytkownik	45	3	Z/O	O
Konstrukcja komputerowa	60	4	Z/O	O
Programy graficzne	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zarządzanie marką	30	3	Z	O
Social media w branży mody	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Z	O
SUMA	355	42	-	-

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Teorie projektowe	9	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	45	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Konstrukcja komputerowa	30	3	Z/O	O
Programy graficzne	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zarządzanie marką	30	3	Z	O
SUMA	219	30	-	-

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Analiza procesu projektowego	30	2	Z	O
Współpraca z mediami	3	1	Z	O
Seminarium dyplomowe Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	45	10	Z	O/F
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	Z	O/F
Konstrukcja komputerowa	30	3	Z/O	O
Portfolio	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Fotografia mody	9	1	Z	O
SUMA	222	32	-	-

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

O/F: przedmiot fakultatywny w ramach przedmiotów obowiązkowych

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 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. szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne.

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: pierwszego stopnia (6 semestrów)												
Program studiów										Profil studiów: ogólnoakademicki												
Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2026 / 2027																						
Modul / przedmiot		Forma zajęć		I rok						II rok						III rok						
				1		2				3		4		5		6						
				godz. / sem		ECTS		forma zaliczenia		godz. / sem		ECTS		forma zaliczenia		godz. / sem		ECTS		forma zaliczenia		
Moduł kształcenia ogólnego																						
Rysunek	Cwiczenia	60	3	e	60	3	e															
Malarstwo	Cwiczenia	60	3	e	60	3	e															
Kompozycja	Cwiczenia	30	2	e	30	2	e	30	2	e	30	2	e									
Malarstwo/Rysunek - do wyboru	Cwiczenia							60	3	e	60	3	e	60	5	e						
Seminarium - przedmiot ogólnoplasztyczny	Seminarium																60	5	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			
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																						
I specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	Cwiczenia	60	5	e	60	5	e	60	5	e	60	5	e	60	8	e						
Seminarium dyplomowe	Seminarium																60	8	z			
II specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	Cwiczenia	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e	30	4	e
Percepcja kształtu i przestrzeni	Cwiczenia	30	1	z	30	1	z/o															
Podstawy stylizacji wnętrz	Cwiczenia							30	3	z	30	3	z/o	30	3	z						
Komputerowe wspomaganie projektowania	Cwiczenia							30	2	z	30	2	z	45	4	z	45	4	z	45	4	z/o
Warsztaty (farbarstwo i techniki tkackie)	Cwiczenia	30	2	z	30	2	z															
Materiałoznawstwo i spłoty	Cwiczenia	30	2	z	30	2	z															
Warsztaty projektowo - technologiczne I specjalizacja (**)	Cwiczenia							30	1	z	30	1	z	45	2	z	45	2	z	45	2	z
Warsztaty projektowo - technologiczne II specjalizacja (***)	Cwiczenia							15	1	z	15	1	z									
Wielopłaszczyznowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty	Cwiczenia	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	Cwiczenia	1		z																		
Prawo autorskie	Wykład	17	1	z																		
Strategie zarządzania projektami	Cwiczenia							30	1	z	30	2	z									
Prospektywa graficznych programów komputerowych	Cwiczenia	30	1	z	30	1	z															
Wychowanie fizyczne	Cwiczenia													30	0	z	30	0	z			
Praktyki (****)																	150	5	z			
Razem w ciągu semestru		474	30		480	33		375	26		375	28		392	33		450	31				
SUMA	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-
Legenda: (*)Tkanina Eksperymentalna / Tkanina Dekoracyjna / Tkanina Unikatowa / Stylizacja Wnętrz / Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin / Druk I / Druk II / Media Dekoracji Tkanin / Papier (**) Warsztaty projektowo - technologiczne I specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z pierwszą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty zakładu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin) (***) Warsztaty projektowo - technologiczne II specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z drugą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty zakładu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin) (****) Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 150 godzin dydaktycznych (112,5 godzin zegarowych), według indywidualnego programu. Zaliczenie najpóźniej w czasie ostatniego semestru.																						
														Łącznie w toku studiów		Godzin 2546		ECTS 181				

Wydział Sztuk Projektowych

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów stacjonarnych I stopnia

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Jednostka prowadząca kierunek:

Wydział Sztuk Projektowych

Nazwa kierunku:

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Poziom kształcenia:

Typ studiów:

6 poziom PRK (pierwszy stopień)

stacjonarne I stopnia

Profil kształcenia:

Ogólnoakademicki

Dziedzina:

sztuki

Dyscyplina kierunku studiów:

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).

Efekty uczenia się dla kierunku studiów Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Kod efektu uczenia się	Opis efektu (wg kategorii)	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_W01a	Posiada podstawową wiedzę na temat metod realizacji prac artystyczno-projektowych związanych z kierunkiem. Jest świadomy środków wyrazu oraz umiejętności warsztatowych swojej specjalności.	P6S_WG
KT1_W02a	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe historii sztuki, wzornictwa, projektowania tkanin oraz zastosowania tkanin we wnętrzach. Zna najważniejsze dzieła i zjawiska z tych obszarów.	P6S_WG
KT1_W03a	Zna i rozumie podstawowe style, konwencje estetyczne oraz tradycje twórcze i rzemieślnicze związane ze sztuką, wzornictwem i tkaniną.	P6S_WG
KT1_W04a	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe sztuki, wzornictwa, tkaniny artystycznej i projektowania współczesnego oraz ich związki z dziedzinami pokrewnymi.	P6S_WG
KT1_W05a	Zna i rozumie terminologię i teorię z zakresu technologii i materiałoznawstwa w kontekście studiowanego kierunku. Posiada wiedzę na temat rozwoju technologii tekstylnej i sztuki włókna.	P6S_WG
KT1_W06a	Zna i rozumie ograniczenia technologiczne w pracy projektanta tkanin i stylisty wnętrz.	P6S_WG
KT1_W07a	Zna podstawowe zasady marketingu i finansów w kontekście funkcjonowania świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem rynku projektowania tkanin i stylizacji wnętrz. Posiada wiedzę na temat instytucji kultury i jest zorientowany w aktualnych zjawiskach w sztuce i kulturze.	P6S_WG P6S_WK
KT1_W08a	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.	P6S_WG P6S_WK
KT1_W09a	Zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów.	P6S_WG

II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_U01a	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do realizacji własnych pomysłów i wizji.	P6S_UW
KT1_U02a	Świadomie posługuje się różnorodnymi narzędziami warsztatu projektowo-artystycznego w wybranych dziedzinach twórczości. Stosuje odpowiednie techniki i technologie, dostosowując je do specyfiki danego obszaru działalności.	P6S_UW
KT1_U03a	Wykazuje samodzielność w podejmowaniu decyzji dotyczących realizacji i projektowania własnych prac z zakresu studiowanego kierunku, dysponuje doświadczeniem w realizowaniu autorskich koncepcji projektowo-artystycznych o zróżnicowanej stylistyce. Ze swobodą i niezależnością wykorzystuje wyobraźnię, intuicję i emocjonalność w procesie twórczym.	P6_UW
KT1_U04a	Jest przygotowany do współpracy w ramach zespołów projektowych specjalizujących się w projektowaniu tkanin oraz stylizacji wnętrz. Posiada umiejętności niezbędne do efektywnej organizacji własnej pracy oraz organizowania współdziałania z innymi członkami zespołu, umożliwiające realizację prac projektowych.	P6S_UO
KT1_U05a	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i efektywnie wykorzystywać różnorodne narzędzia i techniki w celu rozwiązywania zadań artystycznych o charakterze praktycznym, charakterystycznych dla kierunku. Potrafi dokonać trafnego wyboru oraz zastosować odpowiednią metodologię, dostosowaną do specyfiki danego projektu.	P6S_UW
KT1_U06a	Posiada umiejętności umożliwiające prezentację swojego dorobku artystyczno-projektowego. Potrafi przygotować opisy swojej twórczości oraz wystąpienia ustne, wykorzystując nawiązania do podstawowych ujęć teoretycznych oraz odwołując się do różnych źródeł.	P6S_UK
KT1_U07a	Dysponuje umiejętnościami językowymi w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, spełniającymi wymagania poziomu biegłości B2 określone przez Europejski System Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
KT1_U08a	Potrafi stosować odpowiednie formy zachowania podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych i projektowych, w kontekście przyszłej kariery zawodowej w roli projektanta.	P6S_UK

KT1_U09a	Potrafi samodzielnie i systematycznie rozwijać własne umiejętności, doskonalić warsztat projektowy i artystyczny oraz planować proces uczenia się przez całe życie.	P6S_UW P6S_UU
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_K01a	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych działań artystycznych i projektowych, odpowiedzialnego organizowania własnej pracy oraz konsekwentnego realizowania własnych działań twórczych.	P6S_KR
KT1_K02a	Jest gotów do twórczego i elastycznego reagowania na problemy pojawiające się w działaniach artystycznych i projektowych, adaptowania się do zmieniających się okoliczności oraz odpowiedzialnego działania w sytuacjach publicznych prezentacji prac.	P6S_KK
KT1_K03a	Jest zdolny do krytycznej oceny własnych działań projektowych i artystycznych. Potrafi analizować swoje dokonania, jak również dokonania innych.	P6S_KK
KT1_K04a	Jest gotów do komunikowania się ze społeczeństwem w sposób przystępny, inicjowania działań twórczych w interesie publicznym oraz odpowiedzialnego uwzględniania społecznych, etycznych i zawodowych aspektów własnej działalności artystycznej i projektowej.	P6S_KO P6S_KR
KT1_K05a	Jest gotów do odpowiedzialnego funkcjonowania w zawodzie twórcy i projektanta, z poszanowaniem zasad etyki zawodowej oraz dorobku i tradycji dyscyplin związanych z kierunkiem.	P6S_KR
Legenda KT1 (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się dla studiów stacjonarnych I stopnia W (po podkreślniku) – kategoria wiedzy w kierunkowych efektach uczenia się U (po podkreślniku) – kategoria umiejętności w kierunkowych efektach uczenia się K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych w kierunkowych efektach uczenia się 01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się a po numerze – nowo dodany efekt		

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych Instytut Tkaniny Druku i Stylizacji Wnętrz																								
Kierunek: Tkanina i Stylizacja Wnętrz																								
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)																								
Poziom PRK: 6																								
Tok studiów: od r. ak. 2026/2027																								
Matryca pokrycia efektów uczenia się																								
Nazwa przedmiotu	kategoria: wiedza									Kod efektu uczenia się									kategoria: kompetencje społeczne					
	KT1_W01a	KT1_W02a	KT1_W03a	KT1_W04a	KT1_W05a	KT1_W06a	KT1_W07a	KT1_W08a	KT1_W09a	KT1_U01a	KT1_U02a	KT1_U03a	KT1_U04a	KT1_U05a	KT1_U06a	KT1_U07a	KT1_U08a	KT1_U09a	KT1_K01a	KT1_K02a	KT1_K03a	KT1_K04a	KT1_K05a	suma efektów dla danego przedmiotu
Moduł kształcenia ogólnego																								
Rysunek	x									x		x												3
Malarstwo	x									x		x												3
Kompozycja	x									x		x												3
Malarstwo/Rysunek – do wyboru	x									x	x	x							x					5
Seminarium dyplomowe - przedmiot ogólnoplastyczny												x			x			x			x			5
Język obcy nowożytny																x								1
Język obcy nowożytny – egzamin B2																x								1
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej		x	x													x								2
Historia sztuki nowożytnej		x	x																					2
Historia sztuki nowoczesnej		x	x	x																				3
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																								
I specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	x			x					x	x	x	x		x				x						8
Seminarium dyplomowe				x								x		x	x			x		x	x	x		9
II specjalizacja - przedmiot projektowy do wyboru (*)	x			x					x	x	x			x				x						7
Percepcja kształtu i przestrzeni	x																							1
Podstawy stylizacji wnętrz		x	x										x											4
Komputerowe wspomaganie projektowania	x									x				x										4
Warsztaty (farbiarstwo i techniki tkackie)					x						x													2
Materiałoznawstwo i sploty					x	x																		2
Warsztaty projektowo – technologiczne I specjalizacja (**)					x	x					x			x										4
Warsztaty projektowo – technologiczne II specjalizacja (***)					x	x					x			x										4
Wielospektowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty					x	x					x		x	x										5
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																								
Historia tkaniny		x	x																					2
Zagadnienia tkaniny XX w.			x	x																				2
Moduł kształcenia uzupełniającego																								
Szkolenie biblioteczne																								
Szkolenie BHP																								
Szkolenie informatyczne																								
Prawo autorskie																								
Strategie zarządzania projektami									x						x		x					x		2
Propedeutyka graficznych programów komputerowych												x					x					x		4
Wychowanie fizyczne																								1
Praktyki (****)						x							x					x		x		x		6
Suma pokryć danego efektu uczenia się	8	5	6	5	5	7	1	1	2	7	8	7	3	7	3	2	2	3	3	x	2	4	2	26
Legenda:																								
(*) Tkanina eksperymentalna / Tkanina Dekoracyjna / Tkanina Unikatowa / Stylizacja Wnętrz / Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin / Druk I / Druk II / Media Dekoracji Tkanin / Papier																								
(**) Warsztaty projektowo - technologiczne I specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z pierwszą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin)																								
(***) Warsztaty projektowo - technologiczne II specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z drugą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin)																								
(****) Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 150 godzin dydaktycznych (112,5 godzin zegarowych), według indywidualnego programu. 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 2026 / 2027													
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
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	1	e						
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
Techniki prezentacyjne w stylizacji wnętrz	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 - I specjalizacja (***)	ćwiczenia	30	2	Z	30	2	Z	30	2	Z	30	2	Z
Warsztaty specjalizacyjne - II specjalizacja (****)	ćwiczenia	15	1	z	15	1	z	15	1	Z	15	1	Z
Wielospektowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty	ćwiczenia	30	2	z	30	2	z/o						
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Design XX wieku - historia wnętrz	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		412	26		475	35		300	25		270	25	
SUMA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-
Legenda: (*) Do obligatoryjnego wyboru dowolny przedmiot z programu innych kierunków studiów 2 stopnia lub jednolitych studiów magisterskich z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (***) Tkanina eksperymentalna / Tkanina Dekoracyjna / Tkanina Unikatowa / Stylizacja Wnętrz / Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin / Druk I / Druk II / Media Dekoracji Tkanin / Papier (****) Warsztaty specjalizacyjne - I specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z pierwszą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin) (*****) Warsztaty specjalizacyjne - II specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z drugą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin)													
Łącznie w toku studiów											Godzin 1457	ECTS 111	

Wydział Sztuk Projektowych**Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów stacjonarnych II stopnia****Tkanina i Stylizacja Wnętrz****Jednostka prowadząca kierunek:**

Wydział Sztuk Projektowych

Nazwa kierunku:

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Poziom kształcenia:**Typ studiów:**

7 poziom PRK (drugi stopień)

stacjonarne II stopnia

Profil kształcenia:

Ogólnoakademicki

Dziedzina:

sztuki

Dyscyplina kierunku studiów:

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).

Efekty kształcenia dla kierunku studiów Tkanina i Stylizacja Wnętrz		
Kody efektów uczenia się	Opis efektu (wg kategorii)	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_W01a	Posiada pogłębioną wiedzę w zakresie realizacji zadań artystycznych i projektowych, odpowiednich dla studiowanego kierunku oraz dysponuje wiedzą dotycząca pokrewnych dziedzin.	P7S_WG
KT2_W02a	Dysponuje pogłębioną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych oraz projektowych. Rozumie ich znaczenie i wpływ na różne aspekty współczesnego życia, dostrzegając liczne powiązania z innymi dziedzinami.	P7S_WG
KT2_W03a	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystyczno - projektowej, co umożliwia mu swobodę i niezależność w działaniach twórczych.	P7S_WG
KT2_W04a	Zna zasady tworzenia prac projektowych charakteryzujących się wysokim stopniem innowacyjności. Jego koncepcje opierają się na pogłębionej wiedzy o stylach w sztuce i wzornictwie, a także związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych.	P7S_WG
KT2_W05a	Ma pogłębioną wiedzę na temat kierunków rozwoju nurtów artystyczno - projektowych związanych ze studiowanym kierunkiem.	P7S_WG
KT2_W06a	Zna i rozumie technologie stosowane w specjalizacjach właściwych dla kierunku. Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą rozwoju wykorzystywanych rozwiązań technologicznych związanych z daną specjalizacją.	P7S_WG
KT2_W07a	Wykazuje pogłębione zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi, a technologicznymi aspektami kreacji.	P7S_WG
KT2_W08a	Zna i rozumie kluczowe wyzwania współczesnego świata. Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta.	P7S_WK P7S_WG
KT2_W09a	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.	P7S_WG
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_U01a	Potrafi wykorzystać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych i projektowych.	P7S_UW

KT2_U02a	Umie samodzielnie podejmować decyzje projektowe, tworzyć w sposób swobodny i niezależny wykorzystując fundamentalne wzorce kreacji artystycznej oraz być świadomym wpływu swoich działań projektowych w kontekście estetycznym, społecznym i prawnym.	P7S_UW
KT2_U03a	Potrafi efektywnie współdziałać i podejmować wiodącą rolę z innymi osobami w ramach zespołów projektowych. Posiada zdolności zarządzania i przewodzenia takim zespołom.	P7S_UO
KT2_U04a	Potrafi wykorzystać swoje umiejętności warsztatowe charakterystyczne dla określonych specjalizacji kierunku, zwłaszcza w celu realizacji własnych projektów. Potrafi rozwijać, pogłębiać i doskonalić zdobyte umiejętności poprzez indywidualną praktykę.	P7S_UW P7S_UU
KT2_U05a	Potrafi przygotować i przedstawić rozbudowane prace pisemne oraz wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień z zakresu studiowanego kierunku, formułować argumentację oraz krytycznie wykorzystywać ujęcia teoretyczne oraz różnorodne Źródła informacji.	P7S_UK
KT2_U06a	Potrafi wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin projektowych, właściwych dla kierunku, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Kształcenia Językowego.	P7S_UK
KT2_U07a	W sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi i projektowymi. Wykazuje się wysokimi kompetencjami w zakresie prowadzenia debaty na tematy specjalistyczne, również w zróżnicowanym gronie odbiorców.	P7S_UK
KT2_U08a	Rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności, jest zdolny do dalszego rozwoju i kształcenia na studiach podyplomowych / szkole doktorskiej.	P7S_UU
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_K01a	Jest gotów do samodzielnego łączenia wiedzy i doświadczeń z różnych obszarów, planowania oraz realizowania złożonych działań artystycznych i projektowych.	P7S_KR
KT2_K02a	Jest gotów do samodzielnego rozwoju zawodowego i twórczego oraz korzystania z opinii ekspertów w sytuacjach wymagających specjalistycznej wiedzy.	P7S_KK
KT2_K03a	Jest zdolny do analizy i oceny odbieranych treści w sposób krytyczny oraz konstruktywnie ocenia zarówno swoje działania, jak i działania innych osób.	P7S_KK

KT2_K04a	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli społecznej twórcy i projektanta, z uwzględnieniem społecznych, naukowych i etycznych aspektów realizowanych działań oraz ich wpływu na otoczenie.	P7S_KO P7S_KR
KT2_K05a	Jest gotów do inicjowania i współorganizowania działań artystycznych oraz projektowych na rzecz otoczenia społecznego i kulturalnego.	P7S_KO
Legenda KT2 (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się dla studiów stacjonarnych II stopnia W (po podkreślniku) – kategoria wiedzy w kierunkowych efektach uczenia się U (po podkreślniku) – kategoria umiejętności w kierunkowych efektach uczenia się K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych w kierunkowych efektach uczenia się 01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się a po numerze – nowo dodany efekt		

Akademia Sztuk Pięknych																							
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi																							
Wydział Sztuk Projektowych																							
Instytut Tkaniny, Druku i Stylizacji wnętrz																							
Kierunek: Tkanina i Stylizacja wnętrz																							
Poziom kształcenia i typ studiów:	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)																						
Poziom PRK:	7																						
Tok studiów:	od r. ak. 2026/2027																						
Matrvca pokrvcia efektów uczenia sie																							
Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																						
	kategoria: wiedza									kategoria: umiejętności								kategoria: kompetencje społeczne					
	KT2_W01a	KT2_W02a	KT2_W03a	KT2_W04a	KT2_W05a	KT2_W06a	KT2_W07a	KT2_W08a	KT2_W09a	KT2_U01a	KT2_U02a	KT2_U03a	KT2_U04a	KT2_U05a	KT2_U06a	KT2_U07a	KT2_U08a	KT2_K01a	KT2_K02a	KT2_K03a	KT2_K04a	KT2_K05a	
Moduł kształcenia ogólnego																							
Przedmiot do wyboru (*)	x									x													2
Seminarium dyplomowe - część III (*)					x						x						x					x	4
Język obcy nowożytny															x								1
Język obcy nowożytny – egzamin B2+															x								1
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																							
I specjalizacja - Przedmiot projektowy do wyboru (**)	x		x				x			x								x		x			6
Seminarium dyplomowe – I specjalizacja				x	x						x			x		x	x		x		x		8
II specjalizacja- Przedmiot projektowy do wyboru (**)	x		x				x			x								x					5
Seminarium dyplomowe - II specjalizacja				x	x						x			x			x				x		6
Techniki prezentacyjne w stylizacji wnętrz			x																x		x		3
Komputerowe wspomaganie projektowania	x												x								x		3
Warsztaty technologiczne						x							x										2
Warsztaty specjalizacyjne - I specjalizacja (***)						x							x										2
Warsztaty specjalizacyjne - II specjalizacja (****)						x							x										2
Wieloaspektowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty						x						x	x										3
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																							
Design XX wieku - historia wnętrz		x			x									x						x			4
Wybrane zagadnienia tkaniny współczesnej		x					x													x			3
Wykład monograficzny						x		x											x				3
Moduł kształcenia uzupełniającego																							
Szkolenie biblioteczne																							
Szkolenie BHP																							
Szkolenie informatyczne																							
Ochrona własności intelektualnej								x	x		x												3
Strategie zarządzania projektami								x				x				x						x	4
Suma pokryć danego efektu uczenia się	4	2	3	2	4	5	3	3	1	3	4	2	5	3	2	2	3	2	2	4	4	2	
Legenda:																							
(*) Do obligatoryjnego wyboru dowolny przedmiot z programu innych kierunków studiów 2 stopnia lub jednolitych studiów magisterskich z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego																							
(**) Tkanina eksperymentalna / Tkanina Dekoracyjna / Tkanina Unikatowa / Stylizacja Wnętrz / Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin / Druk I / Druk II / Media Dekoracji Tkanin / Papier																							
(***) Warsztaty specjalizacyjne - I specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z pierwszą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty Żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin)																							
(****) Warsztaty specjalizacyjne - II specjalizacja - przypisane do przedmiotu zgodnie z drugą specjalizacją: warsztaty papieru (Papier), warsztaty tkackie (Tkanina Eksperymentalna, Obiekt do Wnętrza, Dywan i Gobelin), warsztaty stylizacji wnętrz (Stylizacja Wnętrz), warsztaty Żakardu (Tkanina Dekoracyjna), warsztaty druku (Druk I, Druk II, Tkanina Unikatowa, Media Dekoracji Tkanin)																							

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

**Program studiów
I stopień**

kierunek: *wzornictwo*

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Wzornictwo

Poziom: 6 PRK

Forma studiów: studia stacjonarne I stopnia, profil ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

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

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe:

Nazwa kierunku studiów	wzornictwo
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy 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>	licencjat
1. Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 61 studentów	

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

Dziedzina: *sztuk*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja zabytków*

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja i cele kształcenia na kierunku wzornictwo są zgodne z misją i strategią Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi uchwaloną na lata 2021 - 2024, która została wprowadzona uchwałą Senatu nr 58/21/k20-24 z dnia 15.06.2021 roku, zakładająca m.in. uczestnictwo w procesie przeobrażeń w sztuce polskiej i światowej poprzez rozwijanie działalności dydaktycznej, działalności twórczej z zakresu sztuk pięknych oraz sztuk projektowych jak i prac badawczych. Strategia ta znajduje odzwierciedlenie w nauczaniu projektowym uwzględniającym aspekty artystyczne. Założeniem prowadzonego kierunku studiów jest kształcenie profesjonalnych, kompetentnych projektantów odpowiadających na aktualne potrzeby projektowe, estetyczne i społeczne polskiego i światowego rynku pracy.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja uwzględnia nauczanie i uczenie się z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na

odległość i wynikające stąd uwarunkowania. Kierunkowe efekty uczenia się są zgodne z koncepcją i celami kształcenia oraz profilem ogólnoakademickim, a także są zgodne z właściwym poziomem Polskiej Ramy Kwalifikacji. Rozwój kierunku wzornictwa to proces dynamiczny, który obejmuje różnorodne obszary tematyczne, mające na celu dostosowanie się do współczesnych wyzwań i potrzeb społeczeństwa. W kontekście, projektowania form wzorniczych, komunikacji wizualnej, użycia nowych technologii oraz współpracy z firmami. Instytut Wzornictwa skupia się na stworzeniu środowiska edukacyjnego, które sprzyja innowacjom i praktycznemu podejściu do nauki. Dodatkowo Instytut rozwija programy edukacyjne, które umożliwiają studentom eksplorację różnych form wzorniczych - od konceptualnych po stricte użytkowe. Działa to jako most między sztuką a funkcjonalnością, gdzie studenci uczą się integrować estetykę z praktycznym zastosowaniem

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na kierunku wzornictwo wpisującym się w strategię Uczelni, jest również dostosowywanie oferty dydaktycznej do potrzeb i oczekiwań rynku pracy, realizowanym między innymi poprzez modernizowanie kierunku i programu kształcenia. Instytut Wzornictwa nadaje najwyższy priorytet działaniom zmierzającym do podnoszenia jakości kształcenia studentów uwzględniając systematyczny rozwój narzędzi kształcenia. Kierunek stale unowocześnia i optymalnie wykorzystuje swoje zasoby infrastrukturalne, promując działania prospołeczne i proekologiczne uwzględniając projektowanie uniwersalne oraz zagadnienia dotyczące dostępności. Zarówno Uczelnia, jak i kierunek wzornictwo otwierają się na nowe metody nauczania: webinaria, wykłady i kursy prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, wykorzystując w tym celu doświadczenie z zakresu nauczania zdalnego i hybrydowego. Uczelnia zapewnia monitorowanie procesu kształcenia poprzez strukturę Systemu Jakości Kształcenia, powołanie Uczelnianego Zespołu ds. Zapewniania Jakości Kształcenia, Wydziałowego Zespołu ds. Zapewniania Jakości Kształcenia i Kolegiów Kierunkowych, w tym kierunku wzornictwo. Koncepcja i cele kształcenia mieszczą się w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki do której kierunek został przyporządkowany oraz są związane z prowadzoną działalnością naukową. Tworząc program studiów położono nacisk na aspekt współpracy uczelni z lokalnymi przedsiębiorstwami z obszaru województwa łódzkiego i miasta Łodzi. Instytut Wzornictwa współpracuje z otoczeniem społeczno-gospodarczym, nawiązując relacje z firmami branżowymi, co umożliwia studentom zdobywanie doświadczenia praktycznego już w trakcie studiów. Programy staży, warsztatów i projektów realizowanych we współpracy z firmami pozwalają studentom na aplikację wiedzy teoretycznej w rzeczywistych projektach, dając szansę na wdrożenie produktu już w trakcie studiów. Taka współpraca sprzyja również aktualizacji programów nauczania, aby lepiej odpowiadały na potrzeby dynamicznego środowiska biznesowego. W ten sposób Instytut Wzornictwa kształci kreatywnych i kompetentnych absolwentów, gotowych do wyzwań związanych z projektowaniem, komunikacją wizualną, wzornictwem i innowacjami technologicznymi, a także dobrze przygotowanych do skutecznej współpracy z przedsiębiorstwami.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Przyjęte na kierunku wzornictwo treści programowe i ich dobór mają na celu uzyskanie efektu wykształcenia kreatywnego absolwenta, potrafiącego samodzielnie i swobodnie podejmować zadania projektowe. Program i plan studiów na poziomie studiów I stopnia uwzględnia aktualny stan wiedzy i postępujących przemian na wielu polach technologicznych i społecznych. Programy

poszczególnych przedmiotów powstały oparciu o założone efekty uczenia (zawarte w macierzy efektów uczenia oraz w kartach przedmiotu). Dobór treści programowych jest zgodny z zakładanymi efektami uczenia oraz uwzględnia w szczególności aktualny stan wiedzy w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, do których odnoszą się efekty uczenia. Studia na kierunku wzornictwo mają zindywidualizowany charakter i pozwalają na bezpośrednią pracę nauczyciela akademickiego z studentami w relacji mistrz-uczeń, co sprzyja osiąganiu założonych efektów uczenia.

Treści programowe opracowane dla Instytutu Wzornictwa są zgodne z efektami uczenia się oraz z aktualnym stanem wiedzy w dyscyplinie, do której kierunek jest przyporządkowany. Program Instytutu Wzornictwa na studiach I stopnia zawiera moduły: kształcenia ogólnego, praktycznego kształcenia kierunkowego, kształcenia kierunkowego oraz kształcenia uzupełniającego. Kształcenie uzupełniające zapewniają szkolenia realizowane w toku studiów.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia na kierunku Wzornictwo w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi został skorelowany z dynamicznie zmieniającymi się wymogami współczesnej gospodarki opartej na wiedzy i innowacjach. Zgodność ta manifestuje się w następujących obszarach:

Odpowiedź na zapotrzebowanie przemysłu kreatywnego: Efekty uczenia się w kategorii umiejętności koncentrują się na wykształceniu projektantów zdolnych do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego – od fazy badawczej i analizy procesów użytkowych, po wdrożenie produktu. Odpowiada to bezpośrednio na zapotrzebowanie przedsiębiorstw poszukujących kadr kompetentnych w obszarze Design Thinking oraz zarządzania designem.

Innowacyjność i technologia: Poprzez nacisk na znajomość nowoczesnych technologii produkcji oraz materiałoznawstwa, absolwenci są przygotowani do współpracy z sektorem produkcyjnym. Wiedza z zakresu zbioru informacji niezbędnych do projektowania procesów użytkowych pozwala na tworzenie produktów o wysokim stopniu zorientowania na użytkownika (User-Centered Design), co jest kluczowym parametrem konkurencyjności na współczesnym rynku. Wpisane w program efekty dotyczące pracy zespołowej, komunikacji z otoczeniem gospodarczym oraz krytycznej analizy decyzji projektowych, bezpośrednio realizują postulaty pracodawców. Absolwent posiada nie tylko warsztat artystyczny, ale również kompetencje społeczne niezbędne do pracy w interdyscyplinarnych zespołach wdrożeniowych. Realizacja studiów łączy pogłębioną wiedzę teoretyczną i krytyczną z zaawansowaną praktyką warsztatową. Dzięki temu absolwenci wykazują się wysoką elastycznością zawodową, zdolnością do autorefleksji i ustawicznego kształcenia, co jest niezbędne w zawodach ulegających częstym transformacjom technologicznym. Obowiązkowe praktyki zawodowe oraz realizacja tematów projektowych we współpracy z podmiotami zewnętrznymi gwarantują, że zakładane efekty uczenia się są na bieżąco weryfikowane przez realia rynkowe i społeczne.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Perspektywy zatrudnienia absolwentów studiów pierwszego stopnia kierunku wzornictwo są ściśle powiązane z uzyskanymi kompetencjami w zakresie projektowania systemowego, znajomością technologii oraz umiejętnością analizy potrzeb użytkownika. Dzięki interdyscyplinarnemu

wykształceniu łączącemu kompetencje artystyczne z technicznymi, absolwent posiada wysoki stopień elastyczności zawodowej, co pozwala na adaptację do zmieniających się potrzeb rynku pracy. Absolwent 6-semesteralnych studiów I stopnia na kierunku wzornictwo posiada umiejętność wykonywania prostych i średnio zaawansowanych projektów z zastosowaniem technologii zgodnych z realiami produkcji seryjnej i jednostkowej. Jest przygotowany do wykonywania prezentacji w postaci czytelnych dla odbiorcy rysunków oraz modeli przestrzennych składających się na dokumentację projektową. Do jej wykonania potrafi wykorzystać techniki komputerowego wspomagania projektowania oraz manualne w postaci rysunku technicznego, odręcznego oraz modelowania. Potrafi posługiwać się technikami fotograficznymi w celach dokumentacyjnych i twórczych. Skutecznie wykorzystuje nabytą wiedzę we własnych działaniach twórczych. Może pracować jako członek zespołu projektowego wnosząc do realizowanych prac własne koncepcje zgodne z przekazanymi mu założeniami i technologią. Potrafi realizować projekty odpowiadające na podstawowe wymagania człowieka w kontekście jego potrzeb i możliwości zarówno w aspekcie fizycznym jak i psychicznym. Absolwent jest przygotowany do podjęcia magisterskich studiów drugiego stopnia na kierunku wzornictwo lub pokrewnych kierunkach projektowych.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W oparciu o profil akademicki Instytutu Wzornictwa oraz realizowany program kształcenia, główne kierunki badań naukowych koncentrują się na integracji aspektów humanistycznych, technologicznych i artystycznych. Do kluczowych obszarów należą: projektowanie zorientowane na użytkownika, badania nad procesami użytkowymi, ergonomią oraz psychologią percepcji w celu tworzenia produktów optymalnie dopasowanych do potrzeb fizycznych i poznawczych odbiorcy. Prace badawcze nad rozwiązaniami niwelującymi bariery (Design Uniwersalny), projektowaniem dla grup o specjalnych potrzebach (seniorzy, osoby z niepełnosprawnościami) oraz projektowaniem dla zrównoważonego rozwoju. Eksploracja nowych technologii wytwarzania (w tym technologii przyrostowych 3D) oraz ich aplikacja w strukturze produktu końcowego.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Relacja między działalnością naukową a procesem dydaktycznym w Instytucie Wzornictwa opiera się na modelu nauczania opartego na badaniach, co zapewnia studentom dostęp do najnowszej wiedzy i innowacyjnych rozwiązań projektowych. Związek ten realizowany jest w następujących płaszczyznach:

Wyniki prac badawczych prowadzonych przez kadrę dydaktyczną są na bieżąco implementowane do treści wykładów i ćwiczeń. Dzięki temu program kształcenia ewoluuje wraz ze zmianami technologicznymi i społecznymi. Studenci są wdrażani w naukowe metody gromadzenia i analizy danych. Dydaktyka kładzie nacisk na to, by decyzje projektowe nie były wyłącznie intuicyjne, lecz wynikały z rzetelnej podbudowy badawczej. Studenci wyższych lat oraz członkowie kół naukowych są angażowani w prace badawcze Instytutu, często realizowane we współpracy z otoczeniem gospodarczym. Pozwala to na realizację prac dyplomowych o charakterze wdrożeniowym, rozwiązujących realne problemy projektowe.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

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

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Studia I stopnia

Pierwszy stopień studiów trwa 3 lata (6 semestrów), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w liczbie 2685, 180 punkty ECTS. Po ukończeniu studiów na stopniu I oraz po obronieniu licencjackiej pracy dyplomowej, student uzyskuje tytuł licencjata.

Program studiów jasno określa wybór pracowni obowiązkowych jak i zapewnia wybór pracowni projektowych według przemyślanej i adekwatnej metody dostosowanej do procesu dydaktycznego. Pierwszy i drugi semestr studiów stacjonarnych obliguje do zajęć obowiązkowych w module, praktycznego kształcenia kierunkowego, kształcenia kierunkowego, kształcenia uzupełniającego oraz kształcenia ogólnego. W module kształcenia ogólnego na studiach pierwszego stopnia zajęcia Malarstwa, Fotografii, Podstaw Rzeźby i Rysunku Studyjnego są dopasowane do wyznaczonych modułów zajęć w wybranych jednostkach.

Dla studiów I stopnia zajęcia projektowe są prowadzone w grupach 10 -11 osobowych , wykłady są prowadzone wspólne dla wszystkich studentów studiów licencjackich w ASP, grupy

Po 2 semestrze na studiach I stopnia następuje możliwość wyboru pracowni projektowych w module praktycznego kształcenia kierunku. Pracę dyplomową można zrealizować w pracowni projektowej do wyboru po zaliczeniu dwóch semestrów w wybranej pracowni. Informacje dotyczące ilości pracowni i możliwości wyboru są dostępne na stronie ASP Łódź. Wybór pracowni projektowych zapewnia uzyskanie zgodnych efektów uczenia się do spełnienia kompleksowego i specyficznego programu studiów.

3.2 OPIS REALIZACJI PROGRAMU

Proces dydaktyczny na kierunku realizowany jest poprzez zróżnicowane formy kształcenia, obejmujące zajęcia praktyczne, ćwiczenia, seminaria, wykłady oraz praktyki zawodowe, uzupełnione o ustrukturyzowaną pracę własną studenta. Fundamentem programu są moduły o profilu praktycznym, prowadzone w warunkach pracowni projektowych oraz warsztatów specjalistycznych. Przyjęta metodologia zakłada ewolucję modelu pracy: od zadań zespołowych na początkowym etapie studiów, służących integracji kompetencji, po dominujący w dalszym toku kształcenia model mistrzowski, oparty na indywidualnych korektach projektowych i konsultacjach. Taka struktura zapewnia bezpośrednią interakcję z kadrą dydaktyczną, co pozwala na pełną indywidualizację ścieżki

kształcenia oraz elastyczne dostosowanie metod weryfikacji osiągnięć do osobistego potencjału studenta. Wykorzystanie form warsztatowych gwarantuje efektywną operacjonalizację wiedzy teoretycznej i intensywny rozwój umiejętności praktycznych w warunkach zbliżonych do rzeczywistego środowiska projektowego.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	180
w ramach zajęć prowadzących z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	172
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	68
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	8
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	25

Łączna liczba godzin zajęć: 2685

Studia pierwszego stopnia trwają 3 lata (6 semestrów), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w ilości 2685. Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia oraz zdaniem egzaminie dyplomowym, student uzyskuje tytuł licencjata. Na studiach pierwszego stopnia liczba punktów ECTS, przewidziana w planie studiów do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia podana przez jednostkę wynosi 180.

3.4. Praktyki zawodowe

Praktyki zawodowe na studiach pierwszego stopnia stanowią integralną część programu kształcenia i mają charakter obowiązkowy oraz nieodpłatny. Szczegółowe zasady ich realizacji określa Kierunkowy Regulamin Zawodowych Praktyk Studenckich Wydziału Sztuk Projektowych Instytutu Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Wymiar godzinowy praktyk wynosi łącznie 214 godzin. Głównym założeniem praktyk jest przygotowanie studenta do wejścia na rynek pracy oraz wykonywania zawodu projektanta wzornictwa. Do celów szczegółowych należą:

1. Rozwój kompetencji zawodowych: Praktyczne doskonalenie umiejętności projektowych w wybranym obszarze wzornictwa poprzez realizację zadań zleconych przez podmiot przyjmujący na praktykę.
2. Doskonalenie warsztatu technicznego: Zapoznanie się ze specjalistycznymi technologiami produkcji oraz technikami projektowymi stosowanymi w środowisku zawodowym, co stanowi uzupełnienie wiedzy zdobytej w toku studiów.
3. Kształtowanie kompetencji społecznych i organizacyjnych: Nabycie umiejętności pracy w zespole, profesjonalnego komunikowania się z innymi członkami grupy projektowej oraz efektywnego zarządzania czasem w celu terminowej realizacji harmonogramu prac.
4. Przygotowanie do realiów rynku pracy: Zdobycie doświadczenia w procesie rekrutacyjnym, w tym umiejętności autoprezentacji podczas rozmowy kwalifikacyjnej oraz profesjonalnego przygotowania dokumentacji aplikacyjnej i portfolio.
5. Interakcja z otoczeniem społeczno-gospodarczym: Bezpośrednie zapoznanie się ze strukturą organizacyjną przedsiębiorstw oraz wymaganiami rynkowymi stawianymi współczesnym projektantom.

3.5 Ukończenie studiów

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

4. Efekty Uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku wzornictwo

stacjonarne studia pierwszego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
	Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składownika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
WZ6_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego oraz komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W02	ma wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W03	zna historię sztuk plastycznych, wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wewnątrz	P6S_WG
WZ6_W04	zna współczesne dokonania w obszarze sztuk plastycznych, wzornictwa, projektowania graficznego, architektury wewnątrz	P6S_WG

WZ6_W05	pojmuje wpływ technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego przedmiotu lub komunikatu wizualnego	P6S_WG
WZ6_W06	zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi we wzornictwie i jest świadom rozwoju technologicznego związanego z projektowaniem form przemysłowych i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W07	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji przemysłowej	P6S_WG
WZ6_W08	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji jednostkowej	P6S_WG
WZ6_W09	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W10	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dtp (przygotowanie do druku, wybór papieru, metody drukarskie)	P6S_WG
WZ6_W11	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W12	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu ergonomii	P6S_WG
WZ6_W13	zdaje sobie sprawę z istoty ekologii i stosowania jej zasad podczas projektowania	P6S_WG
WZ6_W14	posiada zaawansowaną wiedzę na temat materiałów i technik modelarskich	P6S_WG
WZ6_W15	posiada wiedzę na temat sposobów i technik prezentacji, również prezentacji multimedialnych	P6S_WG
WZ6_W16	ma wiedzę dotyczącą prawnych i etycznych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	P6S_WG
WZ6_W17	jest świadom istoty kontekstu zagadnień teoretycznych zawodu projektanta w odniesieniu do jego praktycznego aspektu	P6S_WG
WZ6_W18	ma wiedzę na temat stosowania technik rysunku, malarstwa i kompozycji	P6S_WG
WZ6_W19	charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej w tym prawa autorskiego	P6S_WG
WZ6_W20	definiuje zaawansowane terminy właściwe obszarowi wzornictwa i komunikacji wizualnej teorii i historii wzornictwa oraz innych pokrewnych dyscyplin	P6S_WG
WZ6_W21	identyfikuje i klasyfikuje istotne projekty z dziedziny wzornictwa w aspekcie historycznym i współczesnym	P6S_WG
WZ6_W22	dostrzega związek teorii wzornictwa i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i / lub projektową	P6S_WG
WZ6_W23	dokonyuje analizy formy i procesu użytkowego produktu w oparciu o klasyczne i współczesne metody badawcze	P6S_WG
WZ6_W24	dostrzega powiązanie zawodu projektanta z podstawową wiedzą z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki	P6S_WG
WZ6_W25	zna i rozumie zasady przygotowania różnych form autoprezentacji dla pracodawców	P6S_WG

WZ6_W26	zna specyfikę funkcjonowania jednostki przyjmującej na praktykę	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ6_U01	tworzyć i realizować złożone koncepcje projektowe produktów, graficzne i artystyczne	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U02	osiągać i prezentować założone cele projektowe w obszarze użytkowym, technicznym, oraz estetycznym	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U03	świadomie dobierać elementy warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U04	świadomie używać wybranych elementów warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U05	świadomie wybierać / dobierać, optymalne materiały i technologie do produkcji projektowanych produktów	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U06	świadomie wybierać / dobierać, optymalne środki wyrazu i techniki do projektów z zakresu komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U07	samodzielnie podejmować decyzje dotyczące realizowanych przez niego projektów w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej kilkuosobowej pracy nad projektami	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U09	swobodnie dobierać materiały i technologie adekwatne do wytwarzania i projektowania produktów i komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U10	projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U11	wykorzystywać zasady ekologii podczas realizacji prac projektowych	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U12	wykonywać modele gabarytowe oraz imitacyjne własnych projektów stosując adekwatne technologie	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U13	wykonać prezentację projektu wykorzystując adekwatną technikę	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U14	rysować odręcznie przedmioty i postacie wykorzystując dowolne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U15	kształtować obiekty trójwymiarowe stosując adekwatne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U16	rozwijać i wykorzystywać własne umiejętności warsztatowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U17	w sposób kreatywny i innowacyjny realizować podejmowane tematy projektowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U18	potrafi dokonać analizy procesu użytkowego oraz zaprojektować właściwy proces użytkowy	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U19	przygotowywać typowe opisy teoretyczne do realizowanych projektów	P6S_UK

WZ6_U20	potrafi dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu	P6S_UK
WZ6_U21	posiada znajomość języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu wzornictwa i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2 E uropejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
WZ6_U22	potrafi realizować zadania projektowe w jednostce oferującej praktykę, w oparciu o wytyczne i dostępne techniki projektowe	P6S_UK
WZ6_U23	potrafi pracować w zespole projektowym, w tym interdyscyplinarnym w jednostce oferującej praktykę	P6S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
WZ6_S01	świadomego ocenienia zaawansowanego zakresu swojej wiedzy i umiejętności, rozumiejąc potrzebę ich doskonalenia i rozwijania	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S02	samodzielnej pracy w zakresie projektowania produktów i komunikacji wizualnej, a w przypadku trudności zasięgania opinii ekspertów	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S03	zbierania informacji, analizy rynku w kontekście produktu	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S04	wykonania analizy, interpretacji i komunikatu wizualnego	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S05	formułowania krytycznych opinii na temat otoczenia	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S06	argumentowania podjętych decyzji projektowych	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S07	organizowania własnej pracy w oparciu o wewnętrzną motywację	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S08	efektywnego wykorzystywania własnej wyobraźni, emocjonalności oraz do twórczego myślenia i twórczej pracy	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S09	do adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S10	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S11	do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych oraz przyjmowania poglądów innych osób	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S12	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	P6S_KK P6S_KR P6 S_KO
WZ6_S13	podejmowania refleksji na temat roli społecznej projektanta wzornictwa	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Moduł kształcenia ogólnego		
Malarstwo	WZ6_W18 WZ6_U13 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy na poziomie podstawowym z technik malarskich w celu nabycia umiejętności prezentowania swoich prac adekwatną techniką.
Fotografia	WZ6_W15 WZ6_U13 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy na poziomie podstawowym technik fotograficznych, zapoznavanie się ze sprzętem fotograficznym, w celu umiejętnego prezentowania własnych projektów.
Podstawy Rzeźby	WZ6_W14 WZ6_U15 WZ6_S01	Zapoznanie się z materiałami i technikami modelarskimi, rozwijanie umiejętności tworzenia form przestrzennych z wykorzystaniem perspektywy, skali i proporcji. Program zakłada zdobycie wiedzy z zakresu podstawowych pojęć kompozycji rzeźbiarskiej i ich zastosowania w procesie realizacji rzeźby.
Rysunek Studyjny	WZ6_W18 WZ6_U14 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy i umiejętności stosowania technik rysunku, w celu nabycia umiejętności wyrażania prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie, wypracowywanie oraz doskonalenie własnych środków wyrazu.
Język obcy	WZ6_W17 WZ6_U16 WZ6_S11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy-egzamin B2	WZ6_U21 WZ6_S01 WZ6_S11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	WZ6_W03 WZ6_S05	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowożytnej	WZ6_W03 WZ6_W22 WZ6_U19 WZ6_S06	Celem kursu jest nabycie wiedzy z zakresu historii sztuki nowoczesnej. Dzięki zajęciom student powinien nabrać zdolności przekrojowego i zagadnieniowego myślenia o dziejach sztuki; rozumieć zależności w jej obrębie, sieć kontekstów, tropów i powiązań. Wiedza erudycyjna, przyswojona w trakcie

		zajęć ma ułatwiać studentowi prowadzenie refleksji teoretycznej, wzbogacać jego język dyskursu twórczego. Odrębnymi efektami ma być podniesienie kompetencji odbiorczej studenta – powinien on dzięki przyswojonej wiedzy swobodnie opisywać i analizować napotykaną i odbieraną sztukę, oraz dostrzegać i rozumieć powiązania i odniesienia utworów sztuki do innych dziedzin kultury.
Historia sztuki nowoczesnej	WZ6_W04 WZ6_W20 WZ6_W22 WZ6_U19 WZ6_S06	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.

Moduł praktyczny kształcenia kierunku

Podstawy projektowania 1	WZ6_W01 WZ6_W23 WZ6_U03 WZ6_U05 WZ6_U07 WZ6_S05 WZ6_S06	Działania projektowe uwzględniają: zbiór podstawowych informacji o istniejących produktach; analiza procesu użytkowego i wnioski z jego obserwacji; wykreowanie wstępnych koncepcji wyrażonych za pomocą technik design sketchingu; wytworzenie makiet wybranych koncepcji i ich testy; wykonanie modelu 3d wyselekcjonowanego projektu; wykonanie modelu fizycznego i testy jego funkcjonalności; całość zakończona prezentacją.
Podstawy projektowania 2	WZ6_W02 WZ6_W05 WZ6_U04 WZ6_U17 WZ6_S06 WZ6_S10	Kurs Podstaw Projektowania 2 ma na celu wprowadzenie i oswojenie nowych studentów z zagadnieniem wzornictwa. Podczas kursu studenci realizują zadania projektowe, które holistycznie wprowadzają ich w tematykę. Tematy kursu obejmują aspekty analityczne, praktyczne oraz projektowe. Praca odbywa się zarówno podczas zajęć w formie warsztatowej, jak i poza nimi, w ramach samodzielnej pracy, podlegającej korektom podczas spotkań. Zadania projektowe kończą się fizycznymi obiektami, które studenci wykonują własnoręcznie, a przebieg pracy dokumentowany jest w formie prezentacji, eksponowanej w trakcie wystąpienia przed

		grupą.
Dokumentacja techniczna	WZ6_W18 WZ6_U13 WZ6_S02	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z umiejętnością opisów technicznych i tworzeniem prostych rysunków technicznych opisujących przedmiot, wyrób, w celu stworzenia makiety lub prototypu swojego projektu produktu przemysłowego.
Technologia i materiałoznawstwo		Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z materiałoznawstwa i technologii materiałowych, w zakresie określonym przez treści programowe właściwe dla kierunku studiów. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania prostych problemów związanych z doбором materiałów, rozróżniania, materiałów oraz analizy wyników obserwacji w oparciu o uzyskaną wiedzę.
Propedeutyka graf. Program. Komp.	WZ6_W09 WZ6_W10 WZ6_W11 WZ6_U16	Zapoznanie się z programami graficznymi jako elementu wspomagającego proces projektowy.
Rysunek zawodowy	WZ6_W02 WZ6_U14 WZ6_S07	Celem zajęć prowadzonych na studiach licencjackich jest zaznajomienie studentów z warsztatem rysunkowym dzięki omówieniu i praktycznemu zastosowaniu różnych środków wyrazu artystycznego, wykształcenie biegłości odręcznego kreślenia perspektywicznego do przedstawiania swoich pomysłów projektowych oraz umiejętności analizowania przestrzeni i kształtów w otaczającym środowisku.
Podstawy kompozycji we wzornictwie	WZ6_W02 WZ6_W18 WZ6_U01 WZ6_S02	Celem zajęć jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy w zakresie kompozycji plastycznej. Omówienie jej podstawowych rodzajów i definicji. Wskazanie potrzeby nabycia umiejętności rozpoznawania typów kompozycji oraz ich stosowania w projektach wzorniczych wykonywanych podczas studiów i pracy zawodowej. Ćwiczenia mają na celu nabycie wyżej wymienionych umiejętności. Ponadto studenci zobowiązani są do wykazania zainteresowania kwestiami kompozycji plastycznej. W trakcie realizacji zadań korzystamy z telefonów wykonując notatki fotograficzne będące następnie

		materiałem dokumentującym efekt zadania. Posługujemy, się również tradycyjnymi technikami (ręcznymi) wykonywania ćwiczeń z zakresu kompozycji płaskiej oraz przestrzennej.
Modelowanie i prototypowanie	WZ6_W08 WZ6_W14 WZ6_U05 WZ6_S02	Poznanie w stopniu podstawowym narzędzi przydatnych do technik modelowania produktu. Podstawy praktycznych umiejętności ich używania i zastosowania. Bhp stanowiska pracy i pracy z poszczególnymi narzędziami. Podstawowa wiedza o alternatywnych sposobach modelowania: używanie różnych narzędzi/technik pozwalających na osiągnięcie danego efektu. Podstawy ergonomii stanowiska pracy i obsługi narzędzi. Zajęcia są podzielone na część teoretyczną omawiającą poszczególne zagadnienia i na część praktyczną - ćwiczenia pozwalające na zastosowanie teorii w praktyce.
Techniki prezentacyjne	WZ6_W15 WZ6_U01 WZ6_U06 WZ6_U08 WZ6_U13 WZ6_S04 WZ6_S08	Studenci podczas zajęć w pracowni poznają i analizują narzędzia komunikacji wizualnej (między innymi: kształt, znak, symbol, typografia, hierarchia, synteza, ilustracja, layout, kompozycja, akcent, kolor) oraz w oparciu o dostępne narzędzia technologiczne, uczą się formułowania komunikatów wizualnych o różnym stopniu trudności.
Podstawy ergonomii i antropometrii	WZ6_W01 WZ6_W05 WZ6_W12 WZ6_W13 WZ6_W23 WZ6_W24 WZ6_U10 WZ6_U12 WZ6_U18 WZ6_S01 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S11	Zrozumienie na poziomie podstawowym terminu ergonomii i antropometrii. Wyjaśnienie pojęć dotyczących ergonomii i antropometrii. Geneza ergonomii jako dyscypliny naukowej, zadania ergonomii, ergonomia jako interdyscyplinarna dziedzina wiedzy. Wyjaśnienie pojęć stanowisko pracy, procesy, środowisko. Nurty i kierunki działalności ergonomii.. Cele projektowania ergonomicznego. Nauka umiejętności posługiwania się tablicami antropometrycznymi. Podstawy projektowania ergonomicznego (koncepcja, projekt, prototyp, produkcja, eksploatacja,

		likwidacja) omówienie każdego z czynników, ćwiczenie: zrealizowanie projektu przedmiotu użytkowego i wykonanie makiety w sposób dowolny w wybranej skali zgodnie z wymiarami pobranymi z atlasu antropometrycznego. Wykonywanie modeli gabarytowych oraz imitacyjnych własnych projektów. Dokonywanie analizy procesu użytkowego oraz projektowanie własny proces użytkowy. Przy projektowaniu produktu korzystamy z atlasu antropometrycznego, w celu zrozumienia projektowania uniwersalnego. Rozwijanie empatii w procesie projektowym.
Komp. wspom. Proj. (Rhino, Renderer)	WZ6_W09 WZ6_W14 WZ6_U01 WZ6_U12 WZ6_U13 WZ6_U15 WZ6_U16 WZ6_S02	Przedmiot <i>Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)</i> ma na celu nauczanie modelowania komputerowego, stosowanego we wzornictwie przemysłowym. Dlatego modele są tworzone jako powierzchnie NURBS, które stanowią bardzo precyzyjne, lecz zarazem wymagający wysokich kwalifikacji sposób definicji geometrii trójwymiarowej. Podstawowym celem nauki przedmiotu jest umiejętność przełożenia projektowanego kształtu, istniejącego w postaci szkiców, przekrojów czy makiet, na model komputerowy.
Podstawy typografii produktu	WZ6_W02 WZ6_U06 WZ6_S04	Rozwijanie wiedzy dotyczącej podstawowego warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu komunikacji wizualnej. Zrozumienie czytelności komunikatów graficznych.
Portfolio	WZ6_W15 WZ6_U13 WZ6_U19 WZ6_S10	Analiza potrzeb i dopasowanie narzędzi komunikacji wizualnej oraz dopasowanie dostępnych środków technologicznych przy realizacji prezentacji Portfolio. Układ chronologiczny, celowy lub funkcjonalny. Przygotowanie dostępnych i tworzenie nowych materiałów wizualnych dokumentujących zrealizowane prace. Tworzenie siatek funkcjonalnych oraz layoutu prezentacji. Przygotowanie

		zoptymalizowanych plików ekranowych (kompresja) lub przygotowanie wersji do druku. Na zakończenie prezentacja i omówienie w grupie.
Modelowanie procesów użytkowych	WZ6_W01 WZ6_W06 WZ6_W13 WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U15 WZ6_U18 WZ6_S06 WZ6_S07 WZ6_S10	Nabycie wiedzy w zakresie identyfikacji i gromadzenia zbioru informacji niezbędnych do projektowania procesów użytkowych. Analiza uwarunkowań ergonomicznych, społecznych i technicznych jako podstawa definiowania założeń projektowych. Umiejętność przekładania wyników analizy procesu użytkowego na strukturę i estetykę produktu. Świadome operowanie elementami ekspresji plastycznej w celu uzyskania zamierzonej funkcjonalności i wyrazu artystycznego formy. Rozwinięcie kompetencji w zakresie formułowania merytorycznych i krytycznych wniosków dotyczących własnych decyzji projektowych. Umiejętność obiektywnej oceny rozwiązań projektowych innych uczestników kursu oraz prowadzenia profesjonalnego dyskursu w procesie korekt zespołowych
Procesy Projektowe	WZ6_W05 WZ6_W23 WZ6_U12 WZ6_U18 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S04	Celem pracowni jest zapoznanie studentów z procesami projektowymi poprzez praktyczne tworzenie projektów zaliczeniowych oraz uświadomienie im że projektowanie nie jest jednorazowym aktem twórczym a sekwencją kroków, działań i etapów, które prowadzą do osiągnięcia określonego celu projektu. W pracowni pokazane jest strukturalne podejście do zarządzania projektem, które obejmuje planowanie, wykonanie i kontrolę wszystkich działań niezbędnych do zrealizowania projektu zgodnie z jego zakresem, harmonogramem, kosztami i jakością.
Projektowanie produktu	WZ6_W01 WZ6_W05 WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U05 WZ6_U07 WZ6_U09 WZ6_U12 WZ6_U13	Treścią kursu jest kształcenie umiejętności projektowania produktów w zakresie wzornictwa przemysłowego przeznaczonych dla ściśle zdefiniowanego użytkownika oraz stosowaniu właściwych dla każdego tematu projektowego technologii. W tym celu słuchacze po fazie rozpoznania potrzeby definiują istotę problemu jaki należy rozwiązać, a następnie generują zbiór

	WZ6_U17 WZ6_U18 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S09	możliwych rozwiązań i dokonują wyboru takiego rozwiązania, które jest optymalne dla danego przypadku. Decydując się na konkretne rozwiązanie, studenci biorą pod uwagę krótko, jak i długoterminowe skutki wprowadzenia na rynek wyrobu w jego wymiarze społeczno-kulturowym oraz ekologicznym. W trakcie projektowania procesu użytkowego studenci starają się min. uwzględnić możliwości adaptacji wyrobu do indywidualnych warunków użytkowania (np. poprzez możliwość ingerencji samego użytkownika w sposób posługiwania się konkretnym przedmiotem), tak aby stworzyć produkt potencjalnie „przyjazny” dla użytkownika.
Projektowanie informacji	WZ6_W02 WZ6_W17 WZ6_U01 WZ6_U03 WZ6_U06 WZ6_U13 WZ6_S08 WZ6_S11	Program przedmiotu Projektowanie Informacji, umożliwia studentom poszerzenie spektrum projektowych umiejętności o zagadnienia z zakresu opracowania krótkich komunikatów, instrukcji obsługi, opisów i prezentacji różnego typu procesów, infografiki oraz systemów informacyjnych. Istotnym elementem w procesie kształcenia jest również poznanie wybranych zagadnień z takich dziedzin jak: komunikacja wizualna, badania i testy, procesy przygotowania projektów do realizacji poligraficznej (prepress) i multimedialnej. Program przedmiotu został więc podzielony na 3 części, zgodnie z ilością semestrów przewidzianych na kształcenie studentów studiów licencjackich.
Projektowanie społeczne	WZ6_W05 WZ6_W13 WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U04 WZ6_U07 WZ6_U11 WZ6_U13 WZ6_U17 WZ6_U18 WZ6_S03 WZ6_S05	Celem pracowni jest zdefiniowanie potrzeb społecznych, środowiskowych, twórczych i włączenie użytkowników (jeśli jest to możliwe) w proces projektowy, a także eksperymentalne podejście w procesie kreacji. Omawiane w pracowni zagadnienia z psychofizjologii widzenia, kompozycji, cech wartości plastycznych, wspomagają myślenie abstrakcyjne. Analiza semiotyczna opracowywanego tematu, konsultacje z użytkownikiem jak i analiza potrzeb, są kluczowe przy tworzeniu metod realizacji

	WZ6_S08	zadania.
	WZ6_S10	
Projektowanie zrównoważone	WZ6_W01	Realizowane w pracowni zadania projektowe
	WZ6_W05	oparte są na zauważalnych potrzebach
	WZ6_W06	wynikających z zachodzącej obecnie kolejnej
	WZ6_W13	rewolucji przemysłowej. Elementem
	WZ6_U02	scalającym tematy ćwiczeń jest szeroko
	WZ6_U05	rozumiana troska o środowisko naturalne.
	WZ6_U11	Student ma możliwość wyboru, który temat
	WZ6_U12	jest mu bliższy i który decyduje się
	WZ6_U19	realizować. Proces projektowy podzielony jest
	WZ6_U20	na pięć etapów: generowanie pomysłu,
	WZ6_S02	wyodrębnienie problemu, koncepcje
	WZ6_S03	wstępne, praca nad wybraną koncepcją,
	WZ6_S06	opracowanie dokumentacji. Ważnym
	WZ6_S09	elementem pracy nad ćwiczeniem
		semestralnym jest również weryfikacja
		procesu użytkowego.
Proseminarium dyplomowe pracy projektowej	WZ6_W23	Indywidualna praca ze studentem,
	WZ6_U02	poszukiwanie problemu projektowego.
	WZ6_U07	Poszukiwanie rozwiązania celu projektowego
	WZ6_U09	w obszarze użytkowym, technicznym oraz
	WZ6_U16	estetycznym. Badania procesu użytkowego i
	WZ6_U17	analiza formy użytkowego produktu na
	WZ6_U18	poziomie podstawowym. Dobór materiałów i
	WZ6_U19	technologii adekwatnej do wytwarzania i
	WZ6_U20	projektowania produktu i komunikacji
	WZ6_S03	wizualnej. Rozwijanie umiejętności
	WZ6_S05	warsztatowych studenta. Zbieranie
	WZ6_S06	informacji, analizy rynku w kontekście
	WZ6_S07	wybranego problemu projektowego.
	WZ6_S08	
Seminarium dyplomowe pracy projektowej	WZ6_W05	Indywidualna praca ze studentem,
	WZ6_W23	rozwiązywanie problemów projektowych
	WZ6_U02	wybranego tematu pracy dyplomowej. Wybór
	WZ6_U03	technologii, procesu użytkowego,
	WZ6_U04	uwarunkowań rynkowych i stylistycznych
	WZ6_U05	projektowanego przedmiotu (produktu) lub
	WZ6_U06	komunikatu wizualnego. Wykorzystywanie
	WZ6_U07	klasycznych lub współczesnych metod
	WZ6_U13	badawczych na poziomie podstawowym.
	WZ6_U17	Tworzenie prezentacji procesu projektowego i
	WZ6_U18	drogi projektowej, wykorzystując adekwatną
	WZ6_U19	technikę. Kształtowanie obiektu
	WZ6_U20	trójwymiarowego, wykonywanie modelu
	WZ6_S01	gabarytowego oraz imitację własnego
	WZ6_S02	projektu stosując adekwatną technologię.

	WZ6_S06	Argumentowanie podjętych decyzji projektowych w celu umiejętności publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.
Moduł teoretyczny kształcenia kierunku		
Design współczesny	WZ6_W20	Zagadnienia związane z Design-em
	WZ6_U21	współczesnym we wszelkich jej ujęciach.
	WZ6_U22	Historyczne aspekty działalności artysty jako
	WZ6_S04	współtwórcy światowej kultury współczesnej.
	WZ6_S11	Student zapoznaje się z wybranymi zagadnieniami historii wzornictwa XX wieku, poznaje ikoniczne realizacje, dominujące tendencje, sylwetki najwybitniejszych twórców. Zwraca uwagę na szeroki kontekst kulturowy zjawisk i ciągłość procesów historycznych.
Historia wzornictwa i arch. wnętrz	WZ6_W03	Zagadnienia związane z historią wzornictwa i
	WZ6_U04	architektury wnętrz we wszelkich jej ujęciach.
	WZ6_S03	Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Wiedza o projektowaniu	WZ6_W03	Przedmiot „Wiedza o projektowaniu” to
	WZ6_U17	zajęcia dydaktyczne mające na celu
	WZ6_U20	przekazanie podstawowych i niezbędnych
	WZ6_U20	informacji dotyczących projektowania
	WZ6_S01	wzorniczego. Zajęcia prowadzone są w
	WZ6_S03	semestrze zimowym oraz letnim dla
	WZ6_S05	studentów pierwszego roku kursu licencjackiego. Przekazywana wiedza ma wspomagać rozwój świadomości zawodowej i przygotowywać studentów do późniejszej pracy w zawodzie, z uwzględnieniem realnych potrzeb użytkowników w odniesieniu tak do teraźniejszości, jak i nadchodzących wyzwań cywilizacyjnych. Ze względu na treści oraz metody nauczania zajęcia prowadzone są w dwóch semestrach.
Moduł kształcenia uzupełniającego		
Wychowanie fizyczne	WZ6_S07	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.
Praktyki zawodowe	WZ6_W01	Przygotowanie do poszukiwania pracy oraz do
	WZ6_W06	pracy w zawodzie projektanta. Wprowadzenie
	WZ6_W07	do pracy zespołowej. Rozwinięcie
	WZ6_W08	kompetencji społecznych w zakresie
	WZ6_W14	komunikowania się z innymi członkami
	WZ6_W17	zespołu i prezentowania własnych koncepcji
	WZ6_W24	projektowych. Zapoznanie z technologią

	WZ6_W25 WZ6_W26 WZ6_S02 WZ6_S07 WZ6_S08 WZ6_S09 WZ6_S11 WZ6_S13 WZ6_U01 WZ6_U02 WZ6_U03 WZ6_U05 WZ6_U06 WZ6_U07 WZ6_U08 WZ6_U09 WZ6_U12 WZ6_U13 WZ6_U16 WZ6_U17	wykorzystywaną przez praktykodawcę w realizacji zadań projektowych. Rozwinięcie umiejętności projektowych w wybranym obszarze wzornictwa poprzez realizację zadań projektowych przydzielonych przez praktykodawcę.
Prawo autorskie	WZ6_W16 WZ6_W19	Celem dydaktycznym przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami związanymi z prawem autorskim w teoretycznym i praktycznym wymiarze, w zakresie pozwalającym przyszłemu absolwentowi diagnozować i częściowo rozwiązywać problemy i wyzwania zawodowe związane z obsługą prawną własnej aktywności twórczej.
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

5. Plan Studiów I stopnia / Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo	60	3	zo	O
Fotografia	30	2	zo	O
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania 1	90	4	z	O
Podstawy projektowania 2	60	4	z	O
Dokumentacja techniczna	30	1	z	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Rysunek zawodowy	45	2	zo	O
Kompozycja we wzornictwie	30	2	zo	O
Modelowanie i prototypowanie	30	2	z	O
Techniki prezentacyjne	45	2	z	O
Podstawy ergonomii i antropometria	30	2	zo	O
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	z	O
Podstawy typografii produktu	15	1	zo	O
Moduł teoretycznego kształcenia uzupełniającego				
Wiedza o projektowaniu	15	1	z	O

Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
Prawo autorskie	17	1	z	O
SUMA	654	35		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo	60	3	zo	O
Fotografia	30	2	zo	O
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Język obcy	30	2	zo	
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania 1	90	4	e	O
Podstawy projektowania 2	60	4	e	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	
Rysunek zawodowy	45	3	e	
Techniki prezentacyjne	45	2	e	
Podstawy ergonomii i antropometria	30	2	e	
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	e	
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Wiedza o projektowaniu	15	1	z	
SUMA	555	33		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Rysunek studyjny	60	3	zo	O
Język obcy	30	2	zo	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	z	O
Rysunek zawodowy	30	2	zo	O
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	zo	O
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	2	z	O
SUMA	435	32		

* * Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Podstawy rzeźby	60	3	e	O
Rysunek studyjny	60	3	e	O
Język obcy	30	2	zo	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	3	e	O
SUMA	345	29		

* * Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy – egzamin B2	2	1	e	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia procesów projektowych*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania społecznego*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania produktu*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania informacji*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej – Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	z	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O/F
SUMA	302	27		

* Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

** Wybór jednego Proseminarium dyplomowej pracy licencjackiej.

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Portfolio	30	2	z	O
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia modelowania procesów użytkowych*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia procesów projektowych*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania społecznego*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania produktu*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania informacji*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej – Pracownia projektowania zrównoważonego*	60	8	z	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	3	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Praktyki zawodowe	214	8	z	O

SUMA	394	24		

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór jednego przedmiotu dyplomowego z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 2 semestrów

*****Praktyki zawodowe w wymiarze 214 godzin dydaktycznych przekładają się na 160 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
II stopień

kierunek: *wzornictwo*

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Wzornictwo

Poziom: 7 PRK

Forma studiów: studia stacjonarne II stopnia, profil ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

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

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe:

Nazwa kierunku studiów	Wzornictwo
Poziom studiów (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	studia drugiego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela (tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)	nie
Forma lub formy studiów stacjonarne /niestacjonarne	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom (licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)	magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 18 studentów	

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

Dziedzina: *sztuk*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja zabytków*

1.3 Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

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

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

prywatnych i przestrzeni publicznej.

1.4 Koncepcja kształcenia

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

1.5 Cele kształcenia

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

1.6. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

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

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

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

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

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

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

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

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

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

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

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

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

3. Program

3.1 Podstawowe Informacje

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

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

3.2 Opis realizacji programu

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

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

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

Łączna liczba godzin zajęć: 1532

3.4. Praktyki zawodowe

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

3.5 Ukończenie studiów

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

4. Efekty Uczenia się

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

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
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 poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (DZ.U.2018 poz. 2218).

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

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

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

UMIEJĘTNOŚCI		

Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ4_U01	samodzielnie realizować innowacyjne projekty z obszaru tworzenia produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U02	osiągać zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne realizowanych projektów	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U03	realizować własne koncepcje projektowe odznaczające się dużą oryginalnością	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U04	podejmować samodzielne decyzje dotyczące procesu projektowego i organizować pracę nad realizowanymi projektami produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U05	przewidzieć skutki wprowadzenia na rynek nowego produktu w aspekcie społeczno-kulturowym oraz ekologicznym	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U06	definiować cechy formy użytkowej, które określają przystosowanie ich do wyznaczonej funkcji	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U07	podjąć decyzję o wyborze optymalnego rozwiązania problemu projektowego na podstawie doboru odpowiednich kryteriów	P7S_UW P 7S_UU

WZ4_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej, kilkuosobowej pracy nad projektem oraz kierować zespołem projektowym	P7S_UW P 7S_UU P7S_UK
WZ4_U09	świadomie rozwijać swoje umiejętności warsztatowe	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U10	rozwijać swoje umiejętności pracy w zespole umożliwiając sobie udział w pracach zespołów interdyscyplinarnych	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U11	wykorzystywać stosownie do własnej intencji nowoczesne technologie w projektowaniu produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U12	w sposób pogłębiony posługiwać się komputerem, jako narzędziem wspomagającym proces projektowy	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U13	rozwijać umiejętności kreatywnego i twórczego postrzegania produktu i komunikatu wizualnego	P7S_UW P 7S_UU
WZ4_U14	przygotowywać rozbudowane opisy teoretyczne do realizowanych projektów wraz z adekwatnymi źródłami oraz zaprezentować je publicznie	P7S_UK
WZ4_U15	dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu zgodnie z regułami oficjalnych wystąpień publicznych	P7S_UK

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

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

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

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

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

Moduł praktyczny kształcenia kierunku

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

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

3. Pracownia Ergonomii Projektowej	WZ4_W06	Cele pracowni: analiza rozwiązań pokrewnych - badanie rynku, proces użytkowy, kontekst użytkownika; koncepcja formy wzorniczej opakowania w serii wraz z grafiką lub innym wielomodalnymi formami przekazu informacji dostosowaną do potrzeb szerokiego grona użytkowników, makieta lub wizualizacje ostatecznej formy produktu; prezentacja: analiza - błędy / mankamenty procesu użytkowego, opcjonalnie wywiady, ankiety z użytkownikami, ewentualne testy z wykorzystaniem symulatora odczuć wieku starczego; opracowanie przekazywane w wersji elektronicznej zawierającej prezentację z wizualizacjami / zdjęciami makiet/ prototypów w rozdzielczości umożliwiającej publikację w formie wydruków i w internecie.
	WZ4_W07	
	WZ4_W14	
	WZ4_W016	
	WZ4_U01	
	WZ4_U05	
	WZ4_U06	
	WZ4_U14	
	WZ4_U15	
	WZ4_S04	
	WZ4_S07	
	WZ4_S08	
4. Pracownia projektowania systemów wzorniczych	WZ4_W01	Celem Pracowni Projektowania Systemów Wzorniczych jest nauka empatii, umiejętności rozpoznawania ludzkich potrzeb, analizowania zagadnień, często bardzo trudnych, związanych z niepełnosprawnością, odmiennością czy wykluczeniem społecznym, rozwiązując zadania o złożonej problematyce zlecane przez firmy poszukujące nowych możliwości. Tak wytyczone cele projektowe realizowane są w procesie kreowania nowych form produktów, podczas którego studenci zdobywają wiedzę o technologii, produkcji, uczą się, czym jest projektowanie odpowiedzialne i świadome oddziaływanie na środowisko.
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W10	
	WZ4_W13	
	WZ4_W16	
	WZ4_U01	
	WZ4_U04	
	WZ4_U08	
	WZ4_U10	
	WZ4_U13	
	WZ4_U14	
	WZ4_U15	
	WZ4_S01	
	WZ4_S05	
	WZ4_S09	

5. Pracownia semiotyki formy	WZ4_W02	Ogólne założenia i koncepcje prowadzonych zajęć w Pracowni Semiotyki Formy polegają na uwzględnianiu szczególnie istotnej roli warstwy wizualnej (komunikatów wizualnych) w przedmiotach wzornictwa. Uniwersalny charakter komunikatu wizualnego łączy sferę sztuki z wzornictwem. Jest oczywistym, że pola styku poszczególnych dziedzin charakteryzują się wysokim potencjałem możliwości, odsłaniając nowe obszary twórczych eksploracji. Takie podejście rodzi ponadto skutki praktyczne i praktyczne umiejętności. Istotną koncepcją identyfikującą Pracowanie jest postulat myślenia abstrakcyjnego jako konieczności występującej na każdym etapie procesu projektowego.
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W16	
	WZ4_U01	
	WZ4_U02	
	WZ4_U03	
	WZ4_U13	
	WZ4_S06	
	WZ_S08	

Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	WZ4_W01	Indywidualna praca ze studentem, poszukiwanie problemu projektowego. Poszukiwanie rozwiązania celu projektowego w obszarze użytkowym, technicznym oraz estetycznym. Badania procesu użytkowego i analiza formy użytkowego produktu na poziomie zaawansowanym. Dobór materiałów i technologii adekwatnej do wytwarzania i projektowania produktu i komunikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności warsztatowych studenta. Zbieranie informacji, analizy rynku w kontekście wybranego problemu projektowego.
	WZ4_W06	
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W13	
	WZ4_W14	
	WZ4_W16	
	WZ4_U01	
	WZ4_U09	
	WZ4_U13	
	WZ4_U14	
	WZ4_U09	
	WZ4_S01	
	WZ4_S02	
	WZ4_S04	
	WZ_S07	
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	WZ4_W01	Indywidualna praca ze studentem, rozwiązywanie problemów projektowych wybranego tematu pracy dyplomowej. Wybór technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych projektowanego przedmiotu (produktu)
	WZ4_W02	
	WZ4_W06	
	WZ4_W07	
	WZ4_W08	
	WZ4_W13	
	WZ4_W14	

	WZ4_W16 WZ4_U03 WZ4_U04 WZ4_U05 WZ4_U06 WZ4_U07 WZ4_U11 WZ4_U15 WZ4_S08 WZ4_S09	lub komunikatu wizualnego. Wykorzystywanie klasycznych lub współczesnych metod badawczych na poziomie zaawansowanym. Tworzenie prezentacji procesu projektowego i drogi projektowej, wykorzystując adekwatną technikę. Kształtowanie obiektu trójwymiarowego, wykonywanie modelu gabarytowego oraz imitację własnego projektu stosując adekwatną technologię. Argumentowanie podjętych decyzji projektowych w celu umiejętności publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.
Projektowanie interfejsów przemysłowych	WZ4_W09. WZ4_W11. WZ4_U02.	Indywidualna praca ze studentem, wiedzy w zakresie projektowania interfejsów przemysłowych zorientowanych na użytkownika, zastosowanie w produkcie. samodzielne realizowanie procesu projektowego zorientowanego na użytkownika - od koncepcji do prototypu. Świadome stosowanie zagadnień m.in. z user experience designu i user interface designu. Prezentować własne koncepcje i decyzje projektowe stale rozwija swoje kompetencje miękkie, potrafi sprawnie współpracować w grupie, prezentować własne rozwiązania projektowe, argumentować i bronić własnych pomysłów.
Modelowanie produktu	WZ4_W09 WZ4_W11 WZ4_U01 WZ4_U09 WZ4_S02	Poznanie w stopniu zaawansowanym narzędzi przydatnych do technik modelowania produktu. Nabycie praktycznych umiejętności ich używania i zastosowania. Bhp stanowiska pracy i pracy z poszczególnymi narzędziami. Zaawansowana wiedza o alternatywnych sposobach modelowania: używanie różnych narzędzi/technik pozwalających na

		osiągnięcie danego efektu. Znajomość ergonomii stanowiska pracy i obsługi narzędzi. Zajęcia są podzielone na część teoretyczną omawiającą poszczególne zagadnienia i na część praktyczną - ćwiczenia pozwalające na zastosowanie teorii w praktyce.
Portfolio	WZ4_W10 WZ4_W12 WZ4_U02 WZ4_U09 WZ4_S01	Analiza potrzeb i dopasowanie narzędzi komunikacji wizualnej oraz dopasowanie dostępnych środków technologicznych przy realizacji prezentacji Portfolio. Układ chronologiczny, celowy lub funkcjonalny. Przygotowanie dostępnych i tworzenie nowych materiałów wizualnych dokumentujących zrealizowane prace. Tworzenie siatek funkcjonalnych oraz layoutu prezentacji. Przygotowanie zoptymalizowanych plików ekranowych (kompresja) lub przygotowanie wersji do druku. Na zakończenie prezentacja i omówienie w grupie.
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	WZ4_W02 WZ4_W15 WZ4_U09 WZ4_U12 WZ4_S01 WZ4_S04 WZ4_S10	Głównym zadaniem jest rozwinięcie u projektanta tzw. wyobraźni przestrzennej oraz umiejętności technicznych. Konkretne cele obejmują: -Zrozumienie relacji przestrzennych: Nauka tego, jak obiekty oddziałują na siebie nawzajem oraz na otoczenie, w którym się znajdują. -Opanowanie narzędzi modelowania: Wprowadzenie do pracy z materiałami fizycznymi (np. makiety z tektury, pianki) lub oprogramowaniem cyfrowym (np. Rhino). -Analiza struktury: Badanie, jak "zbudowany" jest obiekt – od prostych brył po złożone układy funkcjonalno-przestrzenne.

-Przekładanie idei na formę: Nauka transformacji dwuwymiarowego szkicu lub pomysłu w fizyczny, trójwymiarowy model.

Moduł teoretyczny kształcenia kierunku

Współczesna kultura materialna	WZ4_W03	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
	WZ4_S02	
	WZ4_S04	

Moduł kształcenia uzupełniającego

Ochrona własności intelektualnej	WZ4_W12	Celem dydaktycznym przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami związanymi z ochroną własności intelektualnej w teoretycznym i praktycznym wymiarze, w zakresie pozwalającym przyszłemu absolwentowi diagnozować i częściowo rozwiązywać problemy i wyzwania zawodowe związane z obsługą prawną własnej aktywności twórczej.
	WZ4_W17	
Multimedialne techniki prezentacyjnej	WZ4_W02	Celem zajęć jest ukazanie potencjału aplikacji komputerowych w tworzeniu animacji prezentacyjnej. Program przewiduje samodzielne wykonanie rysunków koncektualnych, stworzenie modelu 3D, ustalenie akcentów animacyjnych wykonanie animacji oraz interaktywnej prezentacji obiektów
	WZ4_U01	
	WZ4_U09	
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem

studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).

Szkolenie biblioteczne —

Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

5. Plan Studiów II stopnia

Semestr 1

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

Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	0
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	0
Szkolenie informatyczne	1	0	z	0
SUMA	607	37		

Semestr 2

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

Semestr 3

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

* Wybór czterech przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

**

Semestr 4

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

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

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Pięknych
Instytut Animacji i Gier

Kierunek: animacja
Studia: stacjonarne
Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)
Profil studiów: ogólnoakademicki

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2026/2027

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1			2			3			4			5			6		
		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.	godz. / sem	ECTS	forma zał.
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	-	555	32	-	525	32	-	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

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Pięknych
Instytut Animacji i Gier

Kierunek: Aminacja
 Specjalność:
 Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
 Poziom PRK: 6
 Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																											
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne							
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UU11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06
Propedeutyka programów graficznych	x		x	x								x	x	x		x						x	x					
Analiza dzieła plastycznego						x		x							x		x			x		x	x	x				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej								x							x		x					x						
Historia sztuki nowożytnej							x	x							x							x						
Historia sztuki nowoczesnej						x		x							x		x					x	x					
Aktualia sztuki						x		x							x		x					x	x					
Prawo autorskie										x												x						x
Język obcy																						x		x				
Język obcy – egzamin B2																		x				x		x				
Rysunek i motoryka anatomii *3	x						x				x					x			x		x	x	x					
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1/ *3	x							x			x					x					x	x	x					
Kreacja modelu rzeźbiarskiego *1/ *3	x							x			x						x				x	x	x					
Podstawy animacji	x	x	x									x					x				x	x	x	x				
Podstawy animacji 3D		x	x	x									x				x					x	x	x				
Animacja 2D	x	x	x								x	x					x				x	x	x	x		x		
Animacja przestrzenna	x	x	x								x	x					x				x	x	x	x		x		
Animacja przestrzenna *2	x	x	x	x							x	x					x				x	x	x	x		x		x
Animacja płaska *2	x	x	x								x	x										x		x			x	
Projektowanie lałki dla filmu animowanego	x		x								x						x					x	x		x			
Projektowanie grafiki animacyjnej			x		x							x			x		x					x	x					
Projektowanie grafiki animacyjnej *2		x	x	x	x	x						x			x		x					x	x				x	x
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	x					x	x			x	x						x					x	x				x	x
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *2	x					x	x			x	x						x					x	x				x	x
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *3	x	x					x				x						x				x	x	x	x				
Modelowanie postaci i środowiska w grach video		x		x					x		x		x	x						x		x		x				
Aneks (nieobowiązkowy) *4																												
Plener	x										x						x			x		x	x			x	x	
Praktyki *5		x	x									x								x	x			x		x		x
Historia animacji				x		x		x								x		x				x				x		
Analiza obrazu filmowego	x										x						x				x					x		
Struktury wizualne z elementami animacji	x				x	x	x				x						x				x	x	x					

Kierunek: Aminacja
 Specjalność:
 Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
 Poziom PRK: 6
 Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																											
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności											kategoria: kompetencje społeczne						
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UU11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06
Animowane struktury wizualne	x				x		x				x					x					x	x	x					
Proseminarium dyplomowe						x		x								x		x			x	x	x					x
Seminarium dyplomowe						x		x								x		x			x	x	x					x
Podstawy obrazu komputerowego		x	x		x							x			x		x						x		x			
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	x	x	x									x	x				x					x	x					
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	x								x			x					x					x	x	x				x
Realizacja ścieżki dźwiękowej	x								x				x							x	x		x	x				
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym			x																x	x	x		x					
Wychowanie fizyczne													x				x						x					
Szkolenie BHP																												
Szkolenie biblioteczne																												
Szkolenie informatyczne																												
	20	12	14	6	5	9	9	8	3	3	16	10	6	3	5	8	21	7	1	9	14	34	28	13	4	4	5	7

**Opis zakładanych efektów uczenia się
dla kierunku animacja**
stacjonarne studia pierwszego stopnia
cykl dydaktyczny od r. ak. 2026/2027

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych Instytut Animacji i Gier
Nazwa kierunku	animacja
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis kierunku studiów

Celem studiów jest przekazanie specjalistycznej wiedzy połączonej z praktycznymi umiejętnościami z zakresu szeroko rozumianej animacji. Program obejmuje podstawowe wiadomości z zakresu tworzenia animowanego ruchomego obrazu, jego edycji i zagadnień związanych z szeroko rozumianą sztuką animacji. Program obejmuje zakres wiadomości niezbędnych do rejestracji ruchomego obrazu, edycji bitmap, łączenia obrazu z dźwiękiem, podstaw motion designu i typografii oraz wiedzy o kulturze i sztuce.

Szczególne znaczenie ma tu nabycie praktycznych umiejętności z zakresu kreacji obrazu, oświetlenia, możliwości technologicznych współczesnych mediów cyfrowych i swobodnego posługiwania się programami graficznymi. Celem studiów jest także, zapoznanie i wyposażenie w praktyczne umiejętności związane z obsługą programów komputerowych służących tworzeniu rozbudowanych multimedialnie działań.

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:		
A6S_WG01	Posiada podstawową wiedzę w zakresie mediów artystycznych właściwych dla obszaru sztuk wizualnych, zna podstawowe techniki artystyczne i potrafi wykorzystać je we własnej twórczości.	P6S_WG
A6S_WG02	Ma podstawową wiedzę z obszaru animacji w zakresie technologii stosowanej w animacji: korekcji barwnej obrazu, postprodukcji i tworzenia efektów specjalnych oraz animacji obrazu filmowego.	P6S_WG
A6S_WG03	Ma podstawową wiedzę dotyczącą praktycznego zastosowania wybranych metod i technik animacji w obszarze swobodnej kreacji artystycznej oraz projektowania użytkowego, ma ogólną wiedzę dotyczącą warsztatu filmu animowanego.	P6S_WG
A6S_WG04	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie podstaw i zaawansowanych technik animacji klasycznej i 3D, umie rozpoznawać sposoby powstawania filmów animowanych.	P6S_WG
A6S_WG05	Jest zapoznany z terminologią z obszaru typografii i projektowania graficznego; ma orientację w klasyfikowaniu pism drukarskich i form wydawniczych, zna zasady tworzenia layout'u graficznego, makietowania i projektowania interface'u, zna podstawowe zasady typografii, zna niezbędne oprogramowanie i technikę przygotowania publikacji do druku.	P6S_WG
A6S_WG06	Dostrzega związek teorii sztuki z własną działalnością artystyczno-projektową.	P6S_WG
A6S_WG07	Ma elementarną wiedzę w zakresie podstawowych / klasycznych technik plastycznych.	P6S_WG
A6S_WG08	Zna historyczne, filozoficzne, społeczne i ekonomiczne konteksty rozwoju sztuki oraz podstawową literaturę z obszaru teorii i historii sztuk wizualnych.	P6S_WG
A6S_WG09	Ma wiedzę z obszaru animacji w zakresie technik edycji dźwięku, metod jego syntezy oraz świadomie dysponuje czasem w muzyce.	P6S_WG

A6S_WK10	Zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, zna oraz stosuje podstawowe uregulowania z zakresu prawa własności intelektualnej.	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
A6S_UW01	Realizuje własne koncepcje artystyczne przy użyciu klasycznych oraz współczesnych mediów artystycznych.	P6S_UW
A6S_UW02	Ma podstawowe umiejętności wykorzystywania metod animacji filmowej dla celów artystycznych i projektowych; potrafi zorganizować własny warsztat filmu animowanego, obsługiwać podstawowe programy komputerowe do animacji.	P6S_UW
A6S_UW03	Ma umiejętności w zakresie dostosowania materiału analogowego oraz fotograficznego do celów animacji, podstawy montażu materiału obrazowego oraz jego synchronizacji z dźwiękiem przy użyciu odpowiedniego oprogramowania.	P6S_UW
A6S_UW04	Ma podstawowe umiejętności z zakresu posługiwania się programami 3D, ma podstawowe umiejętności z zakresu modelowania i animacji obiektów 3D.	P6S_UW
A6S_UW05	Potrafi świadomie wykorzystywać środki wyrazowe języka graficznego i typografii, ma znajomość możliwości realizacyjnych oprogramowania służącego do projektowania graficznego, potrafi projektować zagadnienia związane z motion design'em i GUI.	P6S_UW
A6S_UW06	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne umieszczając je we właściwym kontekście artystycznym, kulturowym, filozoficznym.	P6S_UW
A6S_UW07	Zna i stosuje podstawowe technologie warsztatowe oraz cyfrowe, dokonuje wyboru narzędzi adekwatnych do zamierzonych celów.	P6S_UW P6S_UU
A6S_UK08	W oparciu o różne źródła potrafi przygotować proste prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem podstawowych terminów, koncepcji teoretycznych dotyczących obszaru sztuki.	P6S_UK
A6S_UK09	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
A6S_UO10	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, w tym także w zespołach interdyscyplinarnych.	P6S_UO
A6S_UU11	Rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich / podyplomowych.	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
A6S_KK01	Jest zdolny do krytycznej oceny pracy własnej oraz efektów pracy innych.	P6S_KK
A6S_KK02	Rozwiązuje problemy w sposób twórczy, efektywnie adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności.	P6S_KK
A6S_KK03	Posiada umiejętności współpracy w ramach wspólnych projektów i działań oraz negocjowania i organizowania.	P6S_KK
A6S_KR03	Posiada kompetencje w obszarze animacji w zakresie rozumienia specyfiki i roli animacji klasycznej i modelowania 3D oraz umiejętności pracy zespołowej.	P6S_KR
A6S_KK04	Potrafi komunikować się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów w razie konieczności.	P6S_KK
A6S_KO05	Potrafi komunikować się ze społeczeństwem w sposób przystępny, rozumie znaczenie podejmowania działań twórczych w interesie społecznym, aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego.	P6S_KO
A6S_KR06	Jest gotów do podjęcia pracy w zawodzie artysty ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu.	P6S_KR

LEGENDA:

A = kierunkowe efekty kształcenia (Animacja)

6 = poziom PRK (6...8)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza	G = głębia i zakres K = kontekst
U = umiejętności	W = wykorzystanie wiedzy K = komunikowanie się O = organizacja pracy U = uczenie się
K = kompetencje społeczne	K = krytyczna ocena O = odpowiedzialność R = rola zawodowa

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2026/2027

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 z elementami AI *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
Concept art i komiks jako narzędzia komunikacji wizualnej *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				45	4	z/o	45	4	e	45	4	e
Ilustracja narracyjna	ć				30	2	z						
Szkolenie BHP	i	4		z									
Szkolenie biblioteczne	i	2		z									
Szkolenie informatyczne	i	1		z									
SUMA	min	382	29	-	460	40	-	195	27		195	31	-
	max	412	29		490	40		195	27		195	31	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

łącznie w toku studiów 1232 - 1292 godzin

127 ECTS

*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**

***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

Kierunek: Aminacja
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom PRK: 7
Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																							
	kategoria: wiedza							kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne						
	A7S_WG01	A7S_WG02	A7S_WG03	A7S_WG04	A7S_WG05	A7S_WG06	A7S_WG07	A7S_UW01	A7S_UW02	A7S_UW03	A7S_UW04	A7S_UW05	A7S_UW06	A7S_UO07	A7S_UK08	A7S_UK09	A7S_UO10	A7S_KK01	A7S_KK02	A7S_KK03	A7S_KK04	A7S_KK05	A7S_KO06	A7S_KO07
Estetyka		X													X							X		
Zagadnienia sztuki aktualnej		X				X									X		X					X		X
Język obcy																		X		X		X		
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)																X						X		
Ochrona własności intelektualnej							X			X										X				
Malarstwo *2 / *5		X						X		X	X						X	X		X	X			
Media rysunkowe *2 / *5		X						X		X	X						X	X		X	X			
Projektowanie grafiki animacyjnej *2 / *5	X		X	X				X	X		X	X	X				X	X	X	X				
Animacja multimedialna *3	X		X		X				X		X	X	X				X	X		X			X	
Animacja multimedialna *4	X		X		X				X		X	X	X	X			X	X		X	X		X	X
Animacja interaktywna z elementami AI *3	X		X	X	X				X		X	X	X				X	X		X		X		
Animacja interaktywna *4	X		X	X	X			X	X		X	X	X	X			X	X		X	X	X		X
Animacja filmowa *3	X		X	X	X				X	X	X			X			X	X	X	X		X	X	
Animacja filmowa *4	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X			X	X	X	X		X	X	X
Concept art i komiks jako narzędzia komunikacji wizualnej *1	X	X						X		X	X							X	X	X				
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *1 / *5	X	X						X		X	X							X	X	X				
Aneks (nieobowiązkowy) *6																								
Kompozycja obrazu filmowego	X								X				X	X				X	X	X		X	X	
Proseminarium magisterskie		X			X										X		X	X			X	X		
Seminarium magisterskie		X			X										X		X	X			X	X		

Level design	X			X	X				X		X			X				X				X	X	
Pracownia realizacji ścieżki dźwiękowej	X								X		X			X			X	X	X	X			X	
Ilustracja narracyjna	X							X		X	X							X	X	X		X		
Szkolenie BHP																								
Szkolenie biblioteczne																								
Szkolenie informatyczne																								
	13	9	7	6	7	3	1	8	10	8	14	5	6	7	4	1	13	18	8	16	6	13	7	4

**Opis zakładanych efektów uczenia się
dla kierunku animacja**
stacjonarne studia drugiego stopnia
cykl dydaktyczny od r. ak. 2026/2027

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych Instytut Animacji i Gier
Nazwa kierunku	animacja
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
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:		
A7S_WG01	Posiada szczegółową wiedzę do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z obszarem animacji.	P7S_WG
A7S_WG02	Dostrzega związek pomiędzy kontekstem historycznym i kulturowym sztuki, a współczesnością oraz aspektami teoretycznymi i praktycznymi twórczości artystycznej.	P7S_WG
A7S_WG03	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą praktycznego zastosowania wybranych metod i technik animacji w obszarze swobodnej kreacji artystycznej oraz projektowania użytkowego, ma szczegółową wiedzę dotyczącą warsztatu filmu animowanego.	P7S_WG
A7S_WG04	Posiada rozszerzoną wiedzę w zakresie podstaw i zaawansowanych technik animacji klasycznej i 3D, zna oraz potrafi przewidzieć efekty możliwe do uzyskania przy tworzeniu filmów animowanych.	P7S_WG
A7S_WG05	Posiada zdolność rozpoznawania wzajemnych relacji pomiędzy różnymi stylami, technologiami i konwencjami powstawania animacji oraz formami ekspresji i ich konsekwencjami dla możliwości kreowania oryginalnych, osobistych animacyjnych środków wyrazu.	P7S_WG
A7S_WG06	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii i historii animacji oraz dyscyplin pokrewnych.	P7S_WK
A7S_WG07	Zna i rozumie ekonomiczne, etyczne, prawne uwarunkowania działalności zawodowej, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	P7S_WK
UMIĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
A7S_UW01	Wykazuje się wysoce rozwiniętą osobowością artystyczną, kreuje złożone, oryginalne i niezależne wypowiedzi artystyczne.	P7S_UW
A7S_UW02	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje w odniesieniu do realizacji prac animacyjnych i multimedialnych.	P7S_UW
A7S_UW03	Przygotowany jest do realizacji prac artystycznych i projektowych uwzględniających aspekty estetyczne, społeczne i prawne zgodne ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UW
A7S_UW04	Korzysta z posiadanego warsztatu oraz jest zdolny do pogłębiania i rozwoju swoich umiejętności przez samodzielną pracę.	P7S_UW
A7S_UW05	Ma znajomość możliwości realizacyjnych oprogramowania służącego do tworzenia animacji i grafiki, wiedzę na temat jego ograniczeń, umiejętność podejmowania decyzji realizacyjnych zgodnie ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UW
A7S_UW06	Ma zaawansowane umiejętności wykorzystania technologii cyfrowej i analogowej w technikach animacyjnych, swobodnie operuje warsztatem.	P7S_UW
A7S_UO07	Ma kompetencje niezbędne do twórczej, autonomicznej wypowiedzi autorskiej ale także do podjęcia pracy w zespole, jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach.	P7S_UO
A7S_UK08	W oparciu o różne źródła potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem zaawansowanych terminów, koncepcji teoretycznych zgodnych ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UK
A7S_UK09	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym terminologią specjalistyczną.	P7S_UK

A7S_UO10	Rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich / podyplomowych.	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
A7S_KK01	Rozumie ideę uczenia się przez całe życie, jest zdolny do podjęcia studiów podyplomowych i doktoranckich.	P7S_KK
A7S_KK02	Jest zdolny do podejmowania nowych wyzwań twórczych, wykorzystuje mechanizmy psychologiczne wspomagające proces rozwiązywania problemów.	P7S_KK
A7S_KK03	Jest zdolny do samorozwoju, rozumie potrzebę zasięgania pomocy ekspertów w razie konieczności.	P7S_KK
A7S_KK04	Potrafi krytycznie interpretować konkretne dzieła i zjawiska artystyczne w sztuce i animacji, potrafi formułować własne, kompetentne sądy.	P7S_KK
A7S_KK05	Samodzielnie i efektywnie integruje posiadaną wiedzę oraz z niej korzysta, potrafi podejmować nowe i kompleksowe działania.	P7S_KR
A7S_KO06	Potrafi integrować się z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć.	P7S_KO
A7S_KO07	Ma świadomość społecznej, etycznej i naukowej roli sztuki, artysty; inicjuje bądź bierze udział w działaniach o charakterze artystycznym i kulturalnym. Rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	P7S_KO

LEGENDA:

A = kierunkowe efekty kształcenia (Animacja)

7 = poziom PRK (6...8)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza	<i>G = głębia i zakres K = kontekst</i>
U = umiejętności	<i>W = wykorzystanie wiedzy K = komunikowanie się O = organizacja pracy U = uczenie się</i>
K = kompetencje społeczne	<i>K = krytyczna ocena O = odpowiedzialność R = rola zawodowa</i>

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego
2026/2027

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																			
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	z	30	3	e												
Percepcja wizualna i twórczość artystyczna	w	30	2	z	30	3	z/o												
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
Język obcy	l				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z			
Język obcy – egzamin B2	i													2	1	e			
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Podstawy rysunku	ć	90	4	z/o	90	4	e												
Podstawy malarstwa	ć	90	4	z/o	90	4	e												
Podstawy fotografii	ć	30	4	z/o	30	3	z/o												
Podstawy projektowania graficznego	ć	45	4	z/o	45	3	z/o												
Kompozycja	ć	45	3	z/o	45	3	e												
Cyfrowa edycja obrazu	ć	45	4	z/o	45	2	z/o												
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ć	30	1	z	30	1	z												
Podstawy grafiki	ć							90	5	e	90	4	e						
Rysunek *	ć							90	6	z/o	90	5	e						
Rysunek *** - seminarium dyplomowe	s/ć													90	5	e	90	4	z/e
Malarstwo *	ć							90	6	z/o	90	5	e						
Malarstwo *** - seminarium dyplomowe	s/ć													90	5	e	90	4	z/e
Podstawy rzeźby	ć							60	3	z/o	60	4	e						
Intermedia	ć							45	3	e	45	4	e						
Intermedia*** - seminarium dyplomowe	s/ć													45	5	e	45	4	z/e
Fotografia **	ć							45	5	z/o	45	5	e						
Fotografia*** - seminarium dyplomowe	s/ć													45	5	e	45	4	z/e
Projektowanie graficzne **	ć							45	5	z/o	45	5	e						
Projektowanie graficzne*** - seminarium dyplomowe	s/ć													45	5	z/o	45	4	z/e
Rzeźba*** - seminarium dyplomowe	s/ć													90	5	e	90	4	z/e
Grafika*** - seminarium dyplomowe	s/ć													90	5	e	60	4	z/e
Podstawy działań kreratywnych	ć	30	1	z															
Podstawy działań warsztatowych	ć							30	2	z	45	4	z/o						
Podstawy działań animacyjnych i arteterapeutycznych	ć							30	2	z	45	3	z/o						
Działania partycypacyjne	ć													45	4	e			
Sztuka partycypacyjna *** - seminarium dyplomowe	s													30	5	e	45	4	z/e
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia sztuki nowych mediów	w							30	2	z	30	3	e						
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z			
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z
Upowszechnianie i prezentacje sztuki	w																30	3	z/o
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Szkolenie BHP	i	4		z															
Szkolenie biblioteczne	i	2		z															
Szkolenie informatyczne	i	1		z															
Wychowanie fizyczne	i													30		z	30		z
Prawo autorskie	i	17	1	z															
Praktyki****	i																80	4	z
Plener	i																60	3	z
SUMA	min													317			425		
	max	489	30		465	28		480	32		510	37		467	33		560	36	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Kierunek: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Specjalność: projekty wizualne
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom PRK: 6
Tok studiów: 2026/27

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																								specjalność
	kategoria: wiedza								kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne						
	EA6S_WG01	EA6S_WG02	EA6S_WG03	EA6S_WG04	EA6S_WG05	EA6S_WG06	EA6S_WG07	EA6S_WK08	EA6S_UW01	EA6S_UW02	EA6S_UW03	EA6S_UW04	EA6S_UW05	EA6S_UW06	EA6S_UK07	EA6S_UK08	EA6S_UO09	EA6S_UU10	EA6S_KK01	EA6S_KK02	EA6S_KK03	EA6S_KO04	EA6S_KO05	EA6S_KR06	
Aktualia sztuki			x	x		x							x		x							x			pw/tech
Historia sztuki nowoczesnej			x	x		x							x		x										pw/tech
Historia sztuki nowożytnej			x	x		x							x		x										pw/tech
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej			x	x		x							x		x										pw/tech
Język obcy																					x				pw/tech
Język obcy – egzamin B2																x					x				pw/tech
Plener	x			x					x	x	x	x		x			x		x	x					pw/tech
Praktyki								x						x			x	x	x	x	x		x	x	pw/tech
Prawo autorskie								x													x			x	pw/tech
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	x	x												x											pw/tech
Proseminarium dyplomowe			x	x		x							x					x	x					x	pw/tech
Seminarium dyplomowe			x	x		x							x					x	x					x	pw/tech
Malarstwo	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					pw/tech
Podstawy malarstwa	x										x			x											pw/tech
Podstawy rysunku	x										x			x											pw/tech
Rysunek	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					pw/tech
Cyfrowa edycja obrazu		x							x	x				x			x			x					pw
Fotografia	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					pw
Kompozycja	x				x					x	x			x						x					pw
Grafika	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					pw
Podstawy rzeźby	x										x			x											Pw
Historia sztuki nowych mediów			x	x		x							x		x						x				pw
Intermedia	x	x							x	x	x	x		x			x			x					pw
Podstawy działań kreatywnych	x									x										x					pw
Podstawy działań warsztatowych	x			x							x						x			x					pw
Działania partycypacyjne	x							x		x							x			x			x		pw
Podstawy działań animacyjnych i arteterapeutycznych			x				x						x		x							x	x		pw
Sztuka partycypacyjna	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					pw
Percepcja wizualna i twórczość artystyczna			x		x	x					x				x				x						pw
Podstawy fotografii	x										x			x											pw
Podstawy grafiki	x										x			x											pw
Projektowanie graficzne	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					pw
Rzeźba	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					pw
Upowszechnianie i prezentacje sztuki							x	x					x								x				pw
Warsztaty animacji społeczno-kulturalnej	x			x			x	x	x	x				x			x		x	x	x		x		pw

suma dla specjalności projekty wizualne	20	7	9	10	5	8	3	5	11	14	17	9	9	19	7	1	14	3	13	16	7	2	4	4	

	EA6S_WG01	EA6S_WG02	EA6S_WG03	EA6S_WG04	EA6S_WG05	EA6S_WG06	EA6S_WG07	EA6S_WK08	EA6S_UW01	EA6S_UW02	EA6S_UW03	EA6S_UW04	EA6S_UW05	EA6S_UW06	EA6S_UK07	EA6S_UK08	EA6S_UO09	EA6S_UU10	EA6S_KK01	EA6S_KK02	EA6S_KK03	EA6S_KO04	EA6S_KO05	EA6S_KR06	
Analiza dzieła plastycznego			x		x	x					x				x				x						tech
Podstawy fotografii	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					tech
Fotografia produktowa	x	x							x	x	x	x		x			x		x	x					tech
Podstawy kompozycji	x				x					x	x			x											tech
Historia kostiumu			x	x		x							x		x										tech
Historia scenografii			x	x		x							x		x										tech
Intermedialne działania rysunkowe z elementami grafiki	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					tech
Podstawy montażu filmowego	x										x			x											tech
Podstawy obrazu komputerowego	x										x			x											tech
Podstawy wiedzy o filmie			x	x		x							x		x										tech
Rysunek koncepcyjny	x								x	x	x	x		x					x	x					tech
Rysunek techniczny i perspektywa	x										x			x											tech
Rzeźba - podstawy modelatorstwa	x										x			x											tech
Rzeźba i działania w przestrzeni	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					tech
Scenografia filmowa	x	x			x		x	x	x	x	x	x		x			x		x	x	x				tech
Scenografia i kostium	x	x			x		x	x	x	x	x	x		x			x		x	x	x				tech
Projektowanie scenografii wirtualnej	x	x			x		x	x	x	x	x	x		x			x		x	x	x				tech
Scenografia w filmie animowanym	x	x			x		x	x	x	x	x	x		x			x		x	x	x				tech
Światło i oświetlenie – teoria i praktyka		x							x	x		x		x			x		x	x	x				tech
Techniki audiowizualne	x	x										x		x			x		x						tech
Techniki malarskie	x				x				x	x	x	x		x			x		x	x					tech
Zagadnienia scenografii teatralnej			x	x		x							x		x							x			tech
suma dla specjalności techniki teatralne	22	9	11	11	11	11	4	6	14	15	21	15	10	24	9	1	15	3	19	15	9	2	1	4	

Opis zakładanych efektów uczenia się
dla kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
 stacjonarne studia pierwszego stopnia
 cykl dydaktyczny od r. ak. 2026/2027

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych Instytut Edukacji Artystycznej
Nazwa kierunku	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
EA6S_WG01	posiada podstawową wiedzę w zakresie mediów artystycznych właściwych dla obszaru sztuk wizualnych, zna podstawowe techniki artystyczne i potrafi wykorzystać je we własnej twórczości	P6S_WG
EA6S_WG02	zna i stosuje narzędzia nowych mediów	P6S_WG
EA6S_WG03	ma świadomość linearnej koncepcji rozwoju sztuk wizualnych, definiuje podstawowe terminy dotyczące sztuki, teorii i historii sztuki oraz dyscyplin pokrewnych, identyfikuje istotne zjawiska kulturowe i artystyczne	P6S_WG
EA6S_WG04	dostrzega związek teorii sztuki z własną działalnością artystyczną	P6S_WG
EA6S_WG05	dokonuje analizy formy i treści dzieła sztuki	P6S_WG
EA6S_WG06	zna historyczne, filozoficzne, społeczne i ekonomiczne konteksty rozwoju sztuki oraz podstawową literaturę z obszaru teorii i historii sztuk wizualnych	P6S_WG
EA6S_WG07	definiuje oraz stosuje współczesne metody promocji i upowszechniania kultury wizualnej	P6S_WG
EA6S_WK08	zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu	P6S_WK

	artysty, zna oraz stosuje podstawowe uregulowania z zakresu prawa własności intelektualnej.	
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
EA6S_UW01	realizuje własne koncepcje artystyczne przy użyciu klasycznych oraz współczesnych mediów artystycznych	P6S_UW
EA6S_UW02	świadomie korzysta z własnej wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P6S_UW
EA6S_UW03	zna oraz stosuje i rozwija reguły konstrukcji dzieła plastycznego oraz percepcji wizualnej	P6S_UW
EA6S_UW04	samodzielnie organizuje swój warsztat artystyczny i naukowy, doskonalą umiejętności w celu nadania własnym wypowiedziom indywidualnego charakteru	P6S_UW
EA6S_UW05	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne umieszczając je we właściwym kontekście artystycznym, kulturowym, filozoficznym	P6S_UW
EA6S_UW06	zna i stosuje podstawowe technologie warsztatowe oraz cyfrowe, dokonuje wyboru narzędzi adekwatnych do zamierzonych celów	P6S_UW P6S_UU
EA6S_UK07	w oparciu o różne źródła potrafi przygotować proste prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem podstawowych terminów, koncepcji teoretycznych dotyczących obszaru sztuki	P6S_UK
EA6S_UK08	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
EA6S_UO09	potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, w tym także w zespołach interdyscyplinarnych	P6S_UO
EA6S_UU10	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich/podyplomowych.	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		

Po ukończeniu studiów absolwent:		
EA6S_KK01	jest zdolny do krytycznej oceny pracy własnej oraz efektów pracy innych	P6S_KK
EA6S_KK02	rozwiązuje problemy w sposób twórczy, efektywnie adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności	P6S_KK
EA6S_KK03	potrafi komunikować się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów w razie konieczności	P6S_KK
EA6S_KO04	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego	P6S_KO
EA6S_KO05	potrafi komunikować się ze społeczeństwem w sposób przystępny, rozumie znaczenie podejmowania działań twórczych w interesie społecznym	P6S_KO P6S_KR
EA6S_KR06	jest gotów do podjęcia pracy w zawodzie artysty ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	P6S_KR

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Kierunek: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
specjalność projekty wizualne

Wydział Sztuk Pięknych

Studia: stacjonarne

Instytut Edukacji Artystycznej

Poziom studiów: drugiego stopnia (4 semestry)

Profil studiów: ogólnoakademicki

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego
2026/2027

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	I	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy – egzamin B2+	I				2	1	e						
Estetyka	w	30	2	z/o	30	3	e						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Rzeźba * / ***	ć	120	5	e	120	5	e						
Malarstwo *	ć	90	5	z/o	90	5	e						
Media rysunkowe	ć	60	5	z/o	60	5	e						
Media rysunkowe ** - seminarium dyplomowe	s/ć							60	9	e	60	8	z/e
Mixmedia	ć	45	5	z/o	45	5	e						
Mixmedia ** - seminarium dyplomowe	s/ć							45	9	e	45	8	z/e
Grafika warsztatowa	ć	90	5	e	90	5	e						
Grafika warsztatowa ** - seminarium dyplomowe	s/ć							90	9	e	90	8	z/e
Projektowanie graficzne *	ć	45	5	e	45	5	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 przestrzeni publicznej	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	397			430			225			225		
	max	472	31		505	36		285	33		285	35	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

łącznie w toku studiów	1277	do	1547	godzin
			135	ECTS

Legenda:

* w semestrze 1 i 2 wybór 1 z 3 przedmiotów

** 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

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: 2026/27

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																							
	kategoria: wiedza					kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne								
	EATS_WG01	EATS_WG02	EATS_WG03	EATS_WK04	EATS_WK05	EATS_UW01	EATS_UW02	EATS_UW03	EATS_UW04	EATS_UW05	EATS_UK06	EATS_UK07	EATS_UK08	EATS_UO09	EATS_UU10	EATS_KK01	EATS_KK02	EATS_KK03	EATS_KK04	EATS_KK05	EATS_KO06	EATS_KO07	EATS_KO08	EATS_KR09
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	
Estetyka	X												X										X	
Sztuka w przestrzeni publicznej					X			X				X									X		X	
	11	6	9	7	4	8	8	11	5	8	2	5	4	2	1	1	1	11	1	2	4	5	5	4

Opis zakładanych efektów uczenia się
dla kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
 stacjonarne studia drugiego stopnia
 cykl dydaktyczny od r. ak. 2026/2027

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych Instytut Edukacji Artystycznej
Nazwa kierunku	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
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:		
EA7S_WG01	posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę w zakresie sztuk plastycznych oraz teorii i historii sztuki pozwalającą na prowadzenie swobodnej, dojrzałej oraz niezależnej wypowiedzi artystycznej o wysokim stopniu oryginalności	P7S_WG
EA7S_WG02	dostrzega związek pomiędzy kontekstem historycznym i kulturowym sztuki a współczesnością oraz aspektami teoretycznymi i praktycznymi twórczości artystycznej	P7S_WG
EA7S_WG03	w stopniu zaawansowanym zna problematykę związaną z używanymi przez siebie technologiami oraz z rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty	P7S_WG
EA7S_WK04	posiada zaawansowaną wiedzę teoretyczną w zakresie teorii i historii sztuki oraz dyscyplin pokrewnych	P7S_WK

EA7S_WK05	zna uwarunkowania ekonomiczne, etyczne oraz prawne zawodu artysty, zna i respektuje zasady ochrony własności intelektualnej	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
P7S_UW01	wykazuje się wysoce rozwiniętą osobowością artystyczną; kreuje złożone, oryginalne i niezależne wypowiedzi artystyczne	P7S_UW
P7S_UW02	potrafi samodzielnie podejmować decyzje w odniesieniu do realizacji prac plastycznych	P7S_UW
P7S_UW03	potrafi planować efekty swojej pracy artystycznej, zwłaszcza w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_UW
P7S_UW04	posiada świadomość miejsca swojej twórczości w obrębie wybranych kontekstów artystycznych, naukowych, społecznych itp.	P7S_UW
P7S_UW05	korzysta z posiadanego warsztatu oraz jest zdolny do pogłębiania i rozwoju swoich umiejętności przez samodzielną pracę	P7S_UW P7S_UU
P7S_UK06	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym terminologią specjalistyczną	P7S_UK
P7S_UK07	potrafi komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców w związku z prezentacją własnych dokonań artystycznych, umie nawiązać kontakt z publicznością	P7S_UK
P7S_UK08	w oparciu o różne źródła potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem zaawansowanych terminów, koncepcji teoretycznych dotyczących obszaru sztuki	P7S_UK
P7S_UO09	potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, w tym	P7S_UO

	także w zespołach interdyscyplinarnych	
EA7S_UU10	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich/podyplomowych..	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
EA7S_KK01	rozumie ideę uczenia się przez całe życie, jest zdolny do podjęcia studiów podyplomowych i doktoranckich	P7S_KK
EA7S_KK02	potrafi inspirować i organizować proces doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób	P7S_KK
EA7S_KK03	potrafi dokonać analizy i krytycznej oceny własnych działań artystycznych, umie poddać ocenie również inne przedsięwzięcia z obszaru kultury i sztuki	P7S_KK
EA7S_KK04	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane przez siebie działania	P7S_KK
EA7S_KK05	jest zdolny do samorozwoju, rozumie potrzebę zasięgnięcia pomocy ekspertów w razie konieczności	P7S_KK
EA7S_KO06	ma świadomość społecznej, etycznej i naukowej roli sztuki, artysty; inicjuje bądź bierze udział w działaniach o charakterze artystycznym i kulturalnym. Rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P7S_KO
EA7S_KO07	potrafi się komunikować z reprezentantami różnych środowisk, także nieprofesjonalnych, w szczególności w zakresie promocji i upowszechniania twórczości artystycznej, prowadzenia badań naukowych	P7S_KO

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: fotografia i multimedia

Studia I stopnia

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Fotografia i Multimedia
Kierunek: Fotografia i Multimedia
Poziom: 6
Forma studiów: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku

- 1.1 Informacje podstawowe
- 1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się
- 1.3 Charakterystyka kierunku
- 1.4 Koncepcja kształcenia
- 1.5 Cele kształcenia
- 1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku
- 1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

2. Nauka, badania, infrastruktura

- 2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce
- 2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką
- 2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

3. Program

- 3.1 Podstawowe informacje
- 3.2 Opis realizacji programu
- 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć
- 3.4 Praktyki zawodowe
- 3.5 Ukończenie studiów

4. Efekty uczenia się

- 4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i Multimedia, stacjonarne studia I stopnia
- 4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

5. Plany studiów

- 5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje Podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Fotografia i Multimedia
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	Studia pierwszego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki

Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	Studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	
36	

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

Program kierunku Fotografia i Multimedia jest zgodny z celami strategicznymi określonymi w dokumencie "Misja, wizja, strategia rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi na lata 2014-2020".

Absolwent kierunku, co jest zaakcentowane w misji Uczelni, przygotowany jest do działalności projektowej i wystawienniczej oraz do rozpoczęcia aktywności w obszarze sztuki. Absolwent studiów pierwszego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych.

Absolwenci kierunku studiów Fotografia i Multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach II stopnia.

Ważnym elementem strategii Uczelni jest uwzględnienie w procesie dydaktycznym dynamicznej wymiany krajowej i międzynarodowej w ramach programu Most oraz Erasmus+, a także odrębnych umów bilateralnych, co w przypadku wnioskowanego kierunku niewątpliwie będzie miało miejsce.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną i usługową stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku Fotografia i Multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie na kierunku fotografia i multimedia wzbogacenie ofertę dydaktyczną Uczelni i przynosi wymierne efekty w postaci poszerzenia i udoskonalenia możliwości kształcenia profesjonalistów i elit twórczych oraz ułatwia stworzenie kompetentnego zespołu odbiorców sztuki. Jest to spójne z koncepcją rozwoju Akademii, zakładającej ciągłe podnoszenie jakości kształcenia, doskonalenie zawodowe kadry naukowo-dydaktycznej i wzbogacanie struktury lokalowej i bazy warsztatowej oraz badawczej dla wykładanej dyscypliny.

System kształcenia na kierunku fotografii i multimediiów, korespondując z działaniami określonymi w misji, wizji i strategii Uczelni, jest zbudowany na fundamencie autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie. Infrastruktura, którą dysponuje Uczelnia, a właściwie zakładany permanentny jej rozwój, będzie miał szczególne znaczenie w unowocześnianiu zaplecza kierunku. Aktualne zaplecze techniczne oraz badawcze Uczelni, a w szczególności Wydziału Artystycznego jest wystarczające do kształcenia w zakresie fotografii i multimediiów, choć wymaga permanentnego uzupełniania o nowe urządzenia i technologie.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku fotografii i multimediiów prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Na studiach pierwszego stopnia obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Kształcenie obejmuje zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej. Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce fotografii i postfotografii oraz ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniającego pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej. System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, korespondując z działaniami jest zbudowany na fundamencie komplementarnych, autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem studiów pierwszego stopnia na kierunku Fotografia i Multimedia jest wszechstronne wykształcenie profesjonalistów posiadających szerokie kompetencje zawodowe pozwalające na spełnienie wymogów rynku pracy lub samodzielnej działalności w obszarze przemysłów kreatywnych, kultury i sztuki. Absolwent studiów pierwszego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną, wystawieniczą i wydawniczą stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku fotografii i multimediów powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do aktywności zawodowej. Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracowni kierunkowych oraz wybranych Pracowni innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymaga się elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i uzdolnień

Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów, co oznacza, że programy kształcenia ogólnego są skorelowane z programami przedmiotów teoretycznego i praktycznego kształcenia kierunkowego. Programy pracowni kierunkowych są zintegrowane w celu odstąpienia od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w odizolowanych pracowniach na rzecz pracy nad projektami. Pozwala to na budowanie wielopłaszczyznowych, osobistych w treści i nowatorskich w formie realizacji artystycznych. Takim celom sprzyja również możliwość kolektywnej pracy w zespołach, pozwalająca na zbudowanie bardziej złożonych i pogłębionych działań. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentom oraz indywidualizacja metod ich prowadzenia. Metody nauczania, uwzględniające metodę tutoringu, zakładają dużą samodzielność aktywności studenta i równocześnie zwiększenie jego poczucia odpowiedzialności za wykonaną pracę.

Dobór treści programowych na kierunku fotografii i multimediów uwzględnia wszechstronny rozwój plastyczny studentów i przygotowuje ich do świadomego stosowania narzędzi multimedialnych. Wyrabia umiejętności świadomej obserwacji zjawisk oraz celowości budowania przekazu utworu plastycznego, szczególnie uwzględniając aktualny stan wiedzy w celowym stosowaniu odpowiednich środków wyrazu. Indywidualizacja procesu kształcenia pozwala na określenie własnej ścieżki kształcenia poszerzonej o obszar adekwatny do zainteresowań artystycznych i zawodowych studenta.

Na jakość kształcenia i odpowiedni dobór treści programowych wpływają w znaczącym stopniu odpowiednie kwalifikacje artystyczne, dydaktyczne, pedagogiczne i etyczne nauczyciela akademickiego lub zespołu dydaktycznego. Ich osobiste, indywidualne doświadczenie i praktyka artystyczna dobrze przekładają się na poszukiwanie i wprowadzanie nowych treści programowych w programach prowadzonych przedmiotów. Okresowa ocena, czynny udział w życiu artystycznym oraz ciągle podnoszone kwalifikacje pracowników naukowo-dydaktycznych, dydaktycznych i technicznych weryfikują jego dokonania i przesądzają o przydatności w dydaktyce, szczególnie w aktywności tworzenia nowych jakości programowych. Realizacji zadań postawionych studentom sprzyja także udział w procesie dydaktycznym specjalistów spoza Uczelni. Istotnym podłożem takiego działania jest wieloletnia współpraca Akademii oraz Muzeum Sztuki przy organizowaniu warsztatów praktyki projektów artystycznych dla studentów z udziałem kuratorów Muzeum oraz wybitnych, docenionych na polu sztuki artystów. Podobnie zagwarantowane są możliwości nawiązania współpracy z innymi instytucjami kultury. Charakter działań w dużej mierze zależy od zainteresowań i postulowanej drogi rozwoju studentów. W tym celu Wydział nawiązuje regularnie kontakt z instytucjami kultury, fundacjami i stowarzyszeniami oraz firmami i podmiotami gospodarczymi dającymi wszechstronne możliwości zdobywania profesjonalnego doświadczenia w obszarach i zawodach związanych z fotografią i nowymi mediami.

Działające przy Instytucie koło naukowe zrzesza studentów zainteresowanych fotografią i multimediami i stwarza tym samym unikalne środowisko, w którym studenci rozwijają samodzielność i odpowiedzialność. Członkowie koła naukowego, w ramach swej działalności, prowadzą na terenie Uczelni Galerię będącą przestrzenią wymiany z innymi ośrodkami akademickimi. Aktywność wystawiennicza pozwala na zdobycie doświadczeń o charakterze kuratorskim i organizacyjnym a także w organizacji tematycznych konferencji naukowych dla studentów. W ramach różnorodnej działalności koła, która wykracza poza program studiów, studenci uzmysławiają sobie potrzebę ustawicznego samokształcenia i biorą odpowiedzialność za własne wybory już na etapie studiów. Zakres działalności jest określony w statucie Koła Naukowego Fotografów: (załącznik)

Zgromadzony potencjał naukowo-badawczy, zaplecze techniczne Uczelni i doświadczenie edukacyjne kadry zatrudnionej w Instytucie dają gwarancję skutecznego działania kierunku z zachowaniem wszelkich standardów oraz z gwarancją interesującego, nowatorskiego programu kształcenia.

Program studiów został pozytywnie zaopiniowany przez Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. (załącznik)

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Korzyści płynące dla społeczeństwa oraz bezpośredniego otoczenia, z uruchomienia nowego kierunku:

Program wnioskowanego kierunku, oprócz przekazywania wiedzy specjalistycznej, zakłada kształtowanie osobowości studentów jako osób respektujących wartości i szacunek dla sztuki, osób odpowiedzialnych i zaangażowanych, o postawach artystycznych służących nie tylko osobistemu rozwojowi, ale mających wymiar społeczny.

Wszechobecność fotografii i mediów pokrewnych spowodowana demokratyzacją medium, przyniosła ze sobą również supremację wernakularnego rozumienia obrazu fotograficznego. Obecność w polu sztuki, obszarze usług i obszarach związanych z informacją wizualną, osób posiadających świadomość swojej aktywności i potrafiących odpowiedzialnie kształtować przekaz medialny jest wielką, choć nie do końca uświadamianą społeczną potrzebą.

Kierunek zapewni kształcenie kadr dla przemysłów kreatywnych i samodzielnych twórców dysponujących niezbędną wiedzą i umiejętnościami w zakresie wytwarzania i przetwarzania obrazów fotograficznych i mediów pokrewnych. Wszegobecność tego co fotograficzne powoduje sytuację, w której absolwenci kierunku legitymizujący się dyplomem ukończenia studiów pierwszego stopnia będą znajdować pracę w obszarach komunikacji wizualnej i reklamy, edukacji, usług w sektorze prywatnym w korporacjach i instytucjach państwa i w różnych gałęziach przemysłów kreatywnych. Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci prowadząc działalność zawodową, projektową, wydawniczą czy artystyczną stają się przedstawicielami świata kultury. W związku z tym koncepcja kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na potrzeby i oczekiwania zmieniającego się świata i rynku pracy. Samodzielni i niezależni intelektualnie twórcy zawsze wyróżniali się zaangażowaniem i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości, poczucia misji, z reguły są również kompetentni społecznie. Celem kierunku studiów jest wykształcenie osób, które są w stanie umiejętnie wpływać na bezpośrednie otoczenie. Kierunek fotografii i multimediów jest komponentem w ofercie uczelni wychowującej i kształcącej zarówno profesjonalistów w swoich dziedzinach jak i nowe elity artystyczne.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku Fotografia i Multimedia są zgodne z potrzebami społeczno – gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na profesjonalizmie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku Fotografia i Multimedia.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Fotografia od początku swojego istnienia stanowiła dziedzinę integrującą dwa obszary aktywności: naukę i sztukę. W połowie XIX w. nazywano fotografię „art-science” ponieważ uważano, że jest ona w stanie zarówno dostarczać obiektywnej wiedzy o świecie jak i stanowić medium dla sztuki. Staramy się kontynuować tę tradycję samodzielnie, lub współpracując z badaczami z Uniwersytetu Łódzkiego i PWSFTiTV. (załącznik)

Potencjał pracowników kierunku Fotografia i Multimedia daje gwarancję rzetelnego i innowacyjnego prowadzenia badań nad fotografią i nowymi mediami jako zjawiskami zmiennymi i procesualnymi, a co za tym idzie interesującymi pod względem artystycznym i społecznym. Dotychczas prowadzone badania, które zaowocowały licznymi publikacjami i wystawami wskazują na rozległe zainteresowania kadry naukowo-dydaktycznej. Obszary te to przede wszystkim fotografia, nowe media i post fotografia, zarówno w wymiarach artystycznych jak i społecznych. Na podkreślenie zasługują badania związane z refleksją nad procesem twórczym i dydaktycznym. Nie mniej istotne są również działania wykorzystujące fotografię w badaniach socjologicznych i dokumencie.

Wybrane dotychczasowe tematy badań

1. Migracje. Fotografia postinternetowa-media-nośniki-znaczenia
2. Postfotografia. Proces dydaktyczny w obszarze fotografii i multimediów, a refleksja teoretyczna w oparciu o doświadczenia pedagogów i studentów ASP w Łodzi
3. Wpływ dynamicznego światła na relację przestrzeni rzeczywistej i przestrzeni obrazu.
4. Pomniki wojenne. Formy, miejsca pamięci
5. Rozumienie granic - granice rozumienia. Interdyscyplinarne studia nad granicami doświadczenia i poznania
6. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
7. Trans Europa. Interdyscyplinarne studia nad europejskim pejzażem kulturowym w czasie XXI - wędrówki ludów. (Publikacja zatytułowana *Borderlands*)
8. Jak uczyć fotografii? Analiza technik i metod stosowanych w procesie nauczania fotografii w Wyższych Uczelniach Artystycznych w Polsce.
9. Ciemnia cyfrowa – badanie relacji między obrazem w przestrzeni wirtualnej a jego przełożeniem na materialną odbitkę
10. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
11. Energia antropocenu. Badanie wizualne pejzażu kulturowego antropocenu w kontekście wytwarzania i wykorzystywania (konsumowania) energii
12. Dźwięk i Obraz. Relacja między dźwiękiem i obrazem w sztukach wizualnych.
13. Malarstwo i kondycja post-medialna.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku fotografii i multimediów mają silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Czego dowodem jest udział magistrantów i doktorantów w pracy zespołów badawczych.

Również tematy prac dyplomowych są związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągle doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów.

Społeczność Instytutu stanowi środowisko dla nieustannej refleksji owocującej nowymi tematami i obszarami poszukiwań teoretycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Instytut fotografii i mediów.

W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne są nieustanne uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Postulowana jest dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej.

Studenci mają możliwość korzystania ze studiów fotograficznych, z których dwa znajdują się w budynkach przy ulicy Wojska Polskiego a jedno w budynku przy ul. Franciszkańskiej. Instytut dysponuje trzema ciemniarniami fotograficznymi oraz pomieszczeniami służącymi do korekt indywidualnych i grupowych. Ponadto studenci i pedagodzy mają dostęp do pomieszczeń i sprzętu specjalistycznego znajdującego się na wyposażeniu Uczelni o ile zachodzi taka potrzeba, szczególnie przy realizacji nietypowych projektów. Do dyspozycji pozostaje także aula, kino 3D oraz pomieszczenia wystawowe, w tym Galeria MAŁA CZARNA, prowadzona przez koło naukowe.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

W trakcie studiów studenci mają możliwość poznania szerokiego wachlarza wiedzy i umiejętności w zakresie teorii i historii sztuki oraz mediów; zdobycia wiedzy profesjonalnej koniecznej do pracy zawodowej; opanowania umiejętności zawodowych, w tym: obsługa sprzętu fotograficznego, oprogramowania, praca w zespole, praca nad projektem; poznają specyfikę współpracy z innymi specjalistami w zakresie projektowania. Przekazywaniu różnych zagadnień i ćwiczeniu rozległych kompetencji, służące różnicowane metody dydaktyczne, od wykładów i konwersatoriów po ćwiczenia realizowane indywidualnie i zespołowo.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć teoretycznych i praktycznych w formie ćwiczeń/projektów, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	181
W ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	181
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	9
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	3
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	43

Łączna liczba godzin zajęć: **2786**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci studiów I-go stopnia (poziom 6) odbywają zawodowe praktyki studenckie, których zasady określa regulamin organizacji praktyk zawodowych na kierunku fotografia i multimedia w zakresie sztuk plastycznych ich rodzaj, czas trwania, warunki zaliczenia, obowiązki studentów odbywających praktyki zawodowe.

Studia I-go stopnia, jako studia zawodowe powinny umożliwić absolwentowi podjęcie pracy na stanowiskach zbieżnych z kierunkiem studiów. Jednocześnie zachęcić go do podjęcia dalszej edukacji na studiach II-go stopnia. Zetknięcie studenta z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej pozwala mu na określenie osobistych preferencji odnośnie dalszego rozwoju. Pozwala nauczyć się funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za część lub całość powierzonych obowiązków. Dla studentów kierunku fotografia i multimedia celem praktyk jest przygotowanie do: działalności projektowej i wystawienniczej oraz do rozpoczęcia aktywności w obszarze sztuki; aktywność i w życiu kulturalnym, aby tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności; aktywność na rzecz społeczności lokalnych. Dzięki i poznaniu środowiska zawodowego, absolwenci będą mogli świadomie rozpocząć działalność projektową, artystyczną, wystawienniczą i wydawniczą stając się wartościowymi przedstawicielami przemysłów kreatywnych i świata kultury.

Gwarantuje elementarne doświadczenie przy poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów. Staje się szansą na nawiązanie kontaktów zawodowych i środowiskowych.

Czas trwania praktyk wynosi, co najmniej 3 tygodnie (co najmniej 15 dni roboczych) z tym, że minimalny wymiar godzinowy obowiązkowych wynosi 60 godzin. Zaliczenie praktyk powinno odbyć się najpóźniej w roku akademickim, w którym student przystępuje do dyplomu.

3.5 Ukończenie studiów

Praca dyplomowa musi spełniać formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla kierunku fotografia i multimedia, które określa regulamin. Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem promotora oraz opiekunów poszczególnych części dyplomu, przy czym praktyczną część dyplomu może realizować w pracowni kierunkowej, w której studiował nie mniej niż dwa semestry.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna, praca teoretyczna oraz portfolio dyplomowe. Zagadnienia poruszane we wszystkich częściach pracy dyplomowej powinny być spójne i zintegrowane. Dopuszcza się autorską formę pracy dyplomowej zatwierdzoną przez Kolegium Kierunkowe kierunku fotografia i multimedia

W skład części praktycznej wchodzi:

- pierwsza praca praktyczna
- druga praca praktyczna

Za zgodą Przewodniczącego Kolegium Kierunkowego kierunku fotografia i multimedia możliwa jest trzecia praca praktyczna

– aneks (nieobowiązkowy).

Część teoretyczna, nawiązuje do tematu części praktycznej i powinna odzwierciedlać stan uzyskanej wiadomości artystycznej. Praca teoretyczna nie powinna być mniejsza niż 15 stron tekstu A4.

Portfolio dyplomowe, wykonane pod opieką promotora/opiekuna pracy praktycznej prezentacji własnych umiejętności i warsztatowych oraz zainteresowań artystycznych. (obowiązkowe, nie oceniane)

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i multimedia, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	Fotografia i Multimedia
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
Wiedza: zna i rozumie		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
FM6S_WG01	Zna i rozumie zasadę powstawania obrazu fotograficznego, opisuje i charakteryzuje narzędzia mediów analogowych i cyfrowych, zna i rozumie podstawowe techniki rejestracji obrazu i dźwięku oraz dostrzega zasadność doboru i możliwości ich użycia we własnej pracy zawodowej oraz twórczości artystycznej	P6S_WG
FM6S_WG02	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia dotyczące kompozycji utworu audiowizualnego, zna metody edycji obrazu fotograficznego, obrazu ruchomego oraz dźwięku	P6S_WG
FM6S_WG03	Zna podstawy kreacji artystycznej w zakresie fotografii i mediów pokrewnych, rozumie zależności między jej teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz związki z innymi dyscyplinami plastycznymi	P6S_WG
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		

FM6S_WG04	Identyfikuje i klasyfikuje istotne zjawiska kulturowe i artystyczne w historii oraz współczesności, dostrzega ich związek z własną działalnością artystyczną, rozumie artystyczne i dokumentalne aspekty fotografii i multimedialnych	P6S_WG
FM6S_WG05	Zna kierunki i tendencje rozwoju sposobów obrazowania w mediach wizualnych w kontekście historii i teorii sztuki	P6S_WG
FM6S_WK06	Ma podstawową wiedzę w zakresie definiowania i charakteryzowania głównych zagadnień z historii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem fotografii i sztuki mediów, także w kontekście innych dyscyplin artystycznych	P6S_WK
FM6S_WK07	Rozumie mechanizmy rynku sztuki, zna i charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P6S_WK
FM6S_WK08	Zna rodzaje aranżacji przestrzeni wystawienniczych i rozróżnia różne sposoby prezentacji obrazu ruchomego i nieruchomego	P6S_WK
Umiejętności: potrafi		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
FM6S_UW01	Potrafi zaprojektować obraz fotograficzny i stworzyć utwór audiowizualny oparty na czytelnych zasadach kompozycyjnych charakterystycznych dla jego specyfiki	P6S_UW
FM6S_UW02	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać informacje z różnych źródeł niezbędne do powołania autonomicznego utworu audiowizualnego; potrafi krytycznie selekcjonować efekty pracy w celu stworzenia spójnej wypowiedzi o charakterze dokumentalnym i artystycznym	P6S_UW
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych		
FM6S_UW03	Stosuje analogowe i cyfrowe techniki obrazowania fotograficznego; dokonuje świadomego wyboru technologii realizacji koncepcji artystycznej	P6S_UW
FM6S_UW04	Stosuje technologie komputerowe, podstawowe oprogramowanie obróbki obrazu fotograficznego oraz obrazu ruchomego i dźwięku	P6S_UW
FM6S_UW05	Potrafi realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych	P6S_UW
W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
FM6S_UW06	Wykorzystuje doświadczenia twórcze uzyskane w ramach kształcenia kierunkowego oraz w pracach istotnych z punktu widzenia twórcy posługującego się klasycznym warsztatem fotograficznym, a także cyfrowymi narzędziami tworzenia i obróbki materiałów audiowizualnych	P6S_UW
W zakresie umiejętności warsztatowych		
FM6S_UW07	Posługuje się fotografią i multimediami jako narzędziami zawodowymi w celu realizacji projektu artystycznego i komercyjnego, potrafi korzystać z narzędzi warsztatu przy projektowaniu i budowie pracy o określonym przekazie, potrafi zorganizować archiwum fotograficzne oraz multimedialne	P6S_UW

FM6S_UU08	Potrafi rozwijać umiejętności poprzez samodzielną pracę i doskonalenie warsztatu; rozumie potrzebę dalszego doskonalenia, rozwoju i uzupełniania wiedzy; jest zdolny do podjęcia nauki na kolejnym poziomie studiów oraz zawodowych kursów podyplomowych	P6S_UU
FM6S_UO09	Jest zdolny do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań pełni rolę współuczestnika, jak i lidera; potrafi zorganizować warsztat pracy artystycznej i zawodowej, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami przy użyciu różnych środków komunikacji	P6S_UO
W zakresie umiejętności werbalnych		
FM6S_UK10	Czyta ze zrozumieniem i analizuje teksty z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem treści kierunkowych; potrafi skonstruować wypowiedź w formie werbalnej oraz w formie prostego tekstu teoretycznego w oparciu o jasne zdefiniowanie celu wypowiedzi, potrafi przygotować prezentację multimedialną	P6S_UK
FM6S_UK11	Prezentuje umiejętności językowe w zakresie dziedziny sztuki i dyscyplin kierunkowych na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
FM6S_UK12	Potrafi odpowiedzialnie nawiązać i zbudować relację z publicznością, posługuje się odpowiednią terminologią; potrafi przygotować spójny, komunikatywny układ prac oraz zaaranżować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem; potrafi przygotować prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej oraz w druku	P6S_UK
Kompetencje społeczne: jest gotów do		
W zakresie niezależności		
FM6S_KR01	Jest gotów do wykorzystywania zdobytych kwalifikacji na polu działalności artystycznej i komercyjnej; samodzielnie selekcjonuje i analizuje rezultaty własnej pracy w celu organizacji własnej ścieżki zawodowej	P6S_KR
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
FM6S_KK02	Jest twórczy, samodzielnie organizuje swój warsztat artystyczny i zawodowy, działa elastycznie w zależności od panujących warunków; swobodnie korzysta ze swych szerokich kompetencji osobistych, tj. wyobraźni, intuicji i emocji	P6S_KK
FM6S_KK03	Potrafi eksperymentować w ramach praktyki twórczej, jest zdolny do oceny efektów pracy własnej i innych, jest zdolny do wyrażania indywidualnego punktu widzenia na temat sztuki i kultury oraz ich współczesnych przejawów, jest świadomy społecznego, etycznego i naukowego wymiaru sztuki	P6S_KK
W zakresie komunikacji społecznej		
FM6S_KO04	aktywnie i świadomie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym regionu; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego oraz działa zgodnie z etyką zawodową, w sposób odpowiedzialny respektuje uregulowania z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej	P6S_KO

FM6S_KR05	est gotów do komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych, potrafi sprostać wymogom publicznej autoprezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych	P6S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treść i programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WG06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	zaliczenie, egzamin Egzamin obrywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	FM6S_WG02 FM6S_UW06	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.	zaliczenie Bieżące przygotowanie do zajęć, zaangażowanie i aktywność
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.	zaliczenie - udział w szkoleniu BHP,
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	zaliczenie - udział w szkoleniu informatycznym.
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	zaliczenie - udział w szkoleniu bibliotecznym.
Prawo autorskie	FM6S_WK07 FM6S_KO04	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Fotografia elementarna	FM6S_WG01 FM6S_UW03 FM6S_UW05 FM6S_UU08 FM6S_UO09 FM6S_KK02	- Budowa aparatu otworkowego i jego zastosowanie. - Prawidłowa ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych. - długi czas ekspozycji, efekt Schwarzschilda, pędzel świetlny - głębia ostrości, odległość hiperfokalna - wywoływanie klisz i odbijanie metodą stykową w ciemni, skala odwzorowania - fotografia jako „język” wizualny, tworzenie serii i sekwencji zdjęć - „błąd” w fotografii i jego kreatywne zastosowanie	zaliczenie na ocenę Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań fotograficznych. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność

		- podstawy pracy w zespole - transpozycja trójwymiarowej przestrzeni na dwuwymiarowy obraz - zagadnienia związane z możliwościami kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym podstawy zagadnień technicznych pozwalających przewizualizować obraz fotograficzny - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego na przykładzie kamery otworkowej - wprowadzenie w zagadnienie inscenizacji aparatem fotograficznym - wybrane zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych sztuk plastycznych - sposoby prezentacji obrazu fotograficznego - od odbitki po projekcję - wprowadzenie do fotografii wielkoformatowej - podstawy przygotowania plików do druku - zagadnienia związane z fotografią nonkamerową	
Klasyczne techniki rejestracji obrazu	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW05 FM6S_UU08	Przedmiot skupia się na działaniach z klasycznymi materiałami srebrowymi. Zasady pracy w ciemni Typy i budowa powiększalników i koreksów Typy papierów, negatywów i chemii fotograficznej Wywoływanie negatywów mało i średnioformatowych Wykonywanie styków Wykonywanie odbitek na papierach plastikowych i barytowych - historia i istota procesu negatywowo-pozytywowego - poprawność ekspozycji w kontekście ekspresji i estetyki fot. - podstawowe informacje na temat procesów chemicznych używanych w obróbce materiałów fotograficznych - rodzaje i budowa materiałów fotograficznych negatywowych - rodzaje i budowa materiałów fotograficznych pozytywowych - podstawy obróbki negatywów srebrowych.	zaliczenie na ocenę Ocena końcowa uwzględni poziom opowania klasycznych technik fotograficznych oraz jakość pracy w ciemni, w tym poprawność procesu negatywowo-pozytywowego i wykonania odbitek. Ocenie podlega także rozumienie technologii fotografii analogowej oraz umiejętność świadomego kształtowania ekspozycji i parametrów procesu w kontekście efektu artystycznego. Brane są pod uwagę jakość i staranność wykonania prac, stopień ich ukończenia oraz zaangażowanie i systematyczność pracy. Ocena ma charakter całościowy i obejmuje zarówno efekt końcowy, jak i przebieg procesu twórczego.
Fotografia studyjna	FM6S_WG01 FM6S_UW03 FM6S_UW04 FM6S_UW07 FM6S_KR01	Zasady pracy w studio. Rodzaje i budowa aparatów fotograficznych. Obsługa aparatu cyfrowego. Obsługa aparatu średnioformatowego. Rodzaje źródeł światła. Obsługa lamp błyskowych. Obsługa światłomierza zewnętrznego - pomiar światła padającego i odbitego. Prawidłowa ekspozycja. Głębokość ostrości. Podstawy zasad kompozycji. Rysunek koncepcyjny. Planowanie i konstrukcja planu fotograficznego. Nauka pracy w zespole. Założeniem dydaktycznym zajęć z fotografii studyjnej jest przygotowanie studenta do samodzielnej i profesjonalnej pracy w studio fotograficznym. Student powinien wypracować podstawowe umiejętności z zakresu kompozycji, oświetlenia i obsługi aparatu fotograficznego. Proces dydaktyczny opiera się na warsztatach przeprowadzanych pod opieką pedagoga, a także na pracy w grupach, która pozwala na wymianę doświadczeń. - kształtowanie obrazu za pomocą światła	zaliczenie na ocenę Weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez ocenę procesu oraz rezultatów pracy fotograficznej studenta, ze szczególnym uwzględnieniem jego zdolności do świadomego kształtowania obrazu w warunkach studyjnych oraz pracy z przestrzenią i światłem. Ocena obejmuje umiejętność wykorzystania narzędzi fotograficznych (aparatu, oświetlenia, światłomierza), poprawność techniczną realizacji (ekspozycja, ostrość, kontrola światła), a także spójność koncepcji i adekwatność zastosowanych środków wyrazu do podejmowanego tematu. Uwzględnia się również zdolność planowania i budowy planu zdjęciowego, pracę zespołową, rozwój projektu w toku kolejnych realizacji oraz poziom zaangażowania, samodzielności i refleksji nad własną praktyką.

		- transpozycja trójwymiarowej przestrzeni na dwuwymiarowy obraz - zagadnienia dotyczące możliwości kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła - technika przewizualizacji obrazu fotograficznego - Studio jako narzędzie inscenizacji	
Kompozycja	FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UK12	Charakterystyka płaszczyzny obrazu na podstawie analizy dynamiki podstawowego elementu plastycznego w zależności od jego położenia na płaszczyźnie. Badanie napięć kierunkowych i relacji podstawowych elementów plastycznych wynikające z ich wzajemnego położenia na płaszczyźnie. Badanie relacji wielkości i położenia figury na tle. Stosowanie podziałów płaszczyzny przy pomocy różnych środków w kompozycji otwartej i kompozycji zamkniętej. Budowanie zrównoważonych układów statycznych i układów dynamicznych z elementów o zróżnicowanych cechach. Ukazywanie cech i relatywizmu barw w kompozycji. Budowanie układów rytmicznych i zrytmizowanych w oparciu o cechy strukturalne płaszczyzny.	zaliczenie na ocenę, egzamin Ocena jest wynikiem aktywnego uczestnictwa w zajęciach, regularnych konsultacji oraz wykonania wymaganych ćwiczeń. Wynika ze stopnia opanowania omawianych zagadnień kompozycyjnych oraz oryginalności wykonania końcowych realizacji.
Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW05	Podstawy technologiczne z zakresu pracy z obrazem cyfrowym rozdzielczości proporcje piksela kanały RGB, kanały dodatkowe takie jak: alpha, Z, itp. głębia bitowa (8bit, 16 bit, 32 bit floating point, pliki linearne i logarytmiczne) przestrzeń barwna frame rate Generowanie i przetwarzanie plików przeznaczonych do dalszej obróbki (warstwy, proxy). Formaty plików, kompresja. Podstawowe techniki wykorzystywane w pracy z obrazem fotograficznym oraz filmowym (compositing): Praca z warstwami na podstawie programu Photoshop oraz Adobe After Effects Właściwości warstwy (pozycja, obrót, skala, efekty) maskowanie, ręczne wykonywanie masek, generowanie masek na podstawie luminancji lub koloru (kluczowanie) występujących w przetwarzanym materiale. Planowanie zdjęć pod kątem dalszego maskowania. Techniki pomiaru pozycji aparatu lub kamery na planie Nodal point tracking 2d	zaliczenie na ocenę Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań z zakresu cyfrowej obróbki obrazu fotograficznego. Uwzględnia stopień opanowania narzędzi i technik edycji obrazu (m.in. praca na warstwach, maskach, retuszu, korekcie tonalnej i kolorystycznej), a także świadomość procesów technologicznych związanych z przygotowaniem pliku do publikacji i druku. Istotnym elementem oceny jest umiejętność świadomego i celowego wykorzystania narzędzi cyfrowych w budowaniu wypowiedzi wizualnej oraz oryginalność przyjętych rozwiązań. Ocenie podlega również bieżące przygotowanie do zajęć, zaangażowanie oraz aktywność w trakcie pracy i konsultacji.
Historia fotografii	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10 FM6S_KK03	Archeologia fotografii. Fotografia portretowa, Hill i Adamson. Fotografia dokumentalna w XIX wieku. Fotografia artystyczna w XIX wieku: spór o artystyczny charakter fotografii. Wpływ fotografii na sztukę w XIX w. Piktorializm – fotografia artystyczna 1890-1920 Fotografia nurtu „nowego widzenia”: funkcja poznawcza i estetyczna medium Fotomontaż zagraniczny: ideologia racjonalizacji i modernizacji sztuki. Fotomontaż polski: funkcje fotomontażu w kontekście awangardy, sztuki zaangażowanej politycznie i kultury popularnej. Pismo światła: Man Ray, Christian Schad i Laszlo Moholy-Nagy Fotografia w surrealizmie. Witkacy: portrety fotograficzne	zaliczenie na ocenę, egzamin Test oraz z opracowaniem odpowiedzi (test otwarty).

		Fotografia społeczno-dokumentalna: funkcje i charakterystyczne efekty dokumentu, kampanie społeczne z użyciem fotografii. The Family of Man, nowy dokument (Diane Arbus), dokument z pozycji „insajderki” (Nan Goldin) Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii od pop-artu, przez hiperrealizm, do postmodernizmu. Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii w sztuce konceptualnej, fotografia dokumentacyjna w 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	
Ekspresja plastyczna	FM6S_WG03 FM6S_UW05 FM6S_KK02	Tradycyjne ćwiczenia w oparciu o studium z natury oraz ćwiczenia warsztatowo - konceptualne. Program zakłada zróżnicowany stopień trudności ćwiczeń. Ćwiczenia mają charakter propedeutyczny, rozwijający przede wszystkim umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości, komponowania obrazu na płaszczyźnie za pomocą technik rysunkowych. Eksperymentowanie z nowymi mediami i materiałami w aspekcie notacji rysunkowej.	zaliczenie na ocenę Zaliczenie na podstawie przedstawionych prac i rozmowy.
Język obcy	FM6S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.	zaliczenie na ocenę, zaliczenie
Język obcy - egzamin B2	FM6S_UK10 FM6S_UK11	Egzamin ma formę ustną. Jego zadaniem jest sprawdzenie znajomości słownictwa zawartego w omawianych na zajęciach materiałach, opracowanych przez lektora na podstawie filmów i artykułów ze źródeł internetowych. Egzamin sprawdza też umiejętność wypowiadania się na omawiane na zajęciach tematy związane ze sztuką oraz studiowanym kierunkiem.	egzamin egzamin na poziomie B2+
Cyfrowe techniki rejestracji obrazu	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW04	Zagadnienia użyteczności obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego w celu zastosowania w różnych formach komunikacji wizualnej; - zagadnienia związane z możliwościami kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym podstawy zagadnień technicznych pozwalających przewizualizować obraz fotograficzny; - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania, - transpozycja trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymiarowy obraz, również aranżacja przestrzeni przy użyciu podstawowych technik, - zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych sztuk plastycznych, - zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego; - wybrane zagadnienia związane z dokumentalną (testymonialną) funkcją fotografii; - sposoby prezentacji obrazu fotograficznego (od odbitki po projekcję). - obsługa sprzętu fotograficznego; - umiejętność pracy w studio fotograficznym; - umiejętność obróbki chemicznej materiałów fotograficznych i podstawy ciemni cyfrowej - media cyfrowe - cyfrowy obraz i film. - edycja obrazu - zasady edycji obrazu – kurs Avid Media Composer	zaliczenie na ocenę Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań, opanowania zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii cyfrowej oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań fotograficznych. Bieżące przygotowanie do zajęć, zaangażowanie i aktywność na warsztatach.

		- publikacja treści cyfrowych. - kompozycja obrazu. - prezentacja fragmentów filmów ilustrujących kluczowe i przełomowe dokonania montażu i udźwiękowienia.	
Podstawy projektowania graficznego	FM6S_WG02 FM6S_UW05 FM6S_UW07 FM6S_UO09	Propedeutyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D	zaliczenie na ocenę Na podstawie realizacji ćwiczeń student uzyskuje zaliczenie / ocenę.
Rysunek koncepcyjny	FM6S_UW05 FM6S_KK02 FM6S_KK03	Zakres tematów (ćwiczeń) obejmuje: - ćwiczenia z rysunku: szkice z natury, postać w ruchu, dynamika, proporcje, postać w przestrzeni, przestrzeń. Rysunek realistyczny - opowiadanie obrazem – ćwiczenia z prowadzenia narracji rysunkowej - praca z briefem reklamowym – umiejętność przekładania opisów na rysunek - tworzenie storyboardu - tworzenie animatiku (uzupełnione o podstawy animacji płaskiej)	zaliczenie na ocenę Zaliczenie na podstawie pliku zawierającego prace wykonane w trakcie semestru.
Historia sztuki nowożytnej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszystkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	zaliczenie, egzamin Egzamin obrywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
Promocja Sztuki	FM6S_WK07 FM6S_KO04 FM6S_KR05	Nauczanie ma charakter interdyscyplinarny łączy wiedzę o mediach społecznych z aspektami kultury wizualnej. Treści z zakresu umiejętności posługiwania się odpowiednią terminologią fachową do publicznego prezentowania własnej działalności artystycznej i zawodowej.	zaliczenie na ocenę Zaliczenie polega na przygotowaniu referatu w formie prezentacji komputerowej i autowystąpienia.
Techniki rejestracji obrazu ruchomego	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW04	Rodzaje współczesnych kamer cyfrowych, sposoby rejestracji kamerą i aparatem cyfrowym; Praca z oświetleniem ciągłym; Przydatność realizacji filmowej w działaniach artystycznych; Preprodukcja filmu i jej etapy; Przygotowanie treatmentu, logline'u i moodboard'u dla przyszłej realizacji - ćwiczenia praktyczne; Praca z aktorem filmowym a praca z bohaterem dokumentalnym; Rejestracja bohatera dokumentalnego - ćwiczenie praktyczne; Techniki rejestracji i prowadzenia wywiadu; Technika oświetlenia bohatera w warunkach dokumentalnych; Realizacja filmu zaliczeniowego od a do z - ćwiczenie praktyczne; Montaż zrealizowanych ćwiczeń filmowych; Udźwiękowienie zrealizowanych ćwiczeń filmowych;	zaliczenie na ocenę Ocena na podstawie realizacji działań semestralnych.
Inscenizacja fotograficzna	FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UU08 FM6S_UO09	Charakterystyka, geneza i historia tego rodzaju działań. Obecna kondycja inscenizacji fotograficznej, wraz ze wskazaniem wpływu, jaki wywarła powszechna jej legitymizacja jako rodzaj stosowanej praktyki fotograficznej. Sylwetki i twórczość najwybitniejszych artystów posługujących się inscenizacją fotograficzną. Kreacja utworu fotograficznego jako czynność wpisana w układ elementów, do których zaliczają się autor koncepcji - fotograf, projekt - szkic koncepcyjny, obiekt fotografowany, sprzęt fotograficzny i oświetleniowy (wraz z pomocnikami technicznymi) oraz przestrzenno- czasowy kontekst - plan	zaliczenie na ocenę, egzamin Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań z zakresu fotografii inscenizowanej. Uwzględnia stopień opanowania umiejętności związanych z budowaniem obrazu poprzez świadome kształtowanie przestrzeni, światła oraz pracy z obiektem, modelem i scenografią. Istotnym elementem oceny jest zdolność konstruowania

		fotograficzny (studio lub plener) i wykreowana scena. Wdrożenie w opisany układ. Określenie indywidualnych predyspozycji studenta w kontekście w/w układu - kształtowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej.	spójnej wypowiedzi wizualnej, umiejętność pracy koncepcyjnej oraz oryginalność przyjętych rozwiązań. Ocenie podlega również świadomość relacji między formą a znaczeniem oraz konsekwencja w realizacji przyjętej strategii obrazowania. Uwzględnia się także bieżące przygotowanie do zajęć, zaangażowanie oraz aktywność w trakcie pracy i konsultacji.
Materializacja obrazu fotograficznego	FM6S_WG02 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW07 FM6S_KK02 FM6S_KK03	Przedmiot skupia się na problematyce komunikacji obrazowej zmieniającej materię w medium. Studenci przygotowują artystyczne publikacje fotograficzne – portfolio, fotobooki, ziny, oraz autorskie wydawnictwa o charakterze książkowym. Rodzaje publikacji. Zasady projektowania książek fotograficznych. Zagadnienia dotyczące konstruowania utworu czasoprzestrzennego. Zagadnienia związane z konstruowaniem projektu wydawniczego. Zagadnienia związane z różnymi formami selfpublishingu. Zagadnienia dotyczące narracji w obrazie fotograficznym i budowania narracji obrazem fotograficznym. Użytkowość obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego w celu zastosowania w różnych formach komunikacji wizualnej;	zaliczenie na ocenę, egzamin Ocena końcowa uwzględni poziom opanowania umiejętności oraz jakość procesu twórczego w trakcie semestru. Ocenie podlega stopień zaawansowania technicznego i technologicznego, oryginalność i adekwatność rozwiązań artystycznych, relacja między tematem a formą publikacji oraz świadomość narracyjna i edytorska. Brane są pod uwagę także umiejętność wykorzystania wiedzy z zajęć, staranność wykonania, stopień ukończenia pracy oraz zaangażowanie i aktywność studenta. Ocena ma charakter całościowy i obejmuje zarówno efekt końcowy, jak i rozwój w trakcie semestru.
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WK08 FM6S_UW01 FM6S_UW02 FM6S_UW03 FM6S_UW04 FM6S_UW06 FM6S_UU08 FM6S_UO09 FM6S_UK10 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KR05	Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej Historia reportażu fotograficznego Współczesny reportaż. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. Techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego. Narzędzia i technologie w pracy reportera i dokumentalisty. - techniki cyfrowe, lustrzanki i bezlusterkowce, obiektywy - techniki analogowe - smartfon jako pełnoprawne narzędzie pracy reportera - praca z plikami plikami RAW i JPG. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo) Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo. Praktyka Realizacja reportażu fotograficznego - temat (praca z tematem zleconym i własnym) - przygotowanie (research) do wykonania materiału reportażowego - realizacja tematów zadanych oraz zaproponowanych samodzielnie - wybór i edycja materiału Podstawy dokumentu fotograficznego - różnice i obszary wspólne dla reportażu i dokumentu - realizacja pierwszych zadań z zakresu dokumentu Upublicznienie Formy upublicznienia materiału fotograficznego (druk tradycyjny, publikacje cyfrowe, wystawa)	zaliczenie na ocenę, egzamin Weryfikacja umiejętności jest wynikiem krytycznej analizy przygotowania do zajęć, zaangażowania i aktywności oraz zrealizowanych zadań. Oceniane jest opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań przy realizacji zadań semestralnych.
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_UW01 FM6S_UW02	- Wybrane zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście relacji ze sztuczną inteligencją, rozszerzone o analizę współczesnych praktyk wizualnych, audiowizualnych i postmedialnych,	zaliczenie na ocenę, egzamin Weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez ocenę procesu i rezultatów pracy

	FM6S_UU08 FM6S_KK03	- techniki kreacyjne w procesie produkcji obrazu fotograficznego z zastosowaniem sztucznej inteligencji, obejmują e również działania z zakresu wideo, dźwięk, u oraz działań multimedialnych, - twórcza komunikacja ze sztuczną inteligencją jako narzędzie kreacji obrazu/dźwięku/wideo, uwzglę niająca eksperymenty z jej yciem, danymi oraz procesami generatywnymi, - alternatywne sposoby kreacji i pozyskiwania obrazu fotograficznego, - krytyczna analiza sztucznej inteligencji jako medium i infrastruktury, z uwzglę nieniem jej uwarunkowań technologicznych, społecznych, ekonomicznych i etycznych oraz ich wpływu na współczesne praktyki artystyczne.	artystyczno-badawczej studenta, z uwzglę d- nieniem jego zdolności do krytycznej ana- lizy i świadomego wykorzystania narzędzi SI. Ocena obejmuje zrozumienie relacji między fotografią a sztuczną inteligencją, spójność koncepcji i adekwatność formy, rozwój projektu w toku pracy warsztatowej oraz poziom zaangażowania i jakości reali- zowanych zadań.
Działania multi- medialne	FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW04 FM6S_UW05 FM6S_KK03	Wybrane zagadnienia z awangardy filmowej i współcze- snej sztuki wideo. Wybrane zagadnienia z współczesnej sztuki multime- dialnej. Edycja obrazu ruchomego i dźwięku przy użyciu progra- mów komputerowych. Przetwarzanie obrazu i dźwięku. Podstawowe zagadnienia zasad montażu i kompozycji obrazu ruchomego. Nelinearna narracja w utworze wideo. Rodzaje ekspresji w utworze audio-wizualnym. Zjawiska ekranowe i techniki prezentacji utworów audio- wizualnych. Utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele	zaliczenie na ocenę, egzamin Ocena jest wynikiem aktywnego uczestnic- twa w zajęciach, regularnych konsultacji, opanowania omawianych zagadnień tech- nicznych i kompozycyjnych oraz oryginal- ności wykonania końcowej realizacji.
Działania w przestrzeni wirtu- alnej	FM6S_WG02 FM6S_UW02 FM6S_UW04 FM6S_UW06	- Zapoznanie z podstawowymi środowiskami i narzę- dziami wykorzystywanymi do tworzenia działań w przestrzeni wirtualnej. - Różnorodne sposoby wykorzystania technologii cyfro- wych w realizacji indywidualnych projektów artystycz- nych. - Analiza i interpretacja współczesnych realizacji arty- stycznych funkcjonują ych w przestrzeni wirtualnej, z uwzglę nieniem ich kontekstów kulturowych, techno- logicznych i teoretycznych. - Rozwijanie autorskich strategii pracy opartych na pro- cesualności, eksperymencie oraz krytycznym podej- ściu do relacji między technologią a obrazem. - Kształtowanie świadomości dotyczącej wpływu wirtu- alności na rzeczywistość, w tym na kulturę i sztukę. - Świadome wykorzystanie platform komunikacyjnych do prezentacji i upowszechniania działań w prze- strzeni cyfrowej.	zaliczenie na ocenę, egzamin Weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez ocenę procesu oraz rezultatów pracy artystyczno-badawczej studenta, ze szczególnym uwzględnieniem jego zdolno- ści do świadomego poruszania się w prze- strzeni wirtualnej oraz krytycznej refleksji nad jej specyfiką i wpływem na współcze- sną kulturę wizualną. Ocena obejmuje umiejętność wykorzystania narzędzi cyfro- wych w projektowaniu i realizacji form wirtualnych, spójność koncepcji artystycz- nej oraz adekwatność zastosowanych środ- ków wyrazu do podejmowanego problemu. Uwzględnia się również zdolność integracji różnych mediów (obrazu, dźwięku, anima- cji, gry, itp.), rozwój projektu w toku pracy warsztatowej, a także poziom zaangażowa- nia, systematyczność pracy i jakość realizo- wanych zadań.
Działania w przestrzeni spo- łecznej	FM6S_WG03 FM6S_WK06 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UW07 FM6S_UK10 FM6S_KK03 FM6S_KR05	- Sposoby pracy w przestrzeni publicznej. - Nauka relacji powstającej pomiędzy formą i znacze- niem informacji tekstowej, a jej tłem czyli przestrzenią w której funkcjonuje. - Praca z własnym tekstem w kontekście wybranej przestrzeni społecznej. - Performance dokameryowy. Sposoby konstruowania określonej treści poprzez różne działania performatywne przy użyciu video lub fotografii. - Łączenie obrazu wizualnego wybranej przestrzeni/ miejsca z zapisem dźwiękowym innego pochodzenia. - Zmiana odczytania obrazu poprzez użycie własnej wy- generowanej w tym celu ścieżki dźwiękowej. Praca z kontrastem znaczeniowym. Analiza wybranych dzieł plastycznych pod kątem budo- wania określonej emocji u widza.	zaliczenie na ocenę, egzamin Efekty kształcenia weryfikowane są podczas regularnych korekt zadania realizowanego w danym se- mestrze. Istotnym elementem jest bieżące przygotowanie do zajęć, zaangażowanie i aktywność.

		- Strategia pracy w przestrzeni społecznej w celu wywołania konkretnych stanów emocjonalnych.	
Historia sztuki nowych mediów	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10 FM6S_KO04	Sztuka mediów: od autonomii do hybrydyzacji. Czym są multimedia? Zagadnienia wstępne, podstawowe kategorie i definicje. Sztuka multimediów wobec innych form hybrydyzacji twórczości artystycznej. Historia i przeobrażenia pojęcia multimediów i sztuki multimedialnej. Sztuka i technologia. Światło i estetyka spektaklu. Multimedialny performance i happening. Teatr plastyczny i post-teatr. Multimedialne obiekty i sztuka instalacji. Estetyzacja przestrzeni i sztuka (tele)komunikacyjna. Sztuka mediów lokacyjnych. Sztuka cyfrowego environment. Sztuka cyberprzestrzeni i jej odmiany: od cyfrowej mail art do sztuki w Second Life. Sztuka w dialogu z nauką – współczesne formy sztuki multimedialnej: bioart, sztuka transgeniczna, nanoart, sztuka robotyczna i bio-robotyczna. Twórcy sztuki multimedialnej i ich dzieła. Postawy i estetyki sztuki multimediów – podsumowanie. Sztuka multimediów w instytucjach sztuki.	zaliczenie na ocenę, egzamin Egzamin w postaci przygotowania eseju dotyczącego twórczości wybranego artysty.
Techniki wystawiennicze	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK08 FM6S_U009 FM6S_UK12 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KO04	W ramach przedmiotu podejmujemy działania związane z organizacją, kuratorstwem, produkcją oraz projektowaniem wystaw artystycznych, zarówno w przestrzeni galerii sztuki, jak i przestrzeni publicznej oraz rzeczywistości wirtualnej. - Typy przestrzeni wystawienniczych - Rodzaje ekspozycji - Analiza dzieła w kontekście przestrzeni wystawienniczej w kontekście współczesnych praktyk wystawienniczych. - Kształtowanie wybranych cech dzieła w relacji do przestrzeni ekspozycyjnej. - Anektowanie przestrzeni do prezentacji własnych idei artystycznych - Kuratorskie działania i techniki interpretacji dzieła, - elementy analizy dzieła sztuki w kontekście wybranej przestrzeni. - Kształtowanie wybranych cech dzieła w relacji do przestrzeni ekspozycyjnej. - Badanie i budowanie znaczeń przestrzeni. - Przygotowanie do publicznej prezentacji własnej twórczości.	Ocena końcowa stanowi rezultat całościowej analizy działań podejmowanych w trakcie semestru i obejmuje zarówno wymiar koncepcyjny, jak i organizacyjno-produkcyjny realizowanych projektów wystawienniczych. Weryfikacji podlega umiejętność rozpoznawania i świadomego wykorzystywania różnych typów przestrzeni wystawienniczych – galerii, przestrzeni publicznej oraz środowisk wirtualnych – a także adekwatnego doboru form ekspozycji w odniesieniu do prezentowanych prac i przyjętych założeń kuratorskich. Ocenie podlega zdolność analizy dzieła w kontekście przestrzeni oraz współczesnych praktyk wystawienniczych, w tym umiejętność kształtowania relacji pomiędzy obiektem a jego otoczeniem, a także świadome modyfikowanie wybranych cech dzieła w odpowiedzi na warunki ekspozycyjne. Oceniana jest spójność koncepcji wystawy, jej czytelność oraz umiejętność przekładania założeń ideowych na rozwiązania przestrzenne i produkcyjne. Istotnym kryterium jest przygotowanie do publicznej prezentacji własnej twórczości, obejmującej zarówno aspekt organizacyjny, jak i komunikacyjny. Pod uwagę brana jest także systematyczność pracy, aktywność, zaangażowanie w proces projektowy oraz zdolność do krytycznej refleksji i wyciągnięcia wniosków z konsultacji i dyskusji. Ocena ma charakter całościowy i uwzględnia zarówno efekt końcowy, jak i przebieg procesu pracy studenta.
Techniki rejestracji dźwięku	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG05 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW06 FM6S_UO09 FM6S_KR01	1. Rozwój sound art'u – kompozycje galeryjne: instalacje i prace video z wykorzystaniem dźwięku – możliwości realizacyjne / metodyka pracy 2. Praktyki głębokiego słuchania 3. Techniki nagrań terenowych – field recording (praca z recorder'em) – koncepcja ekologii akustycznej Murrya Schafera	zaliczenie na ocenę Prezentacja trzech zadań audiowizualnych połączona z pytaniami dot. materiału z semestru.

	FM6S_KK03 FM6S_KR05	4. Techniki nagrań studyjnych – rodzaje mikrofonów i ich zastosowanie 5. Jakości dźwięku w przestrzeniach o różnych właściwościach akustycznych – przestrzeń akustyczna selektywna / przestrzeń z pogłosem – działania perfor-matywne i nagrania w wybranych miejscach 6. Pojęcie ciszy / komora bezdechowa 7. Praca z dźwiękiem przy realizacjach video – podsta-wowy montaż	
Obrazy w me-diach społecz-nych	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	1. Antropologia obrazu Hansa Beltinga: medium – obraz – ciało. 2. Obrazy techniczne w perspektywie antropolo-gicznej. 3. Różnica i analogia między obrazem a medium. 4. Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów. 5. Charakterystyka medialna obrazu cyfrowego. 6. Inter-net jako medium komunikacji wizualnej. 7. Obrazy w mediach lokacyjnych. 8. Obrazy w serwisach społecznościowych. 9. Obrazy w serwisach wymiany treści. 10. Obrazy w forach internetowych. 11. Obrazy w wideoblogach i fotoblogach. 12. Obrazy w grach sieciowych. 13. Obrazy w komunikatorach internetowych. 14. Obrazy na czatach internetowych.	zaliczenie na ocenę Zaliczenie na podstawie przygotowanej prezentacji twórczości wybranego artysty w kontekście tematyki zajęć .
Wychowanie fi-zyczne	-	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	zaliczenie
Historia sztuki nowoczesnej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszel-kich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności arty-sty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	zaliczenie, egzamin Egzamin obrywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu hi-storii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
Aktualia sztuki	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_KO04	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.	zaliczenie, zaliczenie na ocenę Egzamin obrywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu hi-storii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
Wykład mono-graficzny	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_WK07 FM6S_UK10	Zagadnienia wybrane z obszaru sztuki współczesnej, dotyczące praktyk i działań artystów w zmieniającym się polu sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem aktualnych potrzeb studentów.	zaliczenie Zaliczenie na podstawie przygotowanej prezentacji twórczości wybranego artysty w kontekście tematyki zajęć .
Konwersato-rium monogra-ficzne	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_UK10	Interaktywne zajęcia ze studentami, aktywnie opracowu-ją ymi wskazane przez prowadzącego lektury i analizu-ją ymi praktyki artystyczne. Studenci podmiotowo trak-towani w ramach zajęć współtworzą ich program wraz z prowadzącym zajęcia pedagogiem.	zaliczenie Prezentacja na zajęciach w oparciu o zada-nia i ćwiczenia wykonane na zajęciach.
Przedmiot Prak-tyczny I Obrazowanie Fotograficzne	FM6S_WG01 FM6S_KR01	Wybrane zagadnienia związane z możliwościami kształ-towania obrazu fotograficznego przy użyciu światła trak-towanego zarazem jako narzędzie i nośnik informacji transpozycja trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymia-rowy obraz jako zabieg inscenizacyjny - przestrzeń jako medium zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kon-tekście relacji z przestrzenią - zagadnienia techniczne pozwalające przewizualizować obraz fotograficzny;	egzamin Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanego zadania lub projektu se-mestralnego z uwzględnieniem stopnia zaangażowania studenta w realizację, przygotowanie i sposób prezentacji prac czasie egzaminu.

		- zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania fotograficznego - alternatywne źródła pozyskiwania obrazów fotograficznych - możliwości kreowania obrazu fotograficznego za pomocą innych mediów (niefotograficznych np: rzeźba, instalacja, performance, literatura) - aranżacja przestrzeni przy użyciu różnych technik i mediów - zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście relacji z innymi mediami - zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego - klasyczne i alternatywne sposoby prezentacji obrazu fotograficznego - zasady twórczej pracy w studio i ciemni fotograficznej - wybrane zagadnienia pracy w zespole	
Przedmiot Praktyczny II Fotografia. Relacje z przestrzenią	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	Zajęcia oparte są na realizacji indywidualnego projektu fotograficznego lub multimedialnego, w ramach którego student rozwija koncepcję artystyczną oraz doskonali środki wyrazu adekwatne do podejmowanego tematu. - analiza relacji pomiędzy obserwowaną rzeczywistością (przestrzenią, obiektami, zdarzeniami w czasie) a jej reprezentacją w obrazie fotograficznym jako punkt wyjścia do budowania koncepcji projektu, - świadome stosowanie zasad konstruowania obrazu fotograficznego w realizacji założeń artystycznych, - wykorzystanie fotografii jako medium autonomicznego oraz elementu działań multimedialnych w realizowanym projekcie, - analiza różnych form funkcjonowania obrazu fotograficznego (seria, sekwencja, obiekt, element projektu), - interpretacja kontekstów kulturowych i artystycznych jako odniesienia dla własnych projektów, - analiza wybranych praktyk współczesnych artystów jako punkt odniesienia do własnych działań, - rozwijanie umiejętności planowania i realizacji projektu (koncepcja, dobór środków, realizacja), - kształtowanie świadomego języka wypowiedzi w procesie realizacji projektu fotograficznego.	egzamin Ocena końcowa ustalana jest na podstawie krytycznej analizy zrealizowanych zadań i obejmuje: stopień opanowania umiejętności technicznych i technologicznych w zakresie fotografii i mediów pokrewnych, adekwatność doboru środków formalnych do założeń koncepcyjnych projektu, poziom oryginalności i spójności zastosowanych rozwiązań formalnych, jakość i konsekwencję realizacji projektu fotograficznego. Dodatkowo ocenie podlega systematyczność pracy oraz przygotowanie do zajęć, aktywność w procesie realizacji projektu, w tym udział w konsultacjach i przeglądach.
Przedmiot Praktyczny III Dokument fotograficzny	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	1. Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej 2. Współczesny dokument fotograficzny. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. 4. Fotografia jako nośnik informacji - techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego 5. Postprodukcja obrazu cyfrowego, zakres ingerencji. 6. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo) 7. Alternatywne, wobec klasycznego obrazu fotograficznego, metody rejestracji o potencjale dokumentalnym (np. termowizja, rentgen, video, rejestracja dźwięku, itp) 8. Umiejętność zdalnej, wieloosobowej pracy nad projektem przy wykorzystaniu platformy cyfrowej, np Miro. 9. Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo.	egzamin Weryfikacja umiejętności jest wynikiem krytycznej analizy przygotowania do zajęć, zaangażowania i aktywności oraz zrealizowanych zadań. Oceniane jest opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań przy realizacji zadań semestralnych.

		10. Realizacja dokumentu fotograficznego 11. Tekst jako integralny składnik pracy o charakterze dokumentalnym. 12. Przygotowanie do samodzielnej praktyki w zakresie dokumentu (określenie obszaru zainteresowań, zdefiniowanie tematu, dobór środków, realizacja, edycja materiału, upublicznienie). 13. Długoterminowa realizacja projektów dokumentalnych 14. Fotografia dokumentalna w rzeczywistości wirtualnej (planowane) 15. Wspólne i indywidualne przygotowywanie wystaw 16. Książka jako forma upublicznienia projektów dokumentalnych. 17. Książki fotograficzne – historia książki fotograficznej, realizacje współczesne. 18. Self publishing. Przegląd zinnów i książek fotograficznych wydawanych przez samych autorów. Możliwości korzystania z gotowych rozwiązań. Realizacja własnych projektów. Współpraca z drukarnią intrologatornia. 19. Internet i inne media cyfrowe jako przestrzeń upubliczniania materiału dokumentalnego.	
Przedmiot Praktyczny IV Działania w przestrzeni społecznej	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KK02 FM6S_KR05	– Przestrzeń publiczna jako środowisko aktywności artystycznej. – Analiza relacji treści i formy komunikatu tekstowego względem otoczenia, w którym funkcjonuje. – Wprowadzenie w zagadnienie przestrzeni społecznej jako środowiska działania artysty. – Wprowadzenie w specyfikę dokamerygowych działań performatywnych. – Badanie relacji pomiędzy obrazem fotograficznym lub video a materiałem audialnym. – Strategie budowania komunikatu audiowizualnego jako środka perswazji o różnym zabarwieniu emocjonalnym oraz różnych funkcjach. – Zwiększenie świadomości relacji różnych mediów.	egzamin Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy.
Przedmiot Praktyczny V Multimedia	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	Wybrane zagadnienia z historii obrazu ruchomego. Podstawy semiologii - rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła. Tekst, dźwięk, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego. Wpływ charakteru przestrzeni ekspozycyjnej na znaczenie utworu. Realizacja obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium. Montaż obrazu ruchomego jako forma narracji dokamerygowych działań performatywnych. Realizacja przestrzenna przy wykorzystaniu mediów łączonych Dobór mediów do założeń realizacji dyplomowej szczegółowe zagadnienia tematyczne wynikające z zadań semestru zimowego:	egzamin Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na prezentacji wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta.

Przedmiot Praktyczny VI Materializacja obrazu fotograficznego	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UU08 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	- Zasady projektowania książek fotograficznych. - Wybrane zagadnienia związane z różnymi formami selfpublishingu. - Wybrane zagadnienia związane z konstruowaniem projektu wydawniczego. - Wpływ charakteru projektu wydawniczego na znaczenie utworu. - Użytkowość obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego w różnych formach komunikacji wizualnej. - Realizacja publikacji z uwzględnieniem zagadnień dotyczących narracji w obrazie fotograficznym i budowania narracji obrazem fotograficznym. - Alternatywne sposoby prezentacji obrazu fotograficznego.	egzamin Ocena końcowa uwzględnia poziom projektu publikacji fotograficznej oraz jakość procesu twórczego w trakcie semestru. Ocenie podlega spójność koncepcji i formy, świadomość narracyjna i edytorska, a także umiejętność traktowania fotografii jako medium komunikacji wizualnej. Istotne są również poziom opracowania technicznego i edytorskiego, oryginalność rozwiązań oraz stopień ukończenia pracy. Pod uwagę brane są także zaangażowanie, systematyczność oraz sposób prezentacji projektu podczas egzaminu.
Seminarium dyplomowe I	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	- Metodologia projektu artystycznego - sformułowanie tematu pracy dyplomowej - kwerenda (?) - ustalenie metody pracy, wybór technik i środków wyrazu adekwatnych dla podjętego tematu - wypracowanie indywidualnej wizji realizacji tematu dyplomowego - rozpoznanie i badanie możliwości zastosowania technik fotograficznych w ramach projektu dyplomowego - przygotowanie harmonogramu realizacji projektu dyplomowego - realizacja projektu dyplomowego - opis projektu dyplomowego	zaliczenie Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny realizacji pracy końcowej.
Seminarium dyplomowe II	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	- Metodologia projektu artystycznego - sformułowanie tematu pracy dyplomowej - kwerenda (?) - ustalenie metody pracy, wybór technik i środków wyrazu adekwatnych dla podjętego tematu - wypracowanie indywidualnej wizji realizacji tematu dyplomowego - rozpoznanie i badanie możliwości zastosowania technik fotograficznych w ramach projektu dyplomowego - przygotowanie harmonogramu realizacji projektu dyplomowego - realizacja projektu dyplomowego - opis projektu dyplomowego	zaliczenie Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny realizacji pracy końcowej.
Seminarium dyplomowe (praca pisemna)	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Przygotowanie pracy dyplomowej pod opieką pedagoga, zgodnie z wytycznymi określonymi w regulaminie studiów, oraz zasadami pisania tego rodzaju prac.	zaliczenie Ocena końcowa ustalana jest na podstawie analizy procesu realizacji projektu dyplomowego oraz jego efektu końcowego i obejmuje ocenę sformułowania i uzasadnienia tematu pracy dyplomowej, przeprowadzenia kwerendy, doboru metody pracy, doboru środków wyrazu adekwatnych do koncepcji; spójności i konsekwencji w realizacji projektu oraz rozwoju indywidualnej wizji artystycznej, organizacji procesu pracy, poziomu artystycznego i formalnego zrealizowanej pracy dyplomowej, jakości opisu projektu oraz umiejętności jego prezentacji i obrony

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
SEMESTR I				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Szkolenie BHP ^{*2}	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne ^{*3}	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne ^{*4}	2	0	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Fotografia elementarna	30	2	Z/O	O
Klasyczne techniki rejestracji obrazu	60	2	Z/O	O
Fotografia studyjna	60	2	Z/O	O
Kompozycja	45	2	Z/O	O
Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	30	2	Z/O	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia fotografii	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Ekspresja plastyczna	75	3	Z/O	O
Suma	414	20		
SEMESTR II				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Fotografia elementarna	30	3	Z/O	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Fotografia studyjna	60	2	Z/O	O
Kompozycja	45	2	E	O
Cyfrowe techniki rejestracji obrazu	60	2	Z/O	O
Podstawy projektowania graficznego	30	2	Z/O	O
Rysunek koncepcyjny	30	2	Z/O	O
Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	30	2	Z/O	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia fotografii	30	2	E	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Ekspresja plastyczna	75	3	Z/O	O
Suma	480	26		
SEMESTR III				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Promocja Sztuki	30	2	Z/O	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Techniki rejestracji obrazu ruchomego	60	2	Z/O	O
Inscenizacja fotograficzna	45	2	Z/O	O
Materializacja obrazu fotograficznego	45	2	Z/O	O
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	45	2	Z/O	O
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	2	Z/O	O
Działania multimedialne	45	2	Z/O	O
Działania w przestrzeni wirtualnej	45	2	Z/O	O
Działania w przestrzeni społecznej	45	2	Z/O	O
Techniki wystawiennicze	30	2	Z	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia sztuki nowych mediów	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obowiązkowego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.) ^{*9}	30	3	Zal Z/O E	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Suma	510	27		
SEMESTR IV				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Techniki wystawiennicze	30	2	Z/O	O
Techniki rejestracji dźwięku	60	2	Z/O	O
Inscenizacja fotograficzna	45	3	E	O
Materializacja obrazu fotograficznego	45	3	E	O
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	45	3	E	O
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	3	E	Θ
Działania multimedialne	45	3	E	O
Działania w przestrzeni wirtualnej	45	3	E	O
Działania w przestrzeni społecznej	45	3	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia sztuki nowych mediów	30	2	E	O
Obrazy w mediach społecznych	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	30	3	Zal Z/O E	O
Plener ^{*7}	30	2	Zal	O
Suma	540	36		
SEMESTR V				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Język obcy- Egzamin B2	2	1	E	O
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	2	Z/O	O
Przedmiot praktyczny I ⁵	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny II ⁵	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny III ⁵	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny IV ⁵	60	5	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Wykład monograficzny	30	2	Zal	O
Konwersatorium monograficzne	30	2	Zal	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	30	3	Zal Z/O E	O
Suma	497	36		
SEMESTR VI				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Z/O	O
Praktyki ⁸	60	3	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	3	E	O
Seminarium dyplomowe I ⁶	60	10	Zal	O
Seminarium dyplomowe II ⁶	60	10	Zal	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Seminarium dyplomowe praca pisemna	30	4	Zal	O
Suma	345	36		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

Odnosiłniki:

- 1) Język obcy do wyboru (lektorat) + egzamin B2 w 4. sem.
- 2) Obowiązkowe szkolenie BHP na I roku – szkolenie realizowane jest w wymiarze 4 godzin
- 3) Obowiązkowe szkolnie informatyczne w pierwszym semestrze I roku
- 4) Obowiązkowe szkolnie biblioteczne w pierwszym semestrze I roku

- 5) W semestrze V do wyboru 4 przedmioty: Fotografia. Relacje z przestrzenią; Obrazowanie fotograficzne; Dokument fotograficzny; Działania w przestrzeni społecznej; Multimedia; Materializacja obrazu fotograficznego.
- 6) W semestrze VI do wyboru 2 przedmioty dyplomowe: Fotografia. Relacje z przestrzenią; Obrazowanie fotograficzne; Dokument fotograficzny; Działania w przestrzeni społecznej; Multimedia; Materializacja obrazu fotograficznego.
- 7) Obowiązkowy plener kierunkowy po I lub II roku - plener odbywa się raz na dwa lata
- 8) Praktyki zawodowe wg. programu praktyk
- 9) Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)

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).

Załącznik nr 18 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: Fotografia i Multimedia

Studia II stopnia

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Fotografia i Multimedia
Kierunek: Fotografia i Multimedia
Poziom: 7
Forma studiów: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku

- 1.1 Informacje podstawowe
- 1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się
- 1.3 Charakterystyka kierunku
- 1.4 Koncepcja kształcenia
- 1.5 Cele kształcenia
- 1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku
- 1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

2. Nauka, badania, infrastruktura

- 2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce
- 2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką
- 2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

3. Program

- 3.1 Podstawowe informacje
- 3.2 Opis realizacji programu
- 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć
- 3.4 Praktyki zawodowe
- 3.5 Ukończenie studiów

4. Efekty uczenia się

- 4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i Multimedia, stacjonarne studia II stopnia
- 4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

5. Plany studiów

- 5.1 Studia II stopnia (poziom 7)

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Informacje Podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Fotografia i Multimedia
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	Studia drugiego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	Studia drugiego stopnia – magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	
12	

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

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

Kierunek Fotografia i Multimedia jest przyporządkowany do obszaru kształcenia jakim jest obszar sztuki, dziedzina sztuki plastyczne, dyscyplina artystyczna sztuki piękne.

1.3. Charakterystyka kierunku

Program kierunku Fotografia i Multimedia jest zgodny z celami strategicznymi określonymi w dokumencie "Misja, wizja, strategia rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzebińskiego w Łodzi na lata 2014-2020".

Absolwent kierunku, co jest zaakcentowane w misji Uczelni, przygotowany jest do działalności zawodowej w przemysłach kreatywnych związanych z fotografią i multimediami, oraz samodzielnej twórczej aktywności jako świadomy swych zobowiązań społecznych artysta.

Absolwent studiów drugiego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych. Absolwenci kierunku studiów fotografia i multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych pokrewnych kierunkach, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie oraz na rynku sztuki.

Ważnym elementem strategii Uczelni jest uwzględnienie w procesie dydaktycznym dynamicznej wymiany krajowej i międzynarodowej w ramach programu Most oraz Erasmus+, a także odrębnych umów bilateralnych jednostkami naukowymi (Uniwersytet Łódzki, Szkoła filmowa) oraz aktywnymi instytucjami świata sztuki i kulturalny.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości i twórczego wpływania na nią. Absolwenci po zakończeniu studiów stają się świadomymi i aktywnymi aktorami świata kultury i przemysłów kreatywnych. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku Fotografia i Multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie na kierunku fotografia i multimedia wzbogaca ofertę dydaktyczną Uczelni i przynosi wymierne efekty w postaci poszerzenia i udoskonalenia możliwości kształcenia profesjonalistów i elit twórczych oraz ułatwia stworzenie kompetentnego zespołu odbiorców sztuki. Jest to spójne z koncepcją rozwoju Akademii, zakładającej ciągłe podnoszenie jakości kształcenia, doskonalenie zawodowe kadry naukowo-dydaktycznej i wzbogacanie struktury lokalowej i bazy warsztatowej oraz badawczej dla wykładanej dyscypliny.

System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, koresponduje z działaniami określonymi w misji, wizji i strategii Uczelni, jest zbudowany na fundamencie autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie. Infrastruktura, którą dysponuje Uczelnia, a właściwie za-

kładany permanentny jej rozwój, ma szczególne znaczenie w unowocześnianiu zaplecza kierunku. Aktualne zaplecze techniczne oraz badawcze Uczelni, a w szczególności Wydziału Artystycznego jest wystarczające do kształcenia w zakresie fotografii i multimediów, choć wymaga permanentnego uzupełniania o nowe urządzenia i technologie.

1. 4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Fotografia i Multimedia obejmuje zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Zdobyte kompetencje pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce fotografii i postfotografii oraz ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniające pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej. System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, korespondując z działaniami jest zbudowany na fundamencie komplementarnych, autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie.

Program kształcenia i zakładane efekty kształcenia na studiach drugiego stopnia kierunku Fotografia i Multimedia opracowane i realizowane są w oparciu o dziedzinę sztuki oraz dyscyplinę sztuki plastycznej i konserwacji dzieł sztuki. Zakładane efekty kształcenia i formułowany na ich podstawie program kształcenia związane są ściśle ze strategią rozwoju Uczelni.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem studiów drugiego stopnia na kierunku Fotografia i Multimedia jest wszechstronne wykształcenie profesjonalnego artysty posługującego się fotografią i multimediami - twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania twórczości artystycznej oraz zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej w celu tworzenia istotnych, wartościowych społecznie i nowatorskich dzieł. Absolwent powinien posiadać umiejętność indywidualnej oceny rzeczywistości, w której prowadzi działalność. Powinien być gotowy do 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.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania twórczej i samodzielnej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany by umożliwiał studentom nabycie umiejętności wyrażania własnej wizji świata w formie dokumentalnej lub osobistego, krytycznego sądu, za pomocą dowolnej techniki i systematycznie odkrywanych własnych środków wyrazu. Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracowni kierunkowych oraz wybranych Pracowni innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną, wystawieni i wydawniczą stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku fotografia i multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy i rynku sztuki, dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do aktywności zawodowej.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracownicy kierunkowych oraz wybranych Pracownicy innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymaga się elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i uzdolnień

Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów, co oznacza, że programy kształcenia ogólnego są skorelowane z programami przedmiotów teoretycznego i praktycznego kształcenia kierunkowego. Programy pracownicy kierunkowych są zintegrowane w celu odstąpienia od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w odizolowanych pracowniach na rzecz pracy nad projektami. Pozwala to na budowanie wielopłaszczyznowych, osobistych w treści i nowatorskich w formie realizacji artystycznych. Takim celom sprzyja również możliwość kolektywnej pracy w zespołach, pozwalająca na zbudowanie bardziej złożonych i pogłębionych działań. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentom oraz indywidualizacja metod ich prowadzenia. Metody nauczania, uwzględniające metodę tutoringu, zakładają dużą samodzielność aktywności studenta i równocześnie zwiększenie jego poczucia odpowiedzialności za wykonaną pracę.

Dobór treści programowych na kierunku fotografia i multimedia uwzględnia wszechstronny rozwój studentów i przygotowuje ich do świadomego stosowania narzędzi multimedialnych. Wyrabia umiejętności świadomej obserwacji zjawisk oraz celowość budowania przekazu utworu plastycznego, szczególnie uwzględniając aktualny stan wiedzy w celowym stosowaniu odpowiednich środków wyrazu. Indywidualizacja procesu kształcenia pozwala na określenie własnej ścieżki kształcenia poszerzoną o obszar adekwatny do zainteresowań artystycznych i zawodowych studenta.

Na jakość kształcenia i odpowiedni dobór treści programowych wpływają w znaczącym stopniu odpowiednie kwalifikacje artystyczne, dydaktyczne, pedagogiczne i etyczne nauczyciela akademickiego lub zespołu dydaktycznego. Ich osobiste, indywidualne doświadczenie i praktyka artystyczna dobrze przekładają się na poszukiwanie i wprowadzanie nowych treści programowych w programach prowadzonych przedmiotów. Okresowa ocena, czynny udział w życiu artystycznym oraz ciągle podnoszone kwalifikacje pracowników naukowo-dydaktycznych, dydaktycznych i technicznych weryfikują jego dokonania i przesądzą o przydatności w dydaktyce, szczególnie w aktywności tworzenia nowych jakości programowych. Realizacji zadań postawionych studentom sprzyja także udział w procesie dydaktycznym specjalistów spoza Uczelni. Istotnym podłożem takiego działania jest wieloletnia współpraca Akademii oraz Muzeum Sztuki przy organizowaniu warsztatów praktyki projektów artystycznych dla studentów z udziałem kuratorów Muzeum oraz wybitnych, docenionych na polu sztuki artystów. Podobnie zagwarantowane są możliwości nawiązania współpracy z innymi instytucjami kultury. Charakter działań w

dużej mierze zależy od zainteresowań i postulowanej drogi rozwoju studentów. W tym celu Wydział nawiązuje regularnie kontakt z instytucjami kultury, fundacjami i stowarzyszeniami oraz firmami i podmiotami gospodarczymi dającymi wszechstronne możliwości zdobywania profesjonalnego doświadczenia w obszarach i zawodach związanych z fotografią i nowymi mediami.

Działające przy Instytucie koło naukowe zrzesza studentów zainteresowanych fotografią i multimediami i stwarza tym samym unikalne środowisko, w którym studenci rozwijają samodzielność i odpowiedzialność. Członkowie koła naukowego, w ramach swej działalności, prowadzą na terenie Uczelni Galerię będącą przestrzenią wymiany z innymi ośrodkami akademickimi. Aktywność wystawiennicza pozwala na zdobycie doświadczeń o charakterze kuratorskim i organizacyjnym a także w organizacji tematycznych konferencji naukowych dla studentów. W ramach różnorodnej działalności koła, która wykracza poza program studiów, studenci uzmysławiają sobie potrzebę ustawicznego samokształcenia i biorą odpowiedzialność za własne wybory już na etapie studiów. Zakres działalności jest określony w statucie Koła Naukowego Fotografów: *(załącznik)*

Zgromadzony potencjał naukowo-badawczy, zaplecze techniczne Uczelni i doświadczenie edukacyjne kadry zatrudnionej w Instytucie dają gwarancję skutecznego działania kierunku z zachowaniem wszelkich standardów oraz z gwarancją interesującego, nowatorskiego programu kształcenia.

Program studiów został pozytywnie zaopiniowany przez Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. *(załącznik)*

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Program kierunku, oprócz przekazywania wiedzy specjalistycznej, zakłada kształtowanie osobowości studentów jako osób respektujących wartości i szacunek dla sztuki, osób odpowiedzialnych i zaangażowanych, o postawach służących nie tylko osobistemu rozwojowi, ale mających wymiar społeczny.

Wszechobecność fotografii i mediów pokrewnych spowodowana demokratyzacją medium, przyniosła ze sobą również supremację wernakularnego rozumienia obrazu fotograficznego. Obecność w polu sztuki, obszarze usług i obszarach związanych z informacją wizualną, osób posiadających świadomość swojej aktywności i potrafiących odpowiedzialnie kształtować przekaz medialny jest wielką, choć nie do końca uświadamianą społeczną potrzebą. Kierunek zapewnia kształcenie kadr dla przemysłów kreatywnych i samodzielnych twórców dysponujących niezbędną wiedzą i umiejętnościami w zakresie wytwarzania i przetwarzania obrazów fotograficznych i mediów pokrewnych. Wszechobecność tego co fotograficzne powoduje sytuację, w której absolwenci kierunku legitymizujący się dyplomem ukończenia studiów pierwszego stopnia będą znajdować pracę w obszarach komunikacji wizualnej i reklamy, edukacji, usług w sektorze prywatnym w korporacjach i instytucjach państwowych i w różnych gałęziach przemysłów kreatywnych. Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci prowadząc działalność zawodową, projektową, wydawniczą czy artystyczną stają się przedstawicielami świata kultury. W związku z tym koncepcja kształcenia na kierunku fotografia i multimedia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na potrzeby i oczekiwania zmieniającego się świata i rynku pracy. Samodzielni i niezależni intelektualnie twórcy zawsze wyróżniali się zaangażowaniem i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości, poczucia misji, z reguły są również kompetentni społecznie. Celem aktywności i dydaktycznej na kierunku studiów fotografia i multimedia jest wykształcenie osób, które są w stanie umiejętnie i odpowiedzialnie wpływać na bezpośrednie otoczenie. Kierunek fotografia i multimedia jest komponentem w ofercie uczelni wychowującej i kształcącej zarówno profesjonalistów w swoich dziedzinach.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku fotografia i multimedia są zgodne z potrzebami społeczno - gospodarczymi

miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na profesjonalizmie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku Fotografia i Multimedia.

Możliwości zatrudnienia i kontynuacji kształcenia dla absolwentów kierunku studiów: Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku fotografia i multimedia posiada kwalifikacje umożliwiające samodzielną pracę twórczą jako artysta sztuk wizualnych oraz do podejmowania pracy jako:

- pracownik różnych gałęzi przemysłów kreatywnych;
- animator kultury wspierający aktywność społeczną, profesjonalnie współpracujący na wielu płaszczyznach z instytucjami sektora publicznego i prywatnego;
- promotor sztuk plastycznych na rynku sztuki w galeriach, muzeach, instytucjach promocyjnych;
- autor zdjęć i autor filmów wideo w agencjach fotograficznych, współpracujący z branżą filmową, muzyczną i teatralną lub w samodzielnej działalności zawodowej;
- autor projektów audiowizualnych oraz instalacji multimedialnych;
- pracownik instytucji upowszechniania kultury i sztuki zajmujący się tworzeniem, planowaniem i realizacją koncepcji programowych w działach edukacji;
- znawca do spraw promocji i strategii reklamowych; zajęć kuratorskich zajmujących się konstruowaniem koncepcji programowych wystaw, projektów artystycznych w galeriach i muzeach;
- pracownik mass-mediów, redakcji prasowych oraz redakcji internetowych;
- samodzielny lub pracujący dla różnych instytucji dokumentalista;

Absolwenci kierunku studiów fotografia i multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych pokrewnych kierunkach, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie oraz na rynku sztuki.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Fotografia od początku swojego istnienia stanowiła dziedzinę integrującą dwa obszary aktywności: naukę i sztukę. W połowie XIX w. nazywano fotografię „art-science” ponieważ uważano, że jest ona w stanie zarówno dostarczać obiektywnej wiedzy o świecie jak i stanowić medium dla sztuki. Staramy się kontynuować tę tradycję samodzielnie, lub współpracując z badaczami z Uniwersytetu Łódzkiego i PWSFTiTV. (załączniki)

Potencjał pracowników kierunku fotografia i multimedia daje gwarancję rzetelnego i innowacyjnego prowadzenia badań nad fotografią i nowymi mediami jako zjawiskami zmiennymi i procesualnymi, a co za tym idzie interesującymi pod względem artystycznym i społecznym. Dotychczas prowadzone badania, które zaowocowały licznymi publikacjami i wystawami wskazują na rozległe zainteresowania kadry naukowo-dydaktycznej. Obszary te to przede wszystkim fotografia, nowe media i post fotografia, zarówno w wymiarach artystycznych jak i społecznych. Na podkreślenie zasługują badania związane z refleksją nad procesem twórczym i dydaktycznym. Nie mniej istotne są również działania wykorzystujące fotografię w badaniach socjologicznych i dokumencie.

Wybrane dotychczasowe tematy badań

1. Migracje. Fotografia postinternetowa-media-nośniki-znaczenia
2. Postfotografia. Proces dydaktyczny w obszarze fotografii i multimediów, a refleksja teoretyczna w oparciu o doświadczenia pedagogów i studentów ASP w Łodzi
3. Wpływ dynamicznego światła na relację przestrzeni rzeczywistej i przestrzeni obrazu.
4. Pomniki wojenne. Formy, miejsca pamięć.
5. Rozumienie granic - granice rozumienia. Interdyscyplinarne studia nad granicami doświadczenia i poznania.
6. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
7. Trans Europa. Interdyscyplinarne studia nad europejskim pejzażem kulturowym w czasie XXI - wieku drówek ludów. (Publikacja zatytułowana *Borderlands*)
8. Jak uczyć fotografii? Analiza technik i metod stosowanych w procesie nauczania fotografii w Wyższych Uczelniach Artystycznych w Polsce.
9. Ciemnia cyfrowa – badanie relacji między obrazem w przestrzeni wirtualnej a jego przełożeniem na materialną odbitkę
10. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji.
11. Energia antropocenu. Badanie wizualne pejzażu kulturowego antropocenu w kontekście wytwarzania i wykorzystywania (konsumowania) energii.
12. Dźwięk i Obraz. Relacja między dźwiękiem i obrazem w sztukach wizualnych.
13. Malarstwo i kondycja post-medialna.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku Fotografia i Multimedia mają silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Czego dowodem jest udział magistrantów i doktorantów w pracy zespołów badawczych.

Również tematy prac dyplomowych są związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągle doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów.

Społeczność Instytutu stanowi środowisko dla nieustannej refleksji owocującej nowymi tematami i obszarami poszukiwań teoretycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Instytut Fotografii i Multimediów.

W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne są nieustanne uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Postulowana jest dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej.

Studenci mają możliwość korzystania ze studiów fotograficznych, z których dwa znajdują się w budynkach przy ulicy Wojska Polskiego a jedno w budynku przy ul. Franciszkańskiej. Instytut dysponuje trzema ciemniami fotograficznymi oraz pomieszczeniami służącymi do korekt indywidualnych i grupowych. Ponadto studenci i pedagodzy mają dostęp do pomieszczeń i sprzętu specjalistycznego znajdując go się na wyposażeniu Uczelni o ile zachodzi taka potrzeba, szczególnie przy realizacji nietypowych projektów. Do dyspozycji pozostaje także aula, kino 3D oraz pomieszczenia wystawowe, w tym Galeria MAŁA CZARNA, prowadzona przez koło naukowe.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku Fotografia i Multimedia realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia).

II stopień kształcenia

W trakcie studiów studenci mają możliwość poznania szerokiego wachlarza wiedzy i umiejętności w zakresie teorii i historii sztuki oraz mediów; zdobycia wiedzy profesjonalnej koniecznej do pracy zawodowej; opanowania umiejętności zawodowych, w tym: obsługa sprzętu fotograficznego, oprogramowania, praca w zespole, praca nad projektem; poznają specyfikę współpracy z innymi specjalistami w zakresie projektowania. Przekazywaniu różnych zagadnień i ćwiczeniu rozległych kompetencji, służące różnicowane metody dydaktyczne, od wykładów i konwersatoriów po ćwiczenia realizowane indywidualnie i zespołowo. Zajęcia rozwijają zdolność samodzielnej twórczej pracy i umiejętności współdziałania na wszystkich etapach realizacji projektu artystycznego lub komercyjnego.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć teoretycznych i praktycznych w formie ćwiczeń/projektów, w trakcie pracy własnej studentów, oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	114
W ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	114
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	6
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	27

Łączna liczba godzin zajęć: 1517

3.4 Praktyki zawodowe

3.5 Ukończenie studiów

Praca dyplomowa musi spełniać formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla kierunku fotografia i multimedia, które określa regulamin. Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem promotora oraz opiekunów poszczególnych części dyplomu, przy czym praktyczną część dyplomu może realizować w pracowni kierunkowej, w której studiował nie mniej niż dwa semestry.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna, praca teoretyczna oraz portfolio dyplomowe. Zagadnienia poruszane we wszystkich częściach pracy dyplomowej powinny być spójne i zintegrowane. Dopuszcza się autorską formę pracy dyplomowej zatwierdzoną przez Kolegium Kierunkowe kierunku fotografia i multimedia

W skład części praktycznej wchodzi:

- pierwsza praca praktyczna
- druga praca praktyczna

Za zgodą Przewodniczącego Kolegium Kierunkowego kierunku fotografia i multimedia możliwa jest trzecia praca praktyczna

– aneks (nieobowiązkowy).

Część teoretyczna, nawiązuje do tematu części praktycznej i powinna odzwierciedlać stan uzyskanej świadomości artystycznej. Praca teoretyczna nie powinna być mniejsza niż 30 stron tekstu A4.

Portfolio dyplomowe, wykonane pod opieką promotora/opiekuna pracy praktycznej służą prezentacji własnych umiejętności warsztatowych oraz zainteresowań artystycznych.

Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
Wiedza: zna i rozumie		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
FM7S_WG01	posługuje się zaawansowaną wiedzą w zakresie działań artystycznych sztuki mediów; szczegółowo definiuje, charakteryzuje i porównuje poszczególne media i ich wzajemne zależności; zna zasady kreacji artystycznej, rozumie zależności między jej teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz zwiąki z innymi dyscyplinami plastycznymi	P7S_WG
FM7S_WG02	zna i rozumie metody i techniki obrazowania z uwzględnieniem obrazu ruchomego i dźwięku oraz ich edycji, dostrzega zasadność doboru i możliwości ich użycia we własnej twórczości; zna i rozumie złożone zagadnienia dotyczące kompozycji utworu fotograficznego, audiowizualnego i działań w przestrzeni; zna i rozumie zasady trans- pozycji trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymiarowy obraz fotograficzny i ruchomy	P7S_WG
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
FM7S_WG03	wykazuje się wiedzą pozwalającą na prowadzenie dojrzałej, wielowątkowej twórczości artystycznej; samodzielnie pogłębia zdobytą wiedzę w kierunku pozwalającym na rozwijanie własnych koncepcji artystycznych	P7S_WG
FM7S_WK04	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki oraz współczesnej twórczości artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem fotografii i sztuki mediów, także w kontekście innych dyscyplin artystycznych	P7S_WK
FM7S_WK05	rozumie rozmaite konteksty sztuki aktualnej oraz zjawisk kulturowych, dostrzega ich wzajemne relacje i związek z własną działalnością artystyczną; jest świadom zachodzących zmian w obszarze sztuki współczesnej, zwłaszcza sztuki mediów; rozumie potrzebę aktywnego poszukiwania informacji w celu uzupełniania swojej wiedzy	P7S_WK
Umiejętności: potrafi		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
M7S_UW01	wykorzystuje doświadczenia twórcze uzyskane w ramach kształcenia kierunkowego oraz w pracach istotnych z punktu widzenia twórcy posługującego się warsztatem multimedialnym	P7S_UW
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych		
FM7S_UW02	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i integrować informacje z różnych źródeł w celu zbudowania oryginalnej koncepcji własnego dzieła lub w celu interpretacji innego dzieła sztuki	P7S_UW
FM7S_UW03	potrafi wyznaczać cele w pracy artystycznej i w sposób konsekwentny dążyć do ich realizacji; jest zdolny do eksperymentu artystycznego w celu rozwijania indywidualnej twórczości artystycznej	P7S_UW
FM7S_UW04	potrafi wskazywać źródła inspiracji, a także świadomie odnieść swoją twórczość artystyczną do wybranych kontekstów artystycznych, kulturowych, społecznych oraz przewidzieć ich wzajemne oddziaływanie	P7S_UW
FM7S_UW05	kreuje, korzystając ze środków wyrazowych mediów klasycznych i cyfrowych, złożone formalnie i oryginalne treściowo oraz bazujące na własnej świadomości i kreatywności wypowiedzi artystyczne; stosuje właściwe proporcje treści i formy	P7S_UW
FM7S_UW06	potrafi twórczo wykorzystywać zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego oraz alternatywnymi formami obrazowania; świadomie stosuje zależności między ich teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz związkami z innymi dyscyplinami plastycznymi	P7S_UW
W zakresie umiejętności warsztatowych		
FM7S_UW07	potrafi realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę; korzysta z narzędzi warsztatu analogowego i cyfrowego oraz stosuje je w pracy o zamierzonym przekazie; zna techniki dokumentacji dzieła sztuki; potrafi stosować narzędzia edycji obrazu oraz dźwięku	P7S_UW
FM7S_UU08	ma świadomość i rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się i zdobywania wiedzy oraz doskonalenia warsztatu artystycznego, jest zdolny do podjęcia kursów po-dyplomowych i studiów doktoranckich	P7S_UU
FM7S_UO09	potrafi kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach działań kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej; potrafi porozumiewać się ze współpracownikami przy użyciu różnych narzędzi komunikacji, aktywnie wspiera pracę grupy i ją integruje	P7S_UO

W zakresie umiejętności werbalnych		
FM7S_UK10	przygotowuje prace w formie pisemnej i werbalnej w oparciu o samodzielnie zgromadzony materiał badawczo-interpretacyjny; jest zdolny do konstruowania własnych wypowiedzi o charakterze krytycznym odnoszących się do współczesnej kultury, rozmaitych przejawów i zjawisk życia artystycznego	P7S_UK
FM7S_UK11	posiada umiejętność 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
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
FM7S_UK12	jest zdolny do przygotowania profesjonalnej i kompetentnej wypowiedzi, w której przystępnie wyjaśnia i argumentuje własne stanowisko artystyczne; potrafi nawiązać relację z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych prezentacji działań artystycznych; konstruuje oryginalne rozwiązania wystawiennicze na potrzeby prezentacji dzieła	P7S_UK
Kompetencje społeczne: jest gotów do		
W zakresie niezależności		
FM7S_KR01	organizuje własną działalność artystyczną, jest gotów do aktywnego wykorzystywania zdobytych kwalifikacji oraz do podejmowania wyzwań artystycznych i naukowych; jest gotów do współpracy przy organizowaniu i stymulowaniu procesu edukacji nieformalnej innych osób	P7S_KR
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
FM7S_KK03	jest gotów do wspomagania podejmowanych przez siebie działań poprzez wykorzystywanie pomocnych mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
FM7S_KK04	jest gotów do oceny własnej działalności artystycznej, potrafi merytorycznie odnieść się do krytyki swojej działalności i rozumie potrzebę dyskusji	P7S_KK
W zakresie komunikacji społecznej		
FM7S_KR05	zna współczesne instytucje kultury i sztuki, jest gotów do podjęcia z nimi współpracy w zakresie promocji własnej twórczości, prowadzenia badań naukowych; zna wydarzenia kulturalne w kraju i na świecie oraz stara się w nich uczestniczyć, jest gotów do działań z zakresu upowszechniania i popularyzacji sztuki mediów w przestrzeni publicznej, środkach masowego przekazu oraz mediach specjalistycznych	P7S_KR
FM7S_KR06	przejawia gotowość do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, bierze odpowiedzialność za jakość swojej pracy, jej ocenę i doskonalenie, motywowane etyką zawodową wybranego kierunku studiów, rozumie rolę i odpowiedzialność osoby kształtującej komunikaty wizualne w społeczeństwie	P7S_KR
FM7S_KO07	jest gotów do spełniania społecznej misji wychowanka uczelni artystycznej, jest świadomy społecznego, etycznego i naukowego wymiaru sztuki oraz roli artysty	P7S_KO
FM7S_KO08	respektuje uregulowania z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w samodzielnej pracy artystycznej i naukowej	P7S_KO

4. Efekty uczenia się

Przy definiowaniu zakładanych efektów kształcenia brane są pod uwagę efekty wypracowane przez cały okres istnienia Uczelni, jej tradycji pokoleniowej i artystycznej oraz doświadczenie kadry dydaktyczno-naukowej. Zakładane efekty kształcenia dla kierunku Fotografia i Multimedia oprócz efektów w zakresie sztuki uwzględniają przedmioty kierunkowe oraz przedmioty wolnego wyboru. Są również i takie efekty które zawierają odniesienia do efektów obszarowych w zakresie nauk humanistycznych - przedmioty teoretyczne (m.in. zagadnienia sztuki aktualnej, wykłady monograficzne, lektoraty i ochrona własności intelektualnej). Zakładane efekty kształcenia dla kierunku studiów, uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i do wolnego wyboru pomagają studentom indywidualizować zdobywaną wiedzę i umiejętności. Zakładane efekty kształcenia

uwzględniają także zdobywanie przez studentów umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do funkcjonowania na rynku sztuki oraz wybranej ścieżce zawodowej.

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	Fotografia i Multimedia
Poziom kształcenia i typ studiów	II stopień, studia stacjonarne (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	Poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Język obcy	FM7S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.	zaliczenie na ocenę, zaliczenie
Język obcy - EGZAMIN B2	FM7S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.	egzamin
Ochrona własności intelektualnej	FM7S_KO08	Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	zaliczenie

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.	zaliczenie
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	zaliczenie
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	zaliczenie
Zagadnienia Sztuki aktualnej	FM7S_WG02 FM7S_WK04 FM7S_KO08	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.	zaliczenie zaliczenie na ocenę Przygotowanie pracy pisemnej – eseju na jeden z czterech tematów do wyboru.
Praktyka projektu artystycznego	FM7S_WK05 FM7S_UW02 FM7S_UW04 FM7S_UO09 FM7S_UK12 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO08	- rola kuratora w opracowaniu koncepcji wystawy - zasady budowy ekspozycji - architektura ekspozycji jako element narracji - wystawa jako esej wizualny - wspólne wypracowanie koncepcji i tytułu wystawy - realizacja i/lub wybór dzieł w odniesieniu do kontekstu przygotowywanej wystawy - identyfikacja wizualna wystawy - opracowanie informacji o parametrach technicznych prac na potrzeby wystawy - opracowanie opisów prezentowanych dzieł - opracowanie treści zapowiedzi wystawy - transport i montaż prac - współpraca w ramach zasad organizacji pracy Muzeum Sztuki i ASP w Łodzi (kurator - dział komunikacji - dział techniczny - księgowość)	zaliczenie na ocenę Zaliczenie na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć zaangażowania i aktywności.
Fotografia. Relacje z Przestrzenią	FM7S_WG02 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04	Zajęcia mają charakter projektowy i opierają się na realizacji indywidualnych projektów artystycznych. Treści przedmiotu powiązane są z aktualnymi praktykami artystycznymi oraz badaniami w obszarze fotografii i sztuk wizualnych, w szczególności w zakresie relacji obrazu i przestrzeni, problematyki reprezentacji oraz eksperymentalnych strategii	egzamin Ocena końcowa ustalana jest na podstawie analizy procesu realizacji projektu oraz jego efektu końcowego i obejmuje: -formułowanie i rozwój problemu artystycznego; - świadome wykorzystanie kontekstów teoretycznych i artystycznych, - dobór i krytyczne zastosowanie metod, technik oraz strategii obrazowania,

		pracy z modelem, skalą i przestrzenią ekspozycyjną. - analiza i problematyzowanie relacji pomiędzy przestrzenią a fotografią w kontekście jej funkcji reprezentacyjnych i interpretacyjnych jako punkt wyjścia do budowania koncepcji projektu, - świadome i krytyczne konstruowanie wypowiedzi wizualnej z wykorzystaniem fotografii oraz jej powiązań z innymi mediami w realizowanym projekcie, - rozwijanie wypowiedzi artystycznej w oparciu o działania multimedialne i intermedialne, - analiza statusu pracy fotograficznej w różnych formach jej funkcjonowania (obiekt, instalacja, publikacja, re-produkcja), - integracja kontekstów teoretycznych, kulturowych i artystycznych w realizowanych projektach, - sytuowanie własnych działań w odniesieniu do współczesnych praktyk i dyskursów w sztuce, - rozwijanie i weryfikacja indywidualnych strategii artystycznych poprzez realizację projektów fotograficznych oraz działań łączących fotografię z innymi mediami, - doskonalenie umiejętności prezentacji oraz krytycznej analizy własnej pracy.	- spójność i konsekwencję realizacji projektu oraz rozwój indywidualnej strategii artystycznej, - poziom artystyczny, oryginalność i adekwatność formy prezentacji, - umiejętność krytycznej analizy i prezentacji własnej pracy. Dodatkowo ocenie podlega systematyczność pracy oraz przygotowanie do zajęć, aktywność w procesie realizacji projektu, w tym udział w konsultacjach i przeglądach.
Obrazowanie Fotograficzne	FM7S_WG01 FM7S_WG03 FM7S_UW03 FM7S_UW07 FM7S_KR01 FM7S_KR05	- zagadnienia obrazowania, rozumianego jako poszukiwanie i odnajdywanie sposobów i środków przekazywania w dziele myśli, uczuć, idei oraz fragmentów rzeczywistości. Istotne jest dla nas eksplorowanie tego co fotograficzne. Oznacza to przede wszystkim wprowadzenie w obszar naszego zainteresowania potencjalnie wszystkich możliwych zjawisk, strategii i technik związanych z fotografią - techniki i strategię budowania własnego projektu artystycznego jako autonomicznej wypowiedzi, - idea fotografii - wprowadzenie do ontologii obrazu fotograficznego w dobie postfotografii - obraz fotograficzny jako zjawisko ukonstytuowane w różnych mediach - obraz fotograficzny, jako komunikat wizualny konstruowany w różnych mediach - techniki kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym zagadnienia techniczne pozwalających przewizualizować i powołać obraz fotograficzny; - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania, - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego w kontekście źródeł pozyskiwania fotografii - zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych dziedzin sztuki	egzamin Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanego projektu semestralnego z uwzględnieniem stopnia zaangażowania studenta w realizację, przygotowanie i sposób prezentacji prac czasie egzaminu.

		- zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym przez tekst - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym za pomocą obiektów przestrzennych - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym za pomocą obiektów wirtualnych - obrazowanie fotograficzne za pomocą działań w przestrzeni realnej - obrazowanie fotograficzne za pomocą działań w przestrzeni wirtualnej	
Dokument Fotograficzny	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UU08 FM7S_UK10 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO08	1. Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej 2. Współczesny dokument fotograficzny. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. 3. Fotografia jako nośnik informacji - techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego 4. Postprodukcja obrazu cyfrowego, zakres ingerencji. 5. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo) 6. Alternatywne, wobec klasycznego obrazu fotograficznego, metody rejestracji o potencjale dokumentalnym (np. termowizja, rentgen, video, rejestracja dźwięku, itp) 7. Umiejętność zdalnej, wieloosobowej pracy nad projektem przy wykorzystaniu platformy cyfrowej, np. Miro. 8. Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo. 9. Realizacja dokumentu fotograficznego 10. Tekst jako integralny składnik pracy o charakterze dokumentalnym. 11. Przygotowanie do samodzielnej praktyki w zakresie dokumentu.	egzamin Weryfikacja umiejętności jest wynikiem krytycznej analizy przygotowania do zajęć, zaangażowania i aktywności oraz zrealizowanych zadań. Oceniane jest opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań przy realizacji zadań semestralnych.
Multimedia	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UW07 FM7S_UK10 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO08	Wybrane zagadnienia z historii sztuki. Podstawy semiologii i rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła. Tekst, dźwięk, obiekt, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego. Relacja pomiędzy znaczeniem utworu a przestrzenią w której funkcjonuje. (Przestrzeń ekspozycyjna - przestrzeń publiczna) Zagadnienia praktyczne: Utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele form przekazu. Realizacja obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium. Montaż obrazu ruchomego jako forma narracji.	egzamin Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na prezentacji wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta.

		Realizacje przestrzenne przy wykorzystaniu mediów łączonych.	
Działania interaktywne	FM7S_WG01 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UO09	- Wprowadzenie do interaktywności w sztuce współczesnej oraz relacji między dziełem, odbiorcą i środowiskiem. - Wykorzystanie narzędzi cyfrowych i multimedialnych w projektowaniu działań artystycznych. - Prowadzenie researchu artystycznego, obejmującego analizę wybranych zjawisk, materiałów i kontekstów kulturowych jako podstawy procesu twórczego. - Kształtowanie przestrzeni doświadczenia oraz integracja obrazu, dźwięku i działania w środowiskach fizycznych i wirtualnych. - Tworzenie autorskich projektów interaktywnych opartych na procesie, zmienności i reagowaniu na obecność odbiorcy. - Działania artystyczne uwzględniające procesy naturalne oraz relacje między środowiskiem biologicznym a technologicznym. - Kształtowanie świadomości dotyczącej wpływu interaktywności na rzeczywistość, w tym na kulturę i sztukę. - Świadome wykorzystywanie zdobytych umiejętności do tworzenia rozbudowanych technologicznie projektów artystycznych.	egzamin Weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez ocenę procesu oraz rezultatów pracy artystyczno-badawczej studenta, ze szczególnym uwzględnieniem jego zdolności do tworzenia projektów interaktywnych i świadomego kształtowania relacji między dziełem a odbiorcą. Ocena obejmuje umiejętność wykorzystania narzędzi cyfrowych i multimedialnych, spójność koncepcji oraz adekwatność zastosowanych środków wyrazu. Uwzględnia się także integrację mediów, rozwój projektu w toku pracy oraz poziom zaangażowania i refleksji krytycznej.
Działania kontekstualne i kolektywne	FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW03 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UO09	Zrozumienie możliwości jakie daje praca z kontekstem miejsca i czasu; - zasady i praktyka researchu, nauka przeprowadzenia wieloetapowej analizy tematu; - nauka planowania oraz przewidywania konsekwencji tworzenia realizacji w wybranej przestrzeni; - analiza zjawisk kulturowo-społecznych towarzyszących powstawaniu pracy; - trenowanie techniki tzw. „mapy myśli”; - trenowanie konsekwencji technicznych oraz rygorystycznego planowania swojej pracy; - stworzenia własnego komentarza względem najbliższego otoczenia; - zwiększenie świadomości relacji różnych mediów; - wzbudzenie zaplanowanych emocji u odbiorcy dzieła; - nauka zagadnień opartych na narracji; - zdobycie umiejętności pracy w zespołach twórczych; - planowanie współpracy przy realizacji projektu twórczego; - trenowanie związków z innymi dyscyplinami artystycznymi, naukowymi i technicznymi;	egzamin Weryfikacja opiera się na ocenie procesu twórczego, jakości realizacji artystycznej oraz umiejętności refleksji i pracy zespołowej, z uwzględnieniem kompetencji indywidualnych i kolektywnych. - Projekt artystyczny (realizacja semestralna): adekwatność wykorzystania kontekstu, złożoność i świadomość wypowiedzi, umiejętność budowania znaczeń, trafność doboru medium, efekt percepcyjny/emocjonalny. - Proces koncepcyjny i research: jakość researchu, analiza tematu (kulturowa, społeczna, przestrzenna), wykorzystanie narzędzi (mapy myśli, schematy), formułowanie i uzasadnianie koncepcji. - Planowanie i realizacja: umiejętność planowania, przewidywanie konsekwencji, konsekwencja techniczna i organizacyjna, adekwatność środków. - Praca zespołowa: jakość współpracy, podział zadań, integracja kompetencji, odpowiedzialność za efekt. - Refleksja i świadomość krytyczna: analiza pracy w kontekście społeczno-kulturowym, autorski komentarz, świadomość mediów, narracyjność. - Prezentacja i dokumentacja: jakość dokumentacji, czytelność prezentacji, spójność koncepcji i realizacji. - Aktywność: udział w zajęciach, systematyczność, otwartość na informację zwrotną. Forma zaliczenia: projekt (indywidualny lub kolektywny), dokumentacja, prezentacja oraz ocena procesu pracy. Ocena końcowa

			uwzględnić zarówno efekt końcowy, jak i świadomy, konsekwentny proces twórczy, w tym pracę w kontekście i współpracę ze społecznością.
Audiosfera	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW04 FM7S_UW06 FM7S_UO09 FM7S_KR01 FM7S_KK03 FM7S_KR05	1. Pojęcia z zakresu sound art'u, sound studies, sound ecology – zarys historyczny 2. Dźwięki muzyczne / dźwięki niemuzyczne – futurystyczna idea sztuki hałasu Luigiiego Russolo – współczesny noise 3. Muzyka konkretna Pierre'a Schaeffer'a – słuchanie akuzmatyczne / obiekty dźwiękowe / nagrywanie / taśma – nowe w historii myślenie o dźwięku (teoria i praktyka) 4. Field recording i techniki nagrywania w terenie – pejzaże dźwiękowe wg Murraya Schafera, słuchanie zaangażowane (teoria i praktyka) 5. Deep Listening – ćwiczenia poszerzające percepcję słuchową stworzone przez Pauline Oliveros – spacer dźwiękowy (praktyka) / wykorzystanie technik ASMRowych w sztuce / budowa mikrofonów kontaktowych i ich zastosowanie (praktyka) 6. Współczesne instrumenty – poszerzone techniki wykonawcze, m.in. preparacja (praktyka) 7. Pierwsze instalacje dźwiękowe polskich artystów (Zygmunt Krauze, Eugeniusz Rudnik) i na świecie (La Monte Young) - analiza 8. Aleatoryzm i indeterminizm w twórczości Johna Cage'a - idea przypadkowości działania artystycznego u Johna Cage'a i kompozytorów XX wieku / forma kompozycji jako morfologia ciągłości (morphology of continuity) - jako ruch, tok zdarzeń 9. Wpływ kultury wschodniej na działania dźwiękowe w połowie XX wieku – muzyka mikrotonowa / alikwotowość (fizyczne właściwości dźwięku i spektralizm Gerarda Griseya) / muzyka przestrzenna plus współczesne przykłady prac galeryjnych 10. Pojęcie ciszy w muzyce – 4'33" / komora bezdechowa 11. Fluxus – teatr muzyczny oraz narodził się happeningu – dźwiękowa twórczość członków Fluxusu (m.in. George Brecht, Cornelius Cardew, George Maciunas, Takehisa Kosugi, La Monte Young, Nam June Paik, Yoko Ono) 12. Partytury słowne / partytury „zdarzeń” – event scores (Fluxus) 13. Minimalizm (Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass) / idea dźwięku u La Monte Younga / twórczość Eliane Radigue – od muzyki konkretnej do minimalistycznej muzyki przestrzennej 14. Dźwięk a video – kompozycje Philla Niblocka	egzamin Egzamin stanowi prezentacja trzech prac audiowizualnych zrealizowanych podczas semestru. Multimedialna prezentacja łączy się z ustną wypowiedzią dot. realizacji prac: koncepcji, techniki wykonania, walorów estetyczno-poznawczych. Student ma się wykazać rozumieniem różnic pomiędzy środowiskami dźwiękowymi typu lo-fi i hi-fi, sygnałami o niskich i wysokich częstotliwościach, tonów prostych i szumów. Umiejętnym nagraniem i wykorzystaniem tych zjawisk w postaci stricte audialnej oraz w zestawieniu z obrazem (fotografią lub obrazem ruchomym). Przykładowe ćwiczenie z field recordingu: Dlaczego tutaj jestem? Wybierz się na spacer dźwiękowy (soundwalk). Znajdź przestrzeń, która z jakiegoś powodu jest dla Ciebie intrygująca w charakterystyce dźwiękowej. Zastanów się czym jest Twoja obecność w tej przestrzeni i dlaczego to miejsce wybrałaś/eś: Jakie dźwięki się pojawiają, a jakie są stałe, tworzące na przykład szum? Jakie dźwięki są głośne, a jakie subtelne, czy wręcz na granicy słyszalności? Jakie są perspektywy dźwiękowe? Czy rozróżniasz plany bliskie i dalekie? Jak dźwięki współgrystują w tej przestrzeni? Jaka jest dynamika sytuacji dźwiękowej, w której się znalazłaś? Jakie przywołuje skojarzenia? Czy odnajdujesz w niej określoną narrację? Czy chcesz wejść w interakcję z tą przestrzenią? Czy według Ciebie brakuje w niej jakiegoś elementu dźwiękowego? Co to jest za brak? Jak brzmi? Wyobraź sobie ten dźwięk i spróbuj go wygenerować (wydać z siebie, wejść w interakcję z obiektami w otoczeniu). Co się zmieniło? Czy nowy dźwięk jest intruzem czy dialoguje z innymi? Proszę o realizację min. 3 minutowego nagrania z wykorzystaniem: – akustyki danego miejsca; – dźwięków zastanych; – dźwięków zaaranżowanych (wygenerowanych). Tworząc kompozycję uwzględnij: – przebieg (narrację) nagrania; – skojarzenia jakie może wywołać u odbiorcy; – przekaz. Dodatkowo - jeśli organizacyjnie pojawia się taka możliwość, do prezentacji dochodzi wykonanie publiczne. Przykład: multimedialny pokaz utworów audiowizualnych studentów w CSW Solvay w Krakowie w ramach programu Reverse 625 (Studio of Electroacoustic Music) albo w formie słuchowiska radiowego (Radio Kapitał). Celem jest skonfrontowanie wiedzy i umiejętności zdobytych podczas rocznego kursu w ramach przedmiotu Audiosfera z szerszą publicznością
Współczesna kultura artystyczna	FM7S_WK05	Zasady funkcjonowania i czynniki kształtujące współczesną kulturę artystyczną. Ekonomiczno-społeczne uwarunkowania twórczości i życia artystycznego.	zaliczenie na ocenę Wykonanie zadań oraz dyskusja na zajęciach w oparciu o pracę własną na zadane tematy.

		Aktualia sztuki – interpretacje i debaty nad wybranymi współczesnymi ideami i praktykami artystycznymi oraz kuratorskimi. Funkcje i strategie uprawiania krytyki artystycznej. Zasady i praktyka pisania wybranych typów tekstów o sztuce.	
Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów	FM7S_WG01 FM7S_WK04 FM7S_WK05 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06	Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów Blok I - Interdyscyplinarny dialog: sztuka - nauka - technologia Teoretyczne ujęcie relacji między sztuką nauką a technologią Sztuka biologiczna. Analiza wybranych przykładów. Sztuka robotyczna. Analiza wybranych przykładów. Sztuka i estetyka środowiskowa Blok II – Sztuka w poszukiwaniu specyfiki medium. Dyskurs metamedialny. Teoria bezpośrednia w filmie awangardowym i sztuce wideo. Sztuka metainteraktywna Estetyka i sztuka postmedialna. Analiza wybranych przykładów. Blok III - Artystyczny aktywizm medialny Alternatywne strategie użycia mediów. Od mediów taktycznych do post mediów. Aktywizm w dobie internetu. Od net artu do sztuki post internetowej. Analiza wybranych przykładów. Media mobilne i lokacyjne w służbie artystów. Analiza wybranych przykładów. Kontestacyjna robotyka i inżynieria krytyczna Blok IV - Sztuka dźwięku, u Sztuka dźwięku - geneza, historia, główne nurty Sztuka instalacji dźwiękowych. Analiza wybranych przykładów. Sztuka dźwiękowych performansów. Analiza wybranych przykładów. Przedstawienie i omówienie prezentacji zaliczeniowych.	zaliczenie na ocenę Zaliczenie na podstawie przygotowanej prezentacji dotyczącej twórczości wybranego artysty w kontekście tematyki zajęć.
Studia wizualne	FM7S_WG02 FM7S_WK04	Zasady funkcjonowania i czynniki kształtujące współczesną kulturę artystyczną. Ekonomiczno-społeczne uwarunkowania twórczości i życia artystycznego. Aktualia sztuki – interpretacje i debaty nad wybranymi współczesnymi ideami i praktykami artystycznymi oraz kuratorskimi. Funkcje i strategie uprawiania krytyki artystycznej.	zaliczenie na ocenę Opracowanie zagadnień na podstawie lektur (3 ćwiczenia) oraz udział w dyskusji na zajęciach.
Zagadnienia Sztuki aktualnej	FM7S_WG02 FM7S_WK04 FM7S_KO07	Nauczanie ma charakter prezentacyjno-analityczny. Zakres tematów obejmuje problemy multimedialności i transmedialności w sztuce, zagadnienia transgresji, hybrydyczności, relacje sztuki z otoczeniem społeczno-kulturowym, technologicznym, naukowym oraz polityczne aspekty twórczości artystycznej. W ramach wykładowej części zajęć	zaliczenie, zaliczenie na ocenę Zaliczenie w formie eseju na jeden z czterech wybranych tematów.

		są też prezentowane wybrane wystawy z najważniejszych instytucji artystycznych na świecie.	
Przedmiot artystyczny I-III	FM7S_WG01 FM7S_WG03 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UU08 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06 FM7S_KO07 FM7S_KO08	Pracownia Działań Konceptualnych Głównym celem jest wymiana wiedzy, doświadczeń, poglądów z zakresu budowania przekazu i różnych form komunikatu utworu artystycznego. Ważnym elementem jest umiejętność podjęcia twórczej współpracy z osobami z różnych dziedzin sztuki, nauki i techniki. Istotny jest sam proces zdobywania doświadczenia artystycznego. Działalność dydaktyczno-organizacyjna pracowni oparta jest na stymulowaniu do działań twórczych z wykorzystaniem różnych mediów, narzędzi oraz środków wyrazu artystycznego. Ważnym elementem jest świadome uwzględnienie kontekstu czasu, miejsca, sytuacji, przestrzeni oraz analiza zjawisk kulturowo-społecznych towarzyszących powstawaniu pracy. Proponowane w kolejnych semestrach ćwiczenia pozwalają na kształtowanie otwartej postawy na aktualne kwestie społeczne, na wykraczanie poza stosowane medium oraz na wyrażanie indywidualnej refleksji artystycznej. Pracownia Działań Fotograficznych Program PDF obejmuje zagadnienia dotyczące funkcjonowania medium fotografii na polu sztuk wizualnych, zarówno jako autonomicznego środka tworzenia komunikatu wizualnego, jak i w połączeniu z innymi mediami (a także dyscyplinami); rozpoznania rodzajów charakterystyki tego funkcjonowania oraz specyfiki używania fotografii przez współczesnych artystów wizualnych. Wprowadzanie studentów w zagadnienia dotyczące relacji fotografii i innych mediów oraz tworzenie spójnych, oryginalnych komunikatów wizualnych. Studenci pogłębiają wiedzę o fotografii jako autonomicznym środku wypowiedzi oraz jako elemencie multimedialnej całości, co umożliwia im swobodne i kreatywne posługiwanie się medium, a także praktyczne dotknięcie innych składowych artystycznego przekazu. Pracownia Obrazowania Fotograficznego Aktywność studentów w pracowni skoncentrowana jest wokół zagadnienia obrazowania, rozumianego jako poszukiwanie i odnajdywanie sposobów i środków przekazywania w dziele myśli, uczuć, idei oraz fragmentów rzeczywistości. Istotne jest dla nas eksplorowanie tego co fotograficzne. Oznacza to przede wszystkim wprowadzenie w obszar naszego zainteresowania potencjalnie wszystkich możliwych zjawisk, strategii i	egzamin Pracownia Działań Konceptualnych: Weryfikacja opiera się na ocenie procesu twórczego, jakości realizacji oraz poziomu świadomości koncepcyjnej i kontekstualnej. - Projekt artystyczny: spójność koncepcji, czytelność przekazu, adekwatność środków, relacja formy i treści. - Proces i refleksja: umiejętność rozwijania idei oraz krytycznej analizy własnej pracy. - Kontekst: uwzględnienie czasu, miejsca i sytuacji oraz analiza uwarunkowań kulturowo-społecznych. - Media i eksperyment: otwartość na różne środki wyrazu i świadome ich wykorzystanie. - Współpraca: umiejętność pracy zespołowej i wymiany doświadczeń między dziedzinami. - Postawa twórcza: aktywność, systematyczność, otwartość na aktualne problemy. - Prezentacja i dokumentacja: czytelność prezentacji oraz jakość dokumentacji. Forma zaliczenia: zaliczenie z oceną na podstawie projektu (indywidualnego lub zespołowego), dokumentacji, prezentacji oraz procesu pracy. Ocena końcowa uwzględnia zarówno efekt realizacji, jak i świadomy proces twórczy.

		technik związanych z fotografią. Rozumienie tych zjawisk i procesów traktujemy jako fundament dla pracy twórczej. Świadomość skutków własnej wizualnej aktywności i sposobów komunikowania istotnych treści przy użyciu fotografii jest dla nas podstawowym wyzwaniem. Nie dzielimy obrazów na srebrne i cyfrowe, trwałe i ulotne... Wszystkie mogą być węzłami w sieci naszych materialnych lub wirtualnych połążeń. Pracownia Dokumentu Fotograficznego Pracownia Dokumentu Fotograficznego specjalizuje się w kształceniu studentów w obrębie szeroko rozumianych praktyk dokumentalnych. Podstawowym medium stosowanym przez nas jest fotografia, ale także film i rejestracja audio, którym często towarzyszy tekst. Fotografie traktujemy tradycyjnie, lecz nie w sposób przestarzały. W ramach zajęć w Pracowni Dokumentu Fotograficznego skupiamy się na kilku elementach: • kształcenie studentów w ramach technicznych umiejętności związanych z fotografią • umiejętność posługiwania się fotografią i innymi mediami w realizacji reportażu i projektów dokumentalnych, • poznawanie szerokiego spektrum realizacji dokumentalnych, zarówno tych na trwałe wpisanych w historię kultury, jak i współczesnych, • umiejętność pracy z cyklem fotograficznym w kontekście jego upublicznienia (wystawa, książka, internet), • rozwój własnej osobowości, wrażliwości i umiejętności pozwalających na podjęcie samodzielnej twórczej drogi we wspomnianym w programie zakresie. Pracownia Multimediów Celem zajęć odbywających się w pracowni jest poszerzenie wiedzy studentów na temat potencjału znaczeniowego komunikatu multimedialnego. W oparciu o informacje teoretyczne z zakresu historii zastosowania multimediów w sztuce, znajomość aktualnych możliwości technologicznych oraz bezpośrednie doświadczenie użycia łączonych mediów, student zdobywa umiejętności pozwalające na świadome posługiwanie się mediami elektronicznymi na polu działań artystycznych. Zagadnienia teoretyczne podejmowane w ramach procesu dydaktycznego to: • wybrane zagadnienia z historii sztuki • podstawy semiologii i rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła • tekst, dźwięk, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego • Relacja pomiędzy znaczeniem utworu a przestrzenią, w której funkcjonuje (przestrzeń ekspozycyjna – przestrzeń publiczna) Zagadnienia	

		praktyczne: • utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele form przekazu • realizację obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium • montaż obrazu ruchomego jako forma narracji • realizację przestrzenne przy wykorzystaniu mediów łączonych	
Seminarium dyplomowe (przedmiot artystyczny)	FM7S_WG01 FM7S_WG03 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UU08 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06 FM7S_KO07 FM7S_KO08	Seminarium dyplomowe poświęcone jest rozpoznaniu i badaniu możliwości zastosowania fotografii i/lub multimedialnych w ramach indywidualnego projektu artystycznego studenta - pracy dyplomowej. Ma na celu wypracowywanie przez studenta własnej, oryginalnej wypowiedzi stworzonej przy użyciu fotografii i lub innych technik w formie dzieła multimedialnego. Dzieło oparte musi być o realne i pogłębione poszukiwania w wybranym obszarze pola sztuki i refleksji teoretycznej. Rozpoznanie i charakterystyka opisanego funkcjonowania następuje poprzez analizę dzieł i doświadczeń twórczych współczesnych artystów wizualnych. Wykorzystanie medium fotografii w działaniach multimedialnych związane jest bezpośrednio ze współczesną praktyką artystyczną oraz kulturową i społeczną rzeczywistością. Świadomość tego umożliwia studentom swobodne i kreatywne używanie fotografii w ramach własnych projektów artystycznych oraz dokumentacji.	zaliczenie Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Proseminarium dyplomowe (teoria)	FM7S_WK04 FM7S_UK10 FM7S_KR05	Przygotowanie dyplomantów do napisania pracy teoretycznej zgodnie z standardami, oraz wprowadzenie w zagadnienia dotyczące bibliografii i sposobu prowadzenia kwerendy.	zaliczenie Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium dyplomowe (teoria)	FM7S_WG01 FM7S_WK04 FM7S_UW04 FM7S_UK10 FM7S_KR01 FM7S_KK04	Prowadzenie dyplomanta i doprowadzenie do napisania przezeń pracy teoretycznej, w formie zgodnej z regulaminem studiów.	zaliczenie Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Wykład monograficzny	FM7S_WK04 FM7S_WK05 FM7S_KR05	Zagadnienia wybrane z obszaru sztuki współczesnej, dotyczące praktyk i działań artystów w zmieniającym się polu sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem aktualnych potrzeb studentów.	zaliczenie na ocenę Przygotowanie eseju w oparciu o tematykę zajęć.
Przedmiot do wyboru Do obowiązkowego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	FM7S_UW04 FM7S_UW07 FM7S_KK03 FM7S_KO08	Treści zgodne z sylabusami wybieranych przez studentów przedmiotów.	zaliczenie na ocenę, egzamin Zgodnie z założeniami sylabusów poszczególnych przedmiotów.

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 7)

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR I				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy	30	2	Z/O	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Praktyka projektu artystycznego	30	3	Z/O	O
Fotografia. Relacje z przestrzenią	45	2	E	O
Obrazowanie fotograficzne	45	2	E	O
Dokument fotograficzny	45	2	E	O
Multimedia	45	2	E	O
Działania interaktywne	45	2	E	O
Działania kontekstualne i kolektywne	45	2	E	O
Audiosfera	45	2	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Współczesna kultura artystyczna	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 2 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O;E	O
Suma	457	23		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR II				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy	30	2	Zal	O
Język obcy- egzamin B2+	2	1	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Praktyka projektu artystycznego	45	3	Z/O	O
Fotografia. Relacje z przestrzenią	45	3	E	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
Obrazowanie fotograficzne	45	3	E	O
Dokument fotograficzny	45	3	E	O
Multimedia	45	3	E	O
Działania interaktywne	45	3	E	O
Działania kontekstualne i kolektywne	45	3	E	O
Audiosfera	45	3	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów	30	2	Z/O	O
Studia wizualne	30	3	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 4 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O E	O
Suma	505	35		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR III				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Przedmiot artystyczny I	60	5	E	O
Przedmiot artystyczny II	60	5	E	O
Przedmiot artystyczny III	60	5	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Proseminarium dyplomowe (teoria)	30	4	Zal	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO				
Wykład monograficzny	30	1	Z/O	O
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 4 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O;E	O
Suma	315	24		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR IV				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	Z/O	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
Seminarium dyplomowe (Przedmiot artystyczny)	75	10	Zal	O
Seminarium dyplomowe (Przedmiot artystyczny)	75	10	Zal	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Seminarium dyplomowe (teoria)	30	9	Zal	O
Suma	210	32		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

Odnosí iki:

- 1) Język obcy do wyboru (lektorat) + egzamin B2+ w 2. sem.
- 2) Obowiązkowe szkolenie BHP na I roku – szkolenie realizowane jest w wymiarze 4 godzin
- 3) Obowiązkowe szkolnie informatyczne w pierwszym semestrze I roku
- 4) Obowiązkowe szkolnie biblioteczne w pierwszym semestrze I roku

Wydział Sztuk Pięknych, kierunek: Fotografia i multimedia, studia 2 stopnia

- 5) Do wyboru 3 przedmioty z: Fotografia. Relacje z przestrzenią; Obrazowanie fotograficzne; Dokument fotograficzny; Multimedia; Działania kontekstualne i kolektywne
- 6) Do obligatoryjnego wyboru dowolny przedmiot z programu innych kierunków studiów 2 stopnia lub jednolitych studiów magisterskich (min. 2 ECTS/sem. i 45 godz./sem)
- 7) Praktyka projektu artystycznego : sem. zimowy - W; sem. letni – Ćw

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 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: nowe media

Wydział: Sztuk Pięknych

Instytut: Nowe Media

Kierunek: nowe media

Poziom: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
1.1 Informacje podstawowe	3
1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się ..	3
1.3 Charakterystyka kierunku	3
1.4 Koncepcja kształcenia	4
1.5 Cele kształcenia	5
1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku	5
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi	6
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów	7
2. Nauka, badania, infrastruktura	8
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce	8
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką	9
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia	9
3. Program	10
3.1 Podstawowe informacje	10
3.2 Opis realizacji programu	10
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć	11
3.4 Praktyki zawodowe	11
3.5 Ukończenie studiów	12
4 Efekty uczenia się	12
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych - I stopień	15
5. Plany studiów	24
5.1 Studia I stopnia (poziom 6)	24

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	nowe media
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne / niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier / magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy 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>	studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 30 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

Kierunek studiów NOWE MEDIA wypełnia lukę w kształceniu w dziedzinie sztuki. Dotyczy to nie tylko nauczania w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ale także w pozostałych polskich uczelniach artystycznych. Kierunek stanowi odpowiedź na dynamiczną ewolucję mediów cyfrowych we współczesnej kulturze oraz ich stale rosnący wpływ na wszelkie obszary ludzkiej aktywności, w tym na sztuki plastyczne. Globalny świat mediów jest dziś wyznacznikiem cywilizacyjnego rozwoju, a związane z nim przemysły kultury i przemysły kreatywne

stają się wiodącymi gałęziami gospodarki krajów wysoko rozwiniętych oraz obszarami innowacji o ogromnym twórczym potencjale.

Dlatego kierunek NOWE MEDIA zorientowany jest przede wszystkim na aktualną problematykę zawartą w trójkimie: sztuka-technologia-trendy. Przy czym pojęcie sztuki obejmuje tu sztukę nowych mediów (utożsamianą z mediami elektronicznymi), sztukę transmedialną (integrującą nowe media i tradycyjne media sztuki) i sztukę transdyscyplinarną (gdzie różne formy sztuki wchodzą w relacje z dyscyplinami pozaartystycznymi). Pojęcie technologii odnosi się tu przede wszystkim do współczesnych urządzeń, systemów i metod wykorzystywanych do celów artystycznych, jak: komputer, system, kod, algorytm, procedura. Natomiast pojęcie trendy obejmuje, poza technologią, także ważne obszary tematyczne z zakresu estetyki mediów cyfrowych, sztuki generatywnej, procesualnej, immersyjnej, partycypacyjnej, transgresyjnej i mappingu jak: obrazowanie wiedzy, posthumanizm, ciała rozszerzone, symulacje sztucznego życia, sztuczna inteligencja i jej uczenie maszynowe i wiele innych.

W takim kontekście główną cechą kierunku NOWE MEDIA jest umiejętność zaspokojenia społecznych potrzeb świadomego funkcjonowania i uprawiania sztuki w świecie wszechobecnych mediów cyfrowych. Odbywa się to poprzez specjalistyczne kształcenie przyszłych artystów, wykorzystujących w swojej sztuce wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich wpływem na współczesną kulturę.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku NOWE MEDIA prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Studia kształcą zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce nowych mediów i ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniającego pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem kształcenia na kierunku NOWE MEDIA jest poznanie przez studentów zbioru metod, ustandaryzowanych oraz eksperymentalnych podejść do rozwiązywania problemów artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów, w szczególności związanych z procesem twórczym, upublicznieniem dorobku i jego kontekstami.

Absolwenci studiów pierwszego stopnia posiadają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne odpowiadające szóstemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej i są przygotowani do podjęcia studiów drugiego stopnia.

W szczególności posiadają wiedzę i umiejętności w zakresie realizacji prac artystycznych z obszaru sztuki nowych mediów i innych sztuk wizualnych, w zakresie ekspresji artystycznej, warsztatu twórczego, publicznych prezentacji i autorskich wypowiedzi. W zakresie kompetencji społecznych cechuje ich niezależność, krytyczne podejście, etos i działanie na rzecz interesu publicznego.

Szczegółowe opisy efektów kształcenia są podane w rozdziale 4.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do dziedziny *sztuka* i dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W tym obszarze absolwenci kierunku będą przygotowani do aktywnego uczestnictwa w krajowym i międzynarodowym życiu artystycznym, którego ramy wyznaczają m.in. takie manifestacje sztuki nowych mediów jak: Ars Electronica w Linz, Austria, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, Niemcy, czy Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains w Tourcoing, Francja.

Jednak pod względem społeczno-gospodarczym kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do obszaru przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych, ponieważ:

- Do przemysłów kultury zalicza się przemysły bezpośrednio związane z dziedzinami kultury, dążące do masowej produkcji opartej na prawie autorskim. Należy do nich przemysł filmowy i wideo, telewizja i radio, muzyka, książki i prasa. Nowe media są w tym obszarze reprezentowane głównie przez gry i realizacje wideo, ale wszechobecna obróbka cyfrowa stwarza szerokie pole zatrudnienia w każdym z tych przemysłów.
- Do przemysłów kreatywnych zalicza się przemysły pośrednio związane z głównymi dziedzinami kultury. Ich kulturowa działalność jest jednak niezbędnym składnikiem innych gałęzi gospodarki. Produkcja jest tu często oparta na prototypach, prawie autorskim i innych własnościach intelektualnych. Główne obszary przemysłów kreatywnych to szeroko

rozumiany design, architektura i reklama. Korzystanie z mediów cyfrowych w tych przemysłach jest powszechne, co tworzy doskonałe warunki podjęcia pracy dla absolwentów kierunku NOWE MEDIA.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z marca 2021 roku, w ostatnich latach rośnie w Polsce liczba przedsiębiorstw, których działalność zaliczana jest do przemysłów kultury i kreatywnych. "W 2019 r. osiągnęła poziom 121,5 tys. podmiotów działających w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury. Najliczniej reprezentowaną dziedziną kultury w 2019 r. była dziedzina *Sztuki wizualne* (28,7 tys. podmiotów), a w dalszej kolejności *Reklama* (26,7 tys.), *Sztuki audiowizualne i multimedia* (20,4 tys.) oraz *Książki i prasa* (19,9 tys.). Przeważającą większość podmiotów (99,0%) stanowiły mikroprzedsiębiorstwa, skupiające 72,7% pracujących w obszarze przemysłów kultury i kreatywnych. Miesięczne wynagrodzenie brutto na 1 zatrudnionego wyniosło 6458 zł. Międzynarodowa wymiana dóbr i usług kulturalnych i kreatywnych charakteryzowała się dodatnim saldem obrotów"¹.

Komisja Europejska także prowadzi szczegółowe badania sektora przemysłów kultury w Europie. Z ogólnodostępnych danych, które można znaleźć w Internecie wynika, że Polska jest klasyfikowana dosyć nisko, zarówno pod względem procentowego wkładu przemysłów kultury i kreatywnych do krajowego PKB, jak i pod względem kwoty obrotów handlowych liczonych w Euro. Perspektywy społeczno-gospodarcze dla przemysłów kreatywnych można więc określić jako bardzo obiecujące i przyszłościowe, potrzebujące absolwentów z kierunków, których absolwenci podejmą działania „oparte na indywidualnej kreatywności i talencie, i które mają zarazem potencjał tworzenia PKB i miejsc pracy poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”.² Takimi poszukiwanymi specjalistami są właśnie absolwenci kierunku NOWE MEDIA.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku NOWE MEDIA są zgodne z potrzebami społeczno-gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści

¹

https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly_kultury_i_kreatywne_w_2019_roku.docx

² definicja wg Creative Industries Taskforce, Wielka Brytania 1997 [w:] https://nck.pl/upload/2011-01-/prezentacja_przemysly_kultury.pdf

trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku NOWE MEDIA.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

- artysta prowadzący działalność twórczą w zakresie sztuki nowomiedialnej (opartej o nowe technologie cyfrowe np. sztuka generatywna, interaktywna), transdyscyplinarnej (tworzącej relacje z innymi pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych np. z nauką, aktywizmem społecznym itp.) oraz transmedialnej (integrującej nowe media i tradycyjne media sztuki, ich interakcje prowadzą do wyłonienia nowej, hybrydycznej płaszczyzny oddziaływania)
- projektant grafiki multimedialnej i generatywnej oraz interaktywnej komunikacji wizualnej w przemyśle kreatywnym (agencje interaktywne, software house, studia graficzne, agencje eventowe, studia filmowe)
- kurator i animator działań artystycznych, kulturalnych i edukacyjnych z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Potencjał pracowników kierunku NOWE MEDIA daje szansę na badanie sztuki nowomediowej jako zjawiska zmiennego i procesualnego, a co za tym idzie interesującego pod względem artystycznym. Polem badań naukowo - artystycznych mogą stać się zdefiniowane przez prof. Ryszarda Kluszczyńskiego pojęcia nowomediowości, transmediowości i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów.

Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomediowa, transmediowa i transdyscyplinarna** - badania istotnych obszarów sztuki nowych mediów jako różnych środowisk praktyk artystycznych;
- **sztuka generatywna** - badanie generatywności w odniesieniu do zastosowań w praktyce artystycznej zaawansowanych procedur algorytmicznych;
- **kreatywne kodowanie** - twórcze wykorzystanie środowiska programistycznego do tworzenia dzieł sztuki generatywnej, poszukiwanie różnych możliwości interakcji z dziełami sztuki, projektowanie pseudolosowości oraz łączenie obrazów i dźwięków;
- **videomapping** - badania synergii niematerialnych obrazów cyfrowych i materialności obiektów rzeczywistych;
- **obrazowanie wiedzy** - przekraczanie granic tradycyjnie pojmowanej sztuki związanej z geometrią, nowe sposoby obrazowania dotyczące stosowanych technologii, ale także złożonych procesów społecznych, kulturowych, odniesień do nauki, statystyki jak i codzienności;
- **sztuka interaktywna** - badania nowoczesnych działań wizualnych, w których aranżujący dzieło artysta przewiduje współuczestnictwo publiczności;
- **gry komputerowe** - badania we współpracy z ośrodkami informatycznymi w zakresie łączenia warstwy wizualnej z mechaniką gry;
- **organizacja przestrzeni** - poszerzanie zakresu metod polegających na aranżowaniu przestrzeni, w której widz będzie poddany zintegrowanemu działaniu przestrzennych bodźców wizualnych i dźwiękowych;
- **działania performatywne i aktywizm** - poszukiwanie nowych możliwości działań w obszarze sztuki akcji, kiedy w trakcie tworzenia zdarzenia wykorzystywane środki artystyczne wymykają się spod kontroli artysty;

- **miks, kolaż, montaż**- szukanie nowych form artystycznych dla przestrzennych kompozycji wykonanych z przedmiotów gotowych;
- **od pigmentu do piksela** - wyjście poza tradycyjne rozumienie obrazu malarskiego oraz stosowane dawniej technologie i konwencje kompozycyjne. Łączenie klasycznych metod i technik malarskich ze współczesnymi technologiami cyfrowymi;
- **matryca jako dzieło sztuki** - poszukiwanie nowych sposobów wykorzystania matrycy (w tym np. matrycy fotograficznej itp.);
- **badania odnoszące się do tradycji** - refleksja nad nowymi mediami w kontekście historycznych działań awangardowych oraz nad sposobami integracji nowych mediów i sztuki tradycyjnej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku NOWE MEDIA powinny mieć silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Również tematy prac dyplomowych powinny być ściśle związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągłe doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów. Przewiduje się między innymi, włączanie doświadczeń dydaktycznych uzyskanych w zetknięciu z indywidualnymi postawami artystycznymi studentów w tok tematycznie dopasowanych badań naukowych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Katedra Kompozycji. W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne będą uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Powinna być zachowana dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej. Postuluje się doposażenie pomieszczeń w elementarny sprzęt oświetleniowy potrzebny podczas robienia zdjęć i filmów lub należy zapewnić studentom dostęp do studia fotograficzno-filmowego, sale i laboratoria powinny zostać wyposażone w nowoczesny sprzęt do wyświetlania obrazów. Wskazane jest, aby

studenci mogli korzystać z drukarki wielkoformatowej, plotera tnąco-kreślącego, plotera laserowego CNC oraz z drukarki 3D.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku NOWE MEDIA realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą I stopnia.

I stopień kształcenia

Pierwszy rok studiów to kształcenie podstawowe w dwóch pracowniach praktycznego modułu kierunkowego oraz podstawowe kształcenie ogólne w tym obowiązkowe przedmioty teoretyczne. Na drugim roku studiów kontynuowane jest nauczanie w module ogólnym i jednocześnie rozpoczyna się studiowanie trzech przedmiotów kierunkowych. Fakultatywnie wybierane są i studiowane trzy (z pięciu danych) przedmioty kształcenia uzupełniającego. Trzeci rok studiów to wybór przedmiotu kierunkowego oraz zakończenie nauczania teoretycznego ogólnego i kształcenia teoretycznego kierunkowego. Trzeci rok studiów kończy się pracą dyplomową w wybranej pracowni kierunkowej. Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 tego dokumentu.

Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć praktycznych w formie ćwiczeń, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	201
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	201
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	84
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	26

łączna liczba godzin zajęć: **2016**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci studiów I-go stopnia (poziom 6) odbywają zawodowe praktyki studenckie w wymiarze 100 godzin zajęciowych (przekłada się to na 75 godzin zegarowych, a to na 2 tygodnie ośmiogodzinnej pracy standardowej) po II roku studiów licencjackich. Praktyki należy zrealizować najpóźniej do końca VI semestru. Waga przedmiotu jest równa 4 pkt. ECTS.

Studia I-go stopnia, jako studia zawodowe powinny umożliwić absolwentowi podjęcie pracy na stanowiskach zbliżonych z kierunkiem studiów. Jednocześnie zachęcić go do podjęcia dalszej edukacji na studiach II-go stopnia. Zetknięcie studenta z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej pozwala mu na określenie osobistych preferencji odnośnie dalszego rozwoju. Pozwala nauczyć się funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za część lub całość powierzonych obowiązków. Gwarantuje elementarne doświadczenie przy poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów. Staje się szansą na nawiązanie kontaktów zawodowych i środowiskowych.

Studenci kierunku nowe media mają możliwość odbycia praktyk w trzech formach według poniższych zasad: umowa o skierowanie studenta na bezpłatne praktyki zawarta pomiędzy ASP a wybraną firmą, wystąpienie o zwolnienie z praktyk na podstawie dokumentu potwierdzającego odbycie pracy zawodowej, odbycie praktyk jako wolontariusz w ASP w Łodzi.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia I stopnia (6 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

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

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	nowe media
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dn.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:		
NM6S_WG01	posiada podstawową wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna wybrane techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG03	zna i rozumie zagadnienia dotyczące kompozycji utworów tradycyjnych, nowomediálních, transmedialnych i transdyscyplinarnych, w zaawansowanym stopniu zna metody i narzędzia konieczne do ich realizacji, posiada wiedzę na temat psychofizjologii i percepcji widzenia	P6S_WG
NM6S_WG04	ma wiedzę z historii sztuki, jest świadomy procesu zmian w sztuce, w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	P6S_WG P6S_WK
NM6S_WG05	w zaawansowanym stopniu identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	P6S_WG
NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów, zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WK08	zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, oraz podstawowe uregulowania z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P6S_WK
Umiejętności Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_UW01	potrafi stosować w praktyce artystycznej klasyczne oraz te związane z nowymi mediami techniki oraz dobrać i zastosować właściwe sposoby ich realizacji	P6S_UW
NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki	P6S_UW
NM6S_UW03	swobodnie korzysta z wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P6S_UW
NM6S_UW04	stosuje w praktyce artystycznej poznane zasady kompozycji utworów wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem swoistości struktury dzieł nowych mediów	P6S_UW
NM6S_UW05	dokonyuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, stosuje efektywne sposoby ćwiczenia i rozwijania umiejętności szczególnie w zakresie mediów elektronicznych, potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego, ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe	P6S_UW P6S_UU
NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	P6S_UW
NM6S_UW07	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je	P6S_UW

	we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	
NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	P6S_UK
NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	P6S_UK
NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	P6S_UK
NM6S_UK11	jest przygotowany do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań może w zespole pełnić różne role, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami za pomocą współczesnych platform komunikacyjnych	P6S_UO
NM6S_UK12	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
NM6S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach 2 stopnia	P6S_UU
Kompetencje społeczne Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_KK01	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kwalifikacje, wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o swoim miejscu w obszarze sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	P6S_KR
NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	P6S_KO P6S_KR
NM6S_KK03	rozwiązuje problemy związane z adaptacją do zmieniających się warunków społecznych	P6S_KK
NM6S_KK04	współpracuje z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów	P6S_KK
NM6S_KO05	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego	P6S_KO
NM6S_KR06	jest gotów do podjęcia działalności artystycznej ze świadomością zasad etyki zawodowej i z poszanowaniem dla dorobku innych	P6S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Moduł Kształcenia Ogólnego			
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Historia sztuki nowożytnej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Historia sztuki nowoczesnej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05 NM6S_WG05	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy – egzamin B2	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.	egzamin na poziomie B2+
Podstawy kompozycji	NM6S_WG03 NM6S_UW01 NM6S_UW04 NM6S_KK01	Kompozycja na płaszczyźnie. Definicje i znaczenia pojęcia kompozycja. Charakterystyka właściwości płaszczyzny obrazu. Podstawowe elementy kompozycji. Różnice pomiędzy obrazem wyświetlanym a materialnym. Równowaga elementów w obrębie płaszczyzny prostokątnej. Cechy barwy. Systematyka barw. Kompozycyjna funkcja barwy. Praktyczne zastosowanie kontrastu symultanicznego. Kompozycja oparta o podział płaszczyzny prostokątnej. Wyróżnienie elementów z układu. Łączenie dwóch różnych układów elementów. Kompozycja otwarta oparta o różne zasady rytmiczne. Rodzaje symetrii. Kompozycja zamknięta na wybranych formatach płaszczyzny. Komponowanie przestrzeni i utworów czasoprzestrzennych. Cechy przestrzeni rzeczywistej i	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Jest zgodna ze stopniem opanowania umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu kompozycji oraz wynika z jakości i oryginalności zastosowanych rozwiązań kompozycyjnych. Istotnym jest również gotowość do aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz stopień zaangażowania w proces dydaktyczny.

		wirtualnej oraz podstawowych typów elementów przestrzennych. Kompozycja rytmiczna o budowie modularnej w przestrzeni i w przestrzeni wirtualnej. Kompozycja oparta o podział przestrzeni za pomocą płaszczyzn i krzywizn. Komponowanie kontrastowych elementów przestrzennych. Podkreślanie za pomocą barwy ich charakteru i funkcji w utworze przestrzennym. Ruch jako czynnik uwytłaczający charakter podstawowych typów elementów przestrzennych. Rozumienie czasu oraz pojęć stosunków czasowych. Typy utworów posiadających budowę czasoprzestrzenną. Kompozycja wyświetlanych ciągów obrazów lub utworów posiadających strukturę książkową. Związki czasoprzestrzennych projekcji wizualnych z kompozycjami muzycznymi. Interaktywne obrazy cyfrowe. Kompozycja przedmiotów przekształcalnych. Mobile przestrzenne poruszające się na zaprojektowanym terenie.	
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	NM6S_UW05	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.	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Moduł Praktycznego Kształcenia Kierunkowego			
Podstawy mediów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_KK01 NM6S_KK03	Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane). Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeni barw, głębia 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. Podstawowa praca z cyfrowym obrazem kinetycznym: organizacja pracy, realizacja, montaż na linii czasu i wewnątrzplaskowy.	Podstawą weryfikacji nabytej wiedzy i umiejętności jest dwuetapowe zaliczenie każdego semestru. Polega ono na śródsesemestralnym przeglądzie zaawansowania wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu i rozpoznaniu potencjalnych problemów (20% oceny) oraz finalnej ocenie (80%) podczas zaliczenia na ocenę lub egzaminu (w zależności od siatki godzin w danym semestrze). Na ocenę finalną wpływa przede wszystkim poziom rozumienia i opanowania zagadnień warsztatowych i technicznych, oryginalność koncepcji, umiejętność rozwiązywania problemów natury artystycznej i logicznej z uwzględnieniem wykorzystania nabytej

			wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych prac. Nie bez znaczenia jest również zaangażowanie i aktywność studenta, bieżące przygotowanie do zajęć, oraz inicjatywa wykazywana podczas pracy samodzielnej i zespołowej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Media cyfrowe	NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Obraz cyfrowy w kontekście współczesnych kanałów dystrybucji: telewizja, Internet, kanały mobilne i wielkozasięgowe. Konceptcje rozszerzonej percepcji utworów multimedialnych: obraz – dźwięk – interfejs, symulacje stereoskopii na płaszczyźnie. Współczesne zagadnienia interfejsu: interfejs jako narzędzie w sztuce, interfejs jako sztuka, sztuka jako interfejs wytworów kultury (sztuka zawłaszczenia). Zagadnienia interdyscyplinarności we współczesnych mediach cyfrowych. Działania cyfrowe jako immanentna część nowoczesnych działań promocyjnych, pokazowych, wystawienniczych, prezentacyjnych, oraz uzupełnienie warsztatu graficznego, audio-wizualnego, projektowego czy malarsko-rysunkowego. Kontekst sztuki Nowych Mediów z użyciem technik cyfrowych wobec współczesnych postaw estetycznych, społecznych, politycznych i historycznych. Program zajęć uwzględnia współpracę wewnątrzuczelnianą ze szczególnym wskazaniem Instytutu Projektowania Graficznego, Instytutu Rzeźby, Instytutu Malarstwa i Rysunku oraz współpracę z podmiotami zewnętrznymi (innymi uczelniami, organizacjami pożytku społecznego, instytucjami państwowymi, fundacjami, sektorem przedsiębiorczości) nad realizacją interdyscyplinarnych zadań celowych.	Podstawą weryfikacji nabytej wiedzy i umiejętności jest dwuetapowe zaliczenie każdego semestru. Polega ono na przeglądzie, zaawansowania wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu i rozpoznaniu potencjalnych problemów (20% oceny) oraz finalnej ocenie (80%) podczas zaliczenia na ocenę lub egzaminu (w zależności od siatki godzin w danym semestrze). Na ocenę finalną wpływa przede wszystkim poziom rozumienia i opanowania zagadnień warsztatowych i technicznych, oryginalność koncepcji, umiejętność rozwiązywania problemów natury artystycznej i logicznej z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych prac. Nie bez znaczenia jest również zaangażowanie i aktywność studenta, bieżące przygotowanie do zajęć, oraz inicjatywa wykazywana podczas pracy samodzielnej i zespołowej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.

Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_KK01	Treści programowe przedmiotu dotyczą wybranych zagadnień programowania ukierunkowanego na tworzenie obrazów cyfrowych oraz zdobycia praktycznych podstawowych umiejętności kodowania utworów wizualnych w wybranym środowisku programistycznym. W szczególności są to: pojęcie sztuki algorytmicznej, projektowanie algorytmów (proceduralnych ciągów czynności), programowanie strukturalne (funkcje i zmienne), podstawowe typy danych instrukcje sterujące (instrukcje warunkowe, pętle, iteracja i rekurencja), układy współrzędnych i transformacje (translacja, rotacja, skalowanie), kodowanie barw w modelach RGB i HSB, modułowość i multiplikacja, pojęcie sztuki generatywnej, porządek a przypadek (fraktale, systemy stochastyczne), pseudolosowość w obrazie cyfrowym (generatory liczb, szum Perlina) projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji obrazów bazujących na wspólnym systemie parametrów).	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Kreatywne kodowanie	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu dotyczą zaawansowanej wiedzy na temat metod tworzenia obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym oraz rozwinięcia umiejętności kreatywnego kodowania jako środka artystycznego wyrazu. W szczególności są to: złożone struktury danych (tablice, listy), przetwarzanie obrazów rastrowych, wizualizacja danych, paradygmat programowania obiektowego, programowanie animacji, obraz kinetyczny (ruch w utworze czasoprzestrzennym), twórcze wykorzystanie błędu w obrazie cyfrowym, prosta interakcja za pomocą urządzeń wejścia (klawiatura, mysz).	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania

			nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Działania intermedialne i postartystyczne	NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW06 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu uzupełniają program nauczania na kierunku Nowe Media o zagadnienia takie jak intermedia, transmedia i sztuka transdyscyplinarna. Intermedia rozumiane jako działania na granicy sklasyfikowanych form i technik. Transmedia jako swoiste łączenie dyscyplin, mediów klasycznych z nowymi. Sztuka transdyscyplinarna jako wychodzenie poza obszar sztuki i szukanie inspiracji w dziedzinach od niej odległych, takich jak biologia, matematyka, aktywizm społeczny. Istotnym elementem programu są aspekty koncepcyjne, opracowanie strategii artystycznej oraz wyrobienie myślenia o przekazie do konkretnej grupy odbiorców. Działania postartystyczne mające na celu szukanie nowych definicji sztuki, wychodzenie poza jej obszar w celu poszerzania granic. Łączenie mediów cyfrowych z przedmiotami wykonanymi ręcznie lub obiektami znalezionymi. Sztuka instalacji, site-specyfik, ready made. Szukanie odpowiednich form do przekazywanych treści. Nowe media wobec kontekstu historycznego, politycznego czy społecznego. Działania wystawiennicze, samoorganizacja, szukanie sposobów na dotarcie do odbiorcy poprzez różne dostępne media.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz aktywnego udziału w konsultacjach. Studenci na początku każdego semestru otrzymują zestaw zadań do wykonania i sukcesywnie je realizują. Cotygodniowe spotkania mają na celu weryfikację postępów pracy nad danym zadaniem oraz przeprowadzenie ewentualnych korekt. Adekwatnie do zadanych ćwiczeń prowadzone są wykłady tematyczne, a wykorzystanie wiedzy nabytej podczas nich ma wpływ na ocenę końcową. Przegląd prac zaliczeniowych odbywa się na koniec semestru. Ma on formę otwartej wystawy, na której studenci publicznie prezentują wykonane zadania i je omawiają. Wiele zadań wymaga pracy grupowej, więc zaangażowanie poszczególnych osób w pracę całości grupy ma także wpływ na ocenę końcową. Przy wystawianiu końcowej oceny brane są pod uwagę takie czynniki jak estetyka pracy, oryginalność pomysłu, odpowiedni dobór formy do przekazywanych treści, zaangażowanie w zajęcia oraz umiejętność wykorzystania wiedzy nabytej w realizacjach praktycznych.
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Videomapping jako forma rozszerzonej rzeczywistości (XR), tworzenie wirtualnej matrycy obrazu, dostosowanie obrazu cyfrowego do projekcji na fizycznym obiekcie, kreowanie iluzji przestrzeni w obrazie cyfrowym, wieloplanowość projekcji obrazów kinetycznych, synteza wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu, tworzenie instalacji czasoprzestrzennych z	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność

		zastosowaniem kinetycznych projekcji świetlnych, tworzenie aplikacji rozszerzonej rzeczywistości.	realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Proseminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym	NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG05 NM6S_WG07 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UW07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.	Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej. Ocenie podlegają koncepcja i wybór techniki realizacji. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się jest semestralny przegląd prac, zorganizowany w formie prezentacji otwartej z udziałem innych dydaktyków.
Seminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym + opis pracy dyplomowej	NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_WG07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01 NM6S_KK02	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej.	Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej. Ocenie podlegają koncepcja, samodzielność realizacji, poziom artystyczny i techniczny wykonanej pracy oraz sposób jej prezentacji.
Moduł Teoretycznego Kształcenia Kierunkowego			
Aktualia sztuki	NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.	Zaliczenie z oceną odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu przedmiotu Aktualia sztuki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność

			na zajęciach
Historia sztuki nowych mediów	NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką nowych mediów we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.	Zaliczenie z oceną odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu przedmiotu Historia sztuki nowych mediów - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Moduł Kształcenia Uzupełniającego			
Rysunek	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Tradycyjne ćwiczenia w oparciu o studium z natury oraz ćwiczenia warsztatowo – konceptualne. Program zakłada zróżnicowany stopień trudności ćwiczeń. Ćwiczenia mają charakter propedeutyczny, rozwijający przede wszystkim umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości, komponowania obrazu na płaszczyźnie za pomocą technik rysunkowych. Eksperymentowanie z nowymi mediami i materiałami w aspekcie notacji rysunkowej.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Podstawy rzeźby	NM6S_UW01 NM6S_UW02	Przedmiot obejmuje podstawowe zagadnienia związane z rzeźbą, w tym poznanie materiałów rzeźbiarskich oraz ich właściwości. Studenci zapoznają się z podstawowymi technologiami wykonywania rzeźb i odlewów, a także zasadami kompozycji przestrzennej. W ramach zajęć omawiana jest również bryła rzeźbiarska oraz sposoby jej analizy i opisu.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu rzeźby oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań rzeźbiarskich. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Działania Fotograficzne	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Pracownia Działań Fotograficznych jest przestrzenią eksperymentów artystycznych i dyskusji nad problemami związanymi z medium fotografii, ale przede wszystkim miejscem nauki technicznych aspektów fotografii (w szczególności fotografii studyjnej). Program obejmuje zagadnienia dotyczące tworzenia komunikatów, w których fotografia stanowić może zarówno autonomiczny środek wypowiedzi, jak też być częścią multimedialnej lub interdyscyplinarnej całości.	Weryfikacja umiejętności ma miejsce poprzez ocenę aktywnego udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, przy uwzględnieniu wykorzystania nabytej wiedzy oraz umiejętności. Oceniany jest również poziom artystyczny wykonanych zadań. Zaliczenie każdego semestru opiera się na przeglądzie stworzonego zadania, ich krytycznej analizie oraz wystawieniu oceny. Przy ustalaniu oceny brane pod uwagę są nie tylko zdolność zrozumienia zagadnień

			warsztatowych, ale także biegłość techniczna i manualna oraz stopień opanowania warsztatu. Ważne znaczenie mają także zaangażowanie i aktywność studenta, jak również umiejętność pracy zarówno indywidualnej, jak i zespołowej.
Malarstwo	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy malarskiego studium z natury oraz zagadnień konstrukcji i budowy obrazu. Ćwiczenia obejmują podstawowe zagadnienia malarskie, takie jak: temperatura barwy w świetle i w cieniu, oraz statyka i dynamika poszczególnych obszarów przedstawienia, pozwalają uwrażliwić studenta na kontrasty kolorystyczne i walorowe, kontrasty kształtu i wielkości elementów oraz ich przestrzenność. Ten etap studiowania w pracowni umożliwia studentowi doskonalić i rozwijać warsztat malarski oraz dobierać odpowiednie zindywidualizowane środki plastyczne do namalowania obrazu pokazującego fragment natury. W programie zakłada się również eksperymentowanie z różnymi materiałami i technikami malarskimi.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
Podstawy Grafiki Warsztatowej	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Wprowadzenie do grafiki warsztatowej, definicja i charakterystyka grafiki warsztatowej, historia technik graficznych. Materiały stosowane w grafice warsztatowej, rodzaje podłoży graficznych (drewno, metal, gips, papier, tektura, tkanina, tworzywa sztuczne), narzędzia do grafiki (dłuta, dłuta wielokrotne, noże i skalpele graficzne), wycinanie laserowe i mechaniczne. Techniki druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego, sitowego, dobór narzędzi i farb (wałki do nadawania farb, prasy graficzne, ręczne metody odbijania, kości do druku ręcznego) oraz różne techniki druku cyfrowego. Proces tworzenia grafiki warsztatowej, przygotowanie projektu, techniki przenoszenia rysunku, tworzenie matrycy graficznej, proces odbijania grafik, suszenie, poprawki i edycja odbitek. Eksperymenty graficzne, łączenie technik graficznych, dodawanie elementów rysunkowych i malarskich, cyfrowa edycja odbitek. Analiza i ocena prac graficznych, kryteria estetyczne i techniczne w grafice warsztatowej, prezentacja i ekspozycja prac graficznych.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Zaliczenie każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową

			formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni
Projektowanie Form Multimedialnych	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UK11 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy dwóch głównych sfer realizacji. Przestrzeni filmowo-animacyjnej i interaktywno-multimedialnej. W obszarze form nieinteraktywnych studenci projektują i realizują filmowe lub/i animowane rozwiązania infograficzne takie jak np: składniki kampanii reklamowych, społecznych czy okolicznościowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych. W zakresie rozwiązań interaktywnych pracownia wprowadza do problematyki projektowania i realizacji warstwy interfejsu lub funkcjonalnych aplikacji czy ich funkcjonujących na platformie docelowej prototypów. Rozwiązaniami technicznymi zadań z tej grupy są aplikacje użytkowe (lub ich prototypy) realizowane na platformę Android.	Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę procesu projektowego oraz finalnego prototypu. Ocenie podlegają koncepcja, etapy realizacji, jakość i spójność opracowanych elementów, funkcjonalność oraz integracja projektu. Uwzględnia się także dokumentację, prezentację projektu, aktywność w trakcie zajęć oraz udział w konsultacjach i pracy zespołowej.
Prawo autorskie	NM6S_WK08 NM6S_KR06	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	- zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Praktyki zawodowe	NM6S_WG07 NM6S_UK11 NM6S_KK04	Zapoznanie z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej. Nauka funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za powierzone zadania. Nabycie elementarnego doświadczenia przy poszukiwaniu pracy. Budowanie sieci kontaktów zawodowych i środowiskowych. Określenie preferencji dalszego rozwoju osobistego.	Zaliczenie na podstawie karty pracy i opinii wystawionej przez instytucje goszczącą i opiekuna praktyk.
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	- udział w zajęciach
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w	- udział w szkoleniu BHP

		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).	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu bibliotecznym

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	z/o	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Podstawy rzeźby*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Podstawy Grafiki Warsztatowej*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
Prawo autorskie	17	1	z	O
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	324	32		

*Student wybiera 3 z 6 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	e	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek *	45	5	z/o	F
Podstawy rzeźby*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Podstawy Grafiki Warsztatowej*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	330	34		

*Student wybiera 3 z 6 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	z/o	O
Kreatywne kodowanie	45	5	z/o	O
Działania intermedialne i postartystyczne	45	5	z/o	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Rysunek*	45	5	z/o	F
Podstawy rzeźby*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	435	44		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	e	O
Kreatywne kodowanie	45	5	e	O
Działania intermedialne i postartystyczne	45	5	e	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Podstawy rzeźby*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	435	45		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				

Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy- egzamin B2	2	1	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – proseminarium dyplomowe	60	12	e	O
Kreatywne kodowanie – proseminarium dyplomowe				
Działania intermedialne i postartystyczne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Historia sztuki nowych mediów	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	212	21		

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – seminarium dyplomowe	60	12	z	O
Kreatywne kodowanie – seminarium dyplomowe				
Działania intermedialne i postartystyczne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aktualia sztuki	30	3	z/o	O
Historia sztuki nowych mediów	30	3	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
praktyki zawodowe (po II roku)	100	4	z	O

wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	280	25		

Praktyki zawodowe w wymiarze 100 godzin dydaktycznych przekładają się na 75 godzin zegarowych rozliczanych przez podmiot przyjmujący na praktyki.

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: nowe media

Wydział: Sztuk Pięknych

Instytut: Nowe Media

Kierunek: nowe media

Poziom: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
1.1 Informacje podstawowe	3
1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się	3
1.3 Charakterystyka kierunku	3
1.4 Koncepcja kształcenia	4
1.5 Cele kształcenia	5
1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku	5
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi	7
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów	7
2. Nauka, badania, infrastruktura	8
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce	8
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką	9
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia	9
3. Program	10
3.1 Podstawowe informacje	10
3.2 Opis realizacji programu	10
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć	11
3.4 Praktyki zawodowe	11
3.5 Ukończenie studiów	12
4. Efekty uczenia się	12
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia II stopnia	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych	14
5. Plany studiów	18
5.1 Studia II stopnia (poziom 7)	18

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	nowe media	
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia drugiego stopnia	
Profil studiów	ogólnoakademicki	
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie	
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	stacjonarne	
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	studia drugiego stopnia – magister	
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)		
Studia pierwszego stopnia	Studia drugiego stopnia	łącznie
30	20	50

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

Kierunek studiów NOWE MEDIA wypełnia lukę w kształceniu w dziedzinie sztuki. Dotyczy to nie tylko nauczania w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ale także w pozostałych polskich uczelniach artystycznych. Kierunek stanowi odpowiedź na dynamiczną ewolucję mediów cyfrowych we współczesnej kulturze oraz ich stale rosnący wpływ na wszelkie obszary ludzkiej

aktywności, w tym na sztuki plastyczne. Globalny świat mediów jest dziś wyznacznikiem cywilizacyjnego rozwoju, a związane z nim przemysły kultury i przemysły kreatywne stają się wiodącymi gałęziami gospodarki krajów wysoko rozwiniętych oraz obszarami innowacji o ogromnym twórczym potencjale.

Dlatego kierunek NOWE MEDIA zorientowany jest przede wszystkim na aktualną problematykę zawartą w trójmianie: sztuka-technologia-trendy. Przy czym pojęcie sztuki obejmuje tu sztukę nowych mediów (utożsamianą z mediami elektronicznymi), sztukę transmedialną (integrującą nowe media i tradycyjne media sztuki) i sztukę transdyscyplinarną (gdzie różne formy sztuki wchodzi w relacje z dyscyplinami pozaartystycznymi). Pojęcie technologii odnosi się tu przede wszystkim do współczesnych urządzeń, systemów i metod wykorzystywanych do celów artystycznych, jak: komputer, system, kod, algorytm, procedura. Natomiast pojęcie trendy obejmuje, poza technologią, także ważne obszary tematyczne z zakresu estetyki mediów cyfrowych, sztuki generatywnej, procesualnej, immersyjnej, partycypacyjnej i mappingu jak: obrazowanie wiedzy, posthumanizm, ciała rozszerzone, symulacje sztucznego życia, sztuczna inteligencja i jej uczenie maszynowe i wiele innych. W takim kontekście główną cechą kierunku NOWE MEDIA jest umiejętność zaspokojenia społecznych potrzeb świadomego funkcjonowania i uprawiania sztuki w świecie wszechobecnych mediów cyfrowych. Odbywa się to poprzez specjalistyczne kształcenie przyszłych artystów, wykorzystujących w swojej sztuce wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich wpływem na współczesną kulturę.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku NOWE MEDIA prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Studia kształcą zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce nowych mediów i ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniające pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne

o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem kształcenia na kierunku NOWE MEDIA jest poznanie przez studentów zbioru metod, ustandaryzowanych oraz eksperymentalnych podejść do rozwiązywania problemów artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów, w szczególności związanych z procesem twórczym, upublicznieniem dorobku i jego kontekstami.

Absolwenci studiów drugiego stopnia posiadają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne odpowiadające siódmemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej i są przygotowani do podjęcia kształcenia w szkołach doktorskich w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

W szczególności posiadają wiedzę i umiejętności w zakresie realizacji prac artystycznych z obszaru sztuki nowych mediów i innych sztuk wizualnych, w zakresie ekspresji artystycznej, warsztatu twórczego, publicznych prezentacji i autorskich wypowiedzi. W zakresie kompetencji społecznych cechuje ich niezależność, krytyczne podejście, etos i działanie na rzecz interesu publicznego.

Szczegółowe opisy efektów kształcenia są podane w rozdziale 4.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do dziedziny *sztuka* i dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W tym obszarze absolwenci kierunku będą przygotowani do aktywnego uczestnictwa w krajowym i międzynarodowym życiu artystycznym, którego ramy wyznaczają m.in. takie manifestacje sztuki nowych mediów jak: Ars Electronica w Linz, Austria, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, Niemcy, czy Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains w Tourcoing, Francja.

Jednak pod względem społeczno-gospodarczym kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do obszaru przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych, ponieważ:

- Do przemysłów kultury zalicza się przemysły bezpośrednio związane z dziedzinami kultury, dążące do masowej produkcji opartej na prawie autorskim. Należy do nich przemysł filmowy i wideo, telewizja i radio, muzyka, książki i prasa. Nowe media są w tym obszarze reprezentowane głównie przez gry i realizacje wideo, ale wszechobecna obróbka cyfrowa stwarza szerokie pole zatrudnienia w każdym z tych przemysłów.
- Do przemysłów kreatywnych zalicza się przemysły pośrednio związane z głównymi dziedzinami kultury. Ich kulturowa działalność jest jednak niezbędnym składnikiem innych

gałęzi gospodarki. Produkcja jest tu często oparta na prototypach, prawie autorskim i innych własnościach intelektualnych. Główne obszary przemysłów kreatywnych to szeroko rozumiany design, architektura i reklama. Korzystanie z mediów cyfrowych w tych przemysłach jest powszechne, co tworzy doskonałe warunki podjęcia pracy dla absolwentów kierunku NOWE MEDIA.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z marca 2021 roku, w ostatnich latach rośnie w Polsce liczba przedsiębiorstw, których działalność zaliczana jest do przemysłów kultury i kreatywnych. "W 2019 r. osiągnęła poziom 121,5 tys. podmiotów działających w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury. Najliczniej reprezentowaną dziedziną kultury w 2019 r. była dziedzina *Sztuki wizualne* (28,7 tys. podmiotów), a w dalszej kolejności *Reklama* (26,7 tys.), *Sztuki audiowizualne i multimedia* (20,4 tys.) oraz *Książki i prasa* (19,9 tys.). Przeważającą większość podmiotów (99,0%) stanowiły mikroprzedsiębiorstwa, skupiające 72,7% pracujących w obszarze przemysłów kultury i kreatywnych. Miesięczne wynagrodzenie brutto na 1 zatrudnionego wyniosło 6458 zł. Międzynarodowa wymiana dóbr i usług kulturalnych i kreatywnych charakteryzowała się dodatnim saldem obrotów"¹. Komisja Europejska także prowadzi szczegółowe badania sektora przemysłów kultury w Europie. Z ogólnodostępnych danych, które można znaleźć w Internecie wynika, że Polska jest klasyfikowana dosyć nisko, zarówno pod względem procentowego wkładu przemysłów kultury i kreatywnych do krajowego PKB, jak i pod względem kwoty obrotów handlowych liczonych w Euro. Perspektywy społeczno-gospodarcze dla przemysłów kreatywnych można więc określić jako bardzo obiecujące i przyszłościowe, potrzebujące absolwentów z kierunków, których absolwenci podejmą działania „oparte na indywidualnej kreatywności i talencie, i które mają zarazem potencjał tworzenia PKB i miejsc pracy poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”.² Takimi poszukiwanymi specjalistami są właśnie absolwenci kierunku NOWE MEDIA.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku NOWE MEDIA są zgodne z potrzebami społeczno- gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością

¹ https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly_kultury_i_kreatywne_w_2019_roku.docx

² definicja wg Creative Industries Taskforce, Wielka Brytania 1997 [w:] https://nck.pl/upload/2011-01-/prezentacja_przemysly_kultury.pdf

artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku NOWE MEDIA.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

- artysta prowadzący działalność twórczą w zakresie sztuki nowomediowej (opartej o nowe technologie cyfrowe np. sztuka generatywna, interaktywna), transdyscyplinarnej (tworzącej relacje z innymi pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych np. z nauką, aktywizmem społecznym itp.) oraz transmedialnej (integrującej nowe media i tradycyjne media sztuki, ich interakcje prowadzą do wyłonienia nowej, hybrydycznej płaszczyzny oddziaływania)
- projektant grafiki multimedialnej i generatywnej oraz interaktywnej komunikacji wizualnej w przemyśle kreatywnym (agencje interaktywne, software house, studia graficzne, agencje eventowe, studia filmowe)
- kurator i animator działań artystycznych, kulturalnych i edukacyjnych z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Potencjał pracowników kierunku NOWE MEDIA daje szansę na badanie sztuki nowomediowej jako zjawiska zmiennego i procesualnego, a co za tym idzie interesującego pod względem artystycznym. Polem badań naukowo - artystycznych mogą stać się zdefiniowane przez prof. Ryszarda Kluszczyńskiego pojęcia nowomediowości, transmediowości i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów. Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomediowa, transmediowa i transdyscyplinarna** - badania istotnych obszarów sztuki nowych mediów jako różnych środowisk praktyk artystycznych;
- **sztuka generatywna** - badanie generatywności w odniesieniu do zastosowań w praktyce artystycznej zaawansowanych procedur algorytmicznych, wspomaganie działań praktycznych za pomocą wiedzy teoretycznej;
- **kreatywne kodowanie** - twórcze wykorzystanie środowiska programistycznego do tworzenia dzieł sztuki generatywnej, poszukiwanie różnych możliwości interakcji z dziełami sztuki, projektowanie pseudolosowości oraz łączenie obrazów i dźwięków;
- **videomapping** - badania synergii niematerialnych obrazów cyfrowych i materialności obiektów rzeczywistych;
- **obrazowanie wiedzy, sztuka danych** - przekraczanie granic tradycyjnie pojmowanej sztuki związanej z geometrią, nowe sposoby obrazowania dotyczące stosowanych technologii, ale także złożonych procesów społecznych, kulturowych, odniesień do nauki, statystyki jak i codzienności;
- **sztuka interaktywna** - badania nowoczesnych działań wizualnych, w których aranżujący dzieło artysta przewiduje współuczestnictwo publiczności oraz współtworzenie dzieła przez interaktora;
- **gry komputerowe** - badania we współpracy z ośrodkami informatycznymi w zakresie łączenia warstwy wizualnej z mechaniką gry;
- **sztuka AI w dobie uczenia maszynowego** - wspomaganie działań praktycznych wiedzą teoretyczną
- **organizacja przestrzeni, formy audiowizualne** - poszerzanie zakresu metod polegających na aranżowaniu przestrzeni, w której widz będzie poddany zintegrowanemu działaniu przestrzennych bodźców wizualnych i dźwiękowych;

- **działania performatywne i aktywizm** - poszukiwanie nowych możliwości działań w obszarze sztuki akcji, kiedy w trakcie tworzenia zdarzenia wykorzystywane środki artystyczne wymykają się spod kontroli artysty;
- **miks, kolaż, montaż**- szukanie nowych form artystycznych dla przestrzennych kompozycji wykonanych z przedmiotów gotowych;
- **od pigmentu do piksela** - wyjście poza tradycyjne rozumienie obrazu malarskiego oraz stosowane dawniej technologie i konwencje kompozycyjne. Łączenie klasycznych metod i technik malarskich ze współczesnymi technologiami cyfrowymi;
- **matryca jako dzieło sztuki** - poszukiwanie nowych sposobów wykorzystania matrycy (w tym np. matrycy fotograficznej, graficznej itp.);
- **badania odnoszące się do tradycji** - refleksja nad nowymi mediami w kontekście historycznych działań awangardowych oraz nad sposobami integracji nowych mediów i sztuki tradycyjnej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku NOWE MEDIA powinny mieć silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Również tematy prac dyplomowych powinny być ściśle związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągłe doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów. Przewiduje się między innymi, włączanie doświadczeń dydaktycznych uzyskanych w zetknięciu z indywidualnymi postawami artystycznymi studentów w tok tematycznie dopasowanych badań naukowych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Katedra Kompozycji. W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne będą uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Powinna być zachowana dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej. Postuluje się doposażenie pomieszczeń w elementarny sprzęt oświetleniowy potrzebny podczas robienia zdjęć

i filmów lub należy zapewnić studentom dostęp do studia fotograficzno-filmowego, sale i laboratoria powinny zostać wyposażone w nowoczesny sprzęt do wyświetlania obrazów. Wskazane jest, aby studenci mogli korzystać z drukarki wielkoformatowej, plotera tnąco-kreślącego, plotera laserowego CNC oraz z drukarki 3D.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku NOWE MEDIA realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą II stopnia.

II stopień kształcenia

Na pierwszym roku studiów realizowane są wszystkie przedmioty z modułu kształcenia ogólnego, trzy przedmioty praktycznego kształcenia kierunkowego, przedmiot teoretyczny kierunkowy oraz trzy przedmioty kształcenia uzupełniającego (wybrane z czterech przedmiotów). Na drugim roku studiowany jest wybrany przedmiot kierunkowy i wybrane trzy z czterech przedmiotów fakultatywnych (do końca 3 semestru). Semestr czwarty to przygotowanie, w ramach seminarium dyplomowego, pracy magisterskiej praktycznej i teoretycznej. Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć praktycznych w formie ćwiczeń, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	120
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia a także w trakcie pracy samodzielnej	120
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	49
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	18

łącznie liczba godzin zajęć: **1292**

3.4 Praktyki zawodowe

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

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia II stopnia (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

- 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 projektu dyplomowego (część praktyczna pracy) i pracy teoretycznej. Obydwie części pracy dyplomowej są recenzowane.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia II stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Nazwa kierunku	Wydział Sztuk Pięknych nowe media
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	II stopień, studia stacjonarne (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom7
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 dn.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:		
NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do sztuki nowych mediów	P7S_WG
NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad tworzenia różnych rodzajów utworów nowych mediów	P7S_WG
NM7S_WG03	ma świadomość odrębności estetycznej sztuki wokół nowoczesnych technologii medialnych nowych mediów, rozumie integracyjne możliwości tkwiące w działaniach artystycznych skupionych wokół nowoczesnych technologii medialnych	P7S_WG P7S_WK
NM7S_WG04	dobrze orientuje się w usytuowaniu kulturowym i historycznym obszaru sztuki nowych mediów, zna historię sztuki współczesnej	P7S_WG
NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	P7S_WK

NM7S_WG06	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych metod promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	P7S_WK
NM7S_WK07	zna i rozumie uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, oraz podstawowe uregulowania z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P7S_WK

Umiejętności Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	P7S_UW
NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	P7S_UW
NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P7S_UW
NM7S_UW04	pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce artystycznej zasad kompozycji uwzględniających odmienną strukturę oraz procesu tworzenia dzieł nowych mediów	P7S_UW
NM7S_UW05	wybiera i stosuje właściwe technologie cyfrowe oraz inne techniki i narzędzia do realizacji celów artystycznych, poszerza zakres i pogłębia umiejętności generowania obrazów cyfrowych	P7S_UW P7S_UU
NM7S_UW06	celowo wzbogaca warsztat artystyczny, stosuje techniki i działania nadające realizacjom oryginalny rys	P7S_UW
NM7S_UW07	Wykorzystuje zaawansowaną wiedzę z historii sztuki współczesnej do charakterystyki i interpretacji oraz umieszczenia zjawisk artystycznych rozwijających się w obrębie nowych technologii medialnych we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	P7S_UW
NM7S_UW08	wykorzystuje właściwie źródła bibliograficzne, pisze kierunkowe rozprawy pisemne, przygotowuje wystąpienia publiczne i prezentacje multimedialne, używa terminologii specyficznej dla sztuki nowych mediów	P7S_UK
NM7S_UK09	potrafi publicznie zaprezentować analizę własnych dokonań artystycznych	P7S_UK
NM7S_UK10	potrafi zorganizować przestrzeń wystawienniczą do prezentacji własnych dokonań artystycznych oraz udokumentować dorobek w formie cyfrowej i drukowanej	P7S_UK
NM7S_UK11	ma kompetencje w zakresie działań twórczych indywidualnych, ale także jest zdolny pełnić wiodącą rolę w zespołach artystów i propagatorów kultury, biegle korzysta ze współczesnych platform informacyjnych i komunikacyjnych	P7S_UO
NM7S_UK12	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym terminologią specjalistyczną	P7S_UK
NM7S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach podyplomowych i doktorskich	P7S_UU
Kompetencje społeczne Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	P7S_KR

NM7S_KK02	w komunikacji społecznej wykorzystuje nowoczesne platformy informacyjne oraz mechanizmy psychologiczne wspomagające rozwiązywanie zaistniałych problemów	P7S_KO P7S_KR
NM7S_KK03	skutecznie dostosowuje się do nowych, zmieniających się warunków społecznych	P7S_KK
NM7S_KK04	potrafi zorganizować współpracę przedstawicieli różnych środowisk społecznych i zawodowych, która umożliwi realizację projektów artystycznych i kulturalnych, sięga po opinię i pomoc ekspertów	P7S_KK
NM7S_KO05	Ma świadomość wagi uczestnictwa artysty w życiu kulturalno-artystycznym, rozumie potrzebę działania odpowiedzialnego i przedsiębiorczego	P7S_KO
NM7S_KR06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych	P7S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Moduł kształcenia ogólnego			
Zagadnienia sztuki aktualnej	NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Różne teorie odnoszące się i definiujące sztukę nowych mediów. Zagadnienia związane z estetyką nowych mediów. Wiedza na temat działań artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów.	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu zagadnień sztuki aktualnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	NM6S_UK12	Program doskonalenia, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2+.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy- egzamin B2+	NM6S_UK12	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	egzamin na poziomie B2+
Ochrona własności intelektualnej	NM7S_WG07	Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	- zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Moduł Praktycznego Kształcenia Kierunkowego			
Obraz Cyfrowy	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_UW03 NM7S_UW04 NM7S_UW05 NM7S_UK011 NM7S_KK01	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	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i

		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	wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Obraz w Przestrzeni	NM7S_WG04 NM7S_WG07 NM7S_UW01 NM7S_UW03 NM7S_UW04 NM7S_UW05 NM7S_UW06 NM7S_UW07 NM7S_UK09 NM7S_UK010 NM7S_UK011 NM7S_KK01 NM7S_KK04 NM7S_KR06	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 i dorobek kolegów, a ocena 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,	W Pracowni Obrazu w Przestrzeni weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez egzaminy, zaliczenia, przeglądy prac i cotygodniowe zajęcia. Egzamin końcowy to dyskusja, podczas której studenci omawiają własne prace i dorobek kolegów, a ocena uwzględnia: poziom artystyczny (40%), technikę (20%), aktywność (20%) i frekwencję (20%). Decyzję ostateczną podejmuje prowadzący pracownię, respektując opinię grupy. Otwartą formę egzaminu stosuje się za zgodą wszystkich studentów. Zaliczenie pod

		objektów 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.	koniec semestru pozwala na ostatnie poprawki projektów, a obowiązkowy przegląd prac umożliwia wprowadzanie korekt i motywuje studentów do systematycznej pracy. Najważniejszą formą weryfikacji są cotygodniowe zajęcia, które wspierają rozwój samodzielności, umożliwiają wymianę poglądów i rozwijają język profesjonalny oraz umiejętność dyskusji o twórczości. Stopniowo studenci zyskują autonomię w podejmowaniu decyzji dotyczących własnego rozwoju artystycznego.
Formy audiowizualne	NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW04 NM7S_UW06 NM7S_UK01 NM7S_KK03	Doświadczenia akustyczne w kontekście współczesnych zagadnień wystawienniczych, promocyjnych, pokazów, prezentacji oraz jako nośnik informacji w zagadnieniach społecznych i niwelujących bariery dostępności. Elementy produkcji dźwięku cyfrowego i muzyki maszynowej: zagadnienia syntezy analogowej i cyfrowej, sekwencjonowanie, programowanie i skryptowanie utworów dźwiękowych za pomocą urządzeń analogowych, cyfrowych i oprogramowania komputerowego, rejestracja, edycja, wzbogacanie i postprodukcja (efekty). <i>Motion graphic</i> i złożone struktury audiowizualne na potrzeby	Podstawą weryfikacji umiejętności jest ocena bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności poprzez udział w cyklicznych przeglądach postępów realizacji prac, ich krytycznym omówieniu i rozpoznaniu potencjalnych problemów oraz finalnej ocenie podczas zaliczenia na ocenę lub egzaminu (w zależności od siatki godzin w danym semestrze).

		współczesnych technik ekspozycyjnych: (projekcje, prezentacje, druk wielkoformatowy, formy przestrzenne), kanałów wielko zasięgowych (social media, Internet, audycje dźwiękowe). Praca z zastanymi projektami wizualnymi i dźwiękowymi na potrzeby innych nośników mediów: oprawa video, grafika ruchoma, video- instalacja, media cyfrowe w kontekście zagadnień dostępności i designu społecznego. Realizacja złożonego projektu na zasadach case study zawierająca m.in.: obserwację uczestniczącą, zgromadzenie dokumentacji dotyczącej wybranego obiektu działań, analizę potrzeb, przedstawienie propozycji realizacji, realizacja i prezentacja wybranego projektu w przestrzeni publicznej.	Na ocenę finalną wpływa przede wszystkim poziom rozumienia i opanowania zagadnień warsztatowych i technicznych, oryginalność koncepcji, umiejętność rozwiązywania problemów natury artystycznej i logicznej z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych prac. Nie bez znaczenia jest również zaangażowanie i aktywność studenta, bieżące przygotowanie do zajęć, oraz inicjatywa wykazywana podczas pracy samodzielnej i zespołowej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Obraz Cyfrowy, Obraz w Przestrzeni, Formy Audiowizualne - Seminarium magisterskie	NM7S_WG02 NM7S_WG05 NM7S_WG06 NM7S_UW08 NM7S_UK09 NM7S_UU013 NM7S_KK01 NM7S_KK02 NM7S_KK03 NM7S_KK04 NM7S_KO05 NM7S_KR06	Pogłębiona wiedza o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów. Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna. Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów, zdobytej w trakcie studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu pracy dyplomowej, jej teoretycznych i artystycznych kontekstów. Przygotowanie pracy do obrony.	Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej. Ocenie podlegają koncepcja, samodzielność realizacji, poziom artystyczny i techniczny wykonanej pracy oraz sposób jej prezentacji.

Moduł Teoretycznego Kształcenia Kierunkowego			
Sztuka generatywna	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka i design generatywny, procesualność, kreatywna autonomia - kreatywne partnerstwo, kod algorytmiczny jako obliczeniowe metamedium, cyfrowy compositing (CAD/CAM), standardowe algorytmy sztuki generatywnej, generatywność przedcyfrowa, początki sztuki komputerowej, złożoność - badanie systemów złożonych, emergencja ewolucja- programowanie ewolucyjne, sztuka sztucznego życia, biomedycyna w sztuce generatywnej .	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki generatywnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.
Sztuka danych	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka/design danych - wprowadzenie, Big Data / Data Science, baza danych jako poznawczy, kulturowy, kreatywny i technologiczny format, kulturowa analityka – case studies, wizualizacja danych, proces wizualizacji danych, modele reprezentacji danych/techniki wizualizacji, wizualna epistemologia, pomiędzy wizualizacjami użytkowymi (funkcjonalnymi) i artystycznymi, zasadnicze rekonfiguracje sztuki/designu danych, krytyczna sztuka danych.	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki danych - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.
Sztuka AI	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka AI - wprowadzenie, uczenie maszynowe, modele generatywne w zastosowaniach kreatywnych, "sztuka promptów", obliczeniowa kreatywność, teorie i modele kreatywności, systemy kreatywne, kreatywne partnerstwo człowieka i AI, sztuka AI -historia i estetyka, AI w sztukach wizualnych, AI w sztuce interaktywnej, AI w muzyce,	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki AI - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.

		sztuka AI - ryzyka i wyzwania.	
Proseminarium pracy teoretycznej	NM7S_WG04 NM7S_UW08 NM7S_UK09	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium pracy teoretycznej	NM7S_WG04 NM7S_WG05 NM7S_UW08 NM7S_UK09 NM7S_KK01	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Moduł Kształcenia Uzupełniającego			
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	W programie rozszerza się zagadnienia realizowane na poziomie 6. Proponowana jest indywidualizacja realizowanych projektów pod kątem zainteresowań i predyspozycji studenta. Realizowane są prace w przestrzeni filmowo-animacyjnej oraz interaktywno-multimedialnej. Projektowane są animowane rozwiązania infograficzne, reklamowe i kampanie społeczne lub okolicznościowe. Do realizacji warstwy technicznej używane są wybrane aplikacje użytkowe oraz technologie cyfrowego wideo. Wprowadza się elementy projektowania interfejsu i funkcjonalnych, aplikacji interaktywnych i gier.	Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę procesu projektowego oraz finalnego prototypu. Ocenie podlegają koncepcja, etapy realizacji, jakość i spójność opracowanych elementów, funkcjonalność oraz integracja projektu. Uwzględnia się także dokumentację, prezentację projektu, aktywność w trakcie zajęć oraz udział w konsultacjach i pracy zespołowej.

Malarstwo*	NM7S_WG05	Programy pracowni malarskich	Weryfikacja umiejętności na
	NM7S_UW01	zawierają zagadnienia związane z	podstawie bieżącego
	NM7S_UW02	budową obrazu malarskiego, koloru,	przygotowania do zajęć – ocena
	NM7S_UW03	światła, przestrzeni, perspektywy i	udziału i zaangażowanie
	NM7S_KK01	różnych klasycznych technik malarskich.	studenta w realizacji ćwiczeń w
	NM7S_KK06	Możliwe są także własne eksperymenty	oparciu o nabyte umiejętności i
		dotyczące formy obrazu oraz	wiedzę oraz poziom artystyczny
		sukcesywne poszerzanie warsztatu	zrealizowanych zadań.
		malarskiego poprzez korzystanie ze	Dodatkową formą weryfikacji
		współczesnych technologii. Dzięki	efektów uczenia, są semestralne
		szerokiemu traktowaniu problematyki	przeglądy w formie otwartej z
		malarskiej studenci mają szansę na	możliwością uczestniczenia
		wypracowanie indywidualnego języka	pozostałych dydaktyków.
		malarskiej wypowiedzi artystycznej. W	Harmonogram Egzaminów jest
		pracowniach uczy się nie tylko praktyk	dostępny na stronie Uczelni.
		malarskich ale pobudza się także	
		refleksję teoretyczną dotyczącą	
		znaczenia i oddziaływania obrazu w	
		zmieniającej się kulturze wizualnej.	
Grafika*	NM7S_WG05	Programy pracowni graficznych	Weryfikacja umiejętności
	NM7S_UW01	pozwalają na posługiwanie się wieloma	odbywa się na podstawie
	NM7S_UW02	klasycznymi technikami graficznymi	bieżącego przygotowania do
	NM7S_UW03	oraz z nowymi technologiami druku	zajęć oraz oceny udziału i
	NM7S_KK01	przy wykorzystaniu komputera jako	zaangażowania studenta w
	NM7S_KK06	narzędzia graficznego. Możliwe jest	realizację ćwiczeń, z
		także łączenie różnych technik.	uwzględnieniem wykorzystania
		Prowadzi to do poszerzenia przestrzeni	nabytej wiedzy i umiejętności, a
		działań graficznych i realizacji	zrealizowanych zadań. Egzamin
		oryginalnych koncepcji twórczych w	na koniec każdego semestru
		tym np. instalacji graficznych i różnych	polega na przeglądzie
		typów książki artystycznej. Rozwijane są	wykonanych prac, ich
		również badania nad zastosowaniem	krytycznym omówieniu oraz
		metod graficznych zaliczanych do	ocenie. Przy wystawianiu oceny
		popularnego na świecie nurtu „non	uwzględnia się poziom
		toxic”. Treści programowe pracowni	rozumienia zagadnień
		poszerzane są w Kole Naukowym	warsztatowych, ocenę koncepcji
			oraz umiejętność rozwiązywania
			problemów w realizowanych
			zadaniach, biegłość techniczną i
			manualną oraz stopień
			opanowania warsztatu. Istotne

		"Eksperymentarium", które prowadzi własne warsztaty oraz zaprasza wybitnych specjalistów z Polski i z zagranicy do prezentacji nowatorskich rozwiązań technologicznych i artystycznych.	znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Rzeźba*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	Programy pracowni i warsztatów pozwalają zdobyć pogłębioną wiedzę i umiejętności w zakresie różnych tradycyjnych technik i technologii rzeźbiarskich. Istotną częścią programów studiów są również zajęcia z rzeźby wirtualnej, zapoznające studentów z technologiami cyfrowymi (w tym z drukiem 3D). W ramach programów prowadzone są także działania site-specific, gdzie między innymi realizuje się projekty polegające na łączeniu elementów rzeźbiarskich z krajobrazem bądź z architekturą wnętrz. Projekty mogą powstawać na poziomach komunikacji interpersonalnej, publicznej i wirtualnej. W rzeźbiarskich aranżacjach przestrzeni oraz w rzeźbach wolnostojących szczególną uwagę zwraca się na właściwe użycie materiału jako środka wyrazu artystycznego.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu rzeźby oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań rzeźbiarskich. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie.	udział w szkoleniu BHP

		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).	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu bibliotecznym

5. Plany studiów

5.1 Studia II stopnia (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	4	z/o	O
Obraz w przestrzeni	60	4	z/o	O
Formy audiowizualne	60	4	z/o	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka generatywna	30	2	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	z/o	F
Malarstwo*	45	4	z/o	F
Grafika*	45	4	z/o	F
Rzeźba*	45	4	z/o	F
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	412	30		

*Student wybiera 3 z 4 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	z/o	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy - egzamin B2+	2	1	e	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	4	e	O
Obraz w przestrzeni	60	4	e	O
Formy audiowizualne	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka danych	30	2	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	z/o	F
Malarstwo*	45	4	z/o	F
Grafika*	45	4	z/o	F
Rzeźba*	45	4	z/o	F
SUMA	415	33		

*Student wybiera 3 z 4 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	6	e	O
Obraz w przestrzeni	60	6	e	O
Formy audiowizualne	60	6	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka AI	30	2	e	O
Proseminarium pracy teoretycznej	30	4	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	e	F
Malarstwo*	45	4	e	F
Grafika*	45	4	e	F
Rzeźba*	45	4	e	F
SUMA	375	36		

*Student wybiera 3 z 4 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Obraz cyfrowy – seminarium dyplomowe	60	13	z	O
Obraz w przestrzeni – seminarium dyplomowe				
Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium pracy teoretycznej	30	8	z	O
SUMA	90	21		

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

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. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku.....	3
2. Nauka, badania, infrastruktura	7
3. Program	8
4 Efekty uczenia się	10
5. Plany studiów.....	23

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 stu-

denci 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, samodzielnej pracy 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 liczba punktów ECTS	304
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	304
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	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	47

Łączna liczba godzin zajęć: od **5194 do 5479**

3.4 Praktyki zawodowe

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

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

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

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
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	P7S_WG

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	umie organizować własną działalność artystyczną w zakresie samodzielnej realizacji działań artystycznych.	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 zgodne 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 oraz kształcenia w szkołach doktorskich.	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	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Moduł kształcenia ogólnego			
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.	Zaliczenie z oceną odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu przedmiotu Aktualia sztuki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Estetyka	GJ_W03 GJ_W05	Przedmiot wprowadza w kluczowe zagadnienia estetyki, analizując idee piękna, sztuki i doświadczenia estetycznego od	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu estetyki

	GJ_W08 GJ_U05 GJ_U15a GJ_K03	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.	- zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu filozofii - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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 kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy – egzamin B2+	GJ_U16	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	egzamin 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.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań na podstawie dyskusji oraz ćwiczeń audytoryjnych. Zaliczenie na ocenę na podstawie pracy pisemnej uzupełnionej rysunkami.

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.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu kompozycji oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań kompozycyjnych Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu rzeźby oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań rzeźbiarskich. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań fotograficznych. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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, głębia 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.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu mediów cyfrowych oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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.	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Podstawy komunikacji wizualnej	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11	Przedmiot Podstawy komunikacji wizualnej wprowadza studentów kierunku grafika w podstawowe zagadnienia projektowania komunikatu wizualnego. Zajęcia obejmują kształtowanie umiejętności świadomego posługiwania się podstawowymi środkami wyrazu projektowego, takimi jak typografia, znak graficzny, obraz oraz kolor, z uwzględnieniem relacji pomiędzy teorią projektowania a praktyką realizacji graficznych. W ramach zajęć realizowane są ćwiczenia projektowe	Efekty kształcenia weryfikowane są podczas regularnych korekt zadania projektowego. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność

		dotyczące budowania czytelnych i spójnych komunikatów wizualnych, obejmujące m.in. zagadnienia projektowania znaków graficznych, podstaw systemów identyfikacji wizualnej oraz ich zastosowania w różnych kontekstach komunikacyjnych. Program zajęć wprowadza także w podstawy projektowania typograficznego i form wydawniczych, ze szczególnym uwzględnieniem relacji między treścią, strukturą publikacji a jej formą wizualną. Istotnym elementem kształcenia jest rozwijanie umiejętności analizy i interpretacji treści, formułowania problemów projektowych oraz podejmowania świadomych decyzji projektowych. Zajęcia uwzględniają także społeczne i kulturowe konteksty komunikacji wizualnej oraz wskazują na możliwości łączenia warsztatu graficznego z innymi obszarami twórczości artystycznej.	
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.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
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, interpretując obserwowane zjawiska i tworzą własną artystyczną rzeczywistość. Proces nauczania oparty jest na indywidualnych korektach, dostosowanych do poziomu rozwoju studenta.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
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.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
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	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność.

		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.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność.
Projektowanie Plakatu	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Program pracowni obejmuje zagadnienia związane ze świadomym kształtowaniem kompozycji, koloru i typografii oraz budowaniem hierarchii informacji w strukturze plakatu. Studenci rozwijają umiejętność syntetycznego przekazu treści wizualnej oraz świadomego operowania relacją obrazu i tekstu. Realizowane zadania mają zróżnicowany stopień trudności i prowadzą od prostych ćwiczeń koncentrujących się na znaczeniu obrazu oraz kompozycji typograficznej do bardziej złożonych projektów plakatu o określonej funkcji komunikacyjnej.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Przedmiot przygotowuje studentów do samodzielnej pracy projektanta graficznego w szerokim spektrum obszarów, takich jak projektowanie opakowań, grafika w przestrzeni publicznej, kampanie społeczne, oprawa graficzna dla rynku muzycznego, instytucji kultury, przemysłu mody i sportu oraz drobnych wydawnictw. Program opiera się na indywidualnym podejściu i wspiera rozwój talentów oraz osobistego stylu twórczego. Studenci poznają różnorodne techniki projektowe – od tradycyjnych warsztatowych po cyfrowe i intermedialne – i uczą się świadomego operowania kompozycją, kolorem, typografią oraz strukturą wizualną. Zajęcia obejmują projektowanie grafiki dwuwymiarowej w kontekście form przestrzennych, integrację płaszczyzny i przestrzeni oraz analizę relacji obrazu do miejsca, skali i odbiorcy. Duży nacisk kładziony jest na eksperyment, proces twórczy i budowanie indywidualnego języka wizualnego.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Przedmiot obejmuje realizację indywidualnych projektów dostosowanych do zainteresowań i predyspozycji studenta. W ramach zajęć podejmowane są działania w obszarze grafiki filmowej, animacji oraz projektowania form interaktywnych i multimedialnych. Studenci opracowują animowane projekty infograficzne, reklamowe oraz kampanie społeczne i okolicznościowe. Program obejmuje wykorzystanie wybranych aplikacji graficznych oraz technologii cyfrowego wideo w realizacji warstwy technicznej projektów. Wprowadzane są także podstawy projektowania interfejsu użytkownika (UI) oraz	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność

		funkcjonalnych aplikacji interaktywnych i gier.	
Projektowanie Informacji Wizualnej	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Przedmiot przygotowuje studentów do samodzielnej pracy w zakresie systemowego projektowania informacji wizualnej, rozwijając umiejętność tworzenia własnej stylistyki oraz indywidualnej postawy artystycznej. Program obejmuje zarówno przygotowanie teoretyczne, jak i ćwiczenia praktyczne, z naciskiem na kompleksowe projektowanie spójnych opracowań wizerunkowych. Studenci realizują projekty znaków firmowych, druków akcydensowych, plakatów, grafiki wielkoformatowej, grafiki na środkach transportu, w przestrzeni architektonicznej oraz layoutów stron www. Ćwiczenia obejmują opracowywanie systemów informacji wizualnej dla wydarzeń kulturalnych, społecznych i komercyjnych, od podstawowych założeń projektowych po obszerne, czytelne wizualizacje całościowych systemów identyfikacyjnych. Program stopniowo zwiększa poziom trudności i kładzie nacisk na rozwój wyobraźni projektowej, eksperyment, analizę istniejących realizacji oraz oryginalność wizualną i merytoryczną.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Przedmiot przygotowuje studentów do pracy w zakresie systemowego projektowania grafiki wydawniczej oraz typografii mediów cyfrowych. Studenci uczą się tworzyć własną unikalną stylistykę, opracowywać zaawansowane projekty strukturalne i rozwijać indywidualną postawę artystyczną. Program obejmuje ćwiczenia o progresywnym stopniu trudności, wprowadzające pojęcie systemu projektowego oraz jego elementy, takie jak kompozycja, kolor, typografia, layout, ilustracja i fotografia. Zajęcia obejmują realizację projektów logotypów, plakatów, citylightów, akcydensów, prostych i złożonych form wydawniczych oraz periodyków, a także adaptację materiałów drukowanych na platformy cyfrowe. Studenci zdobywają umiejętność projektowania wydawnictw od podstawowych bookletów i ulotek po złożone strukturalnie periodyki, rozwijając wyobraźnię projektową i kompetencje praktyczne niezbędne w pracy zawodowej. Program kładzie nacisk na stopniowanie trudności, eksperyment, analizę istniejących realizacji oraz rozwój oryginalności wizualnej i merytorycznej.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	GJ_W04a GJ_U03 GJ_U07b GJ_U11 GJ_K05	Przedmiot obejmuje projektowanie dedykowanego kroju pisma dla wybranej marki lub linii produktowej na podstawie autorskiego briefu. Studenci uczą się przekładać założenia stylistyczne i marketingowe na spójne rozwiązania typograficzne oraz projektować charakterystyczny, funkcjonalny krój pisma obejmujący pełny zestaw znaków alfabetu łacińskiego, znaki diakrytyczne i cyfry. Program zakłada opanowanie pracy w specjalistycznym oprogramowaniu do projektowania fontów (Glyphs) oraz tworzenie systemowych, parametrycznych rozwiązań umożliwiających edytowalne zastosowanie kroju w różnych układach typograficznych. Zajęcia obejmują także przygotowanie profesjonalnej prezentacji projektu w formie specimentu oraz makiet zastosowań.	Zaliczenie na podstawie kryteriów ustalonych w wybranym przedmiocie z oferty ogólnouczelnianej lub na innym kierunku. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego			
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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Zaliczenie każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu

			oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
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 literniczej. 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.	Obrona projektu lub zadania stanowi podstawę zaliczenia przedmiotu na ocenę. Efekty kształcenia weryfikowane są w trakcie regularnych korekt realizowanego zadania projektowego. W procesie oceny uwzględnia się również bieżące przygotowanie do zajęć, poziom zaangażowania studenta oraz jego aktywność podczas zajęć.
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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
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). Rozwija 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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.

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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
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,	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.

		uwzględniając spójność idei i wyrażania. Program motywuje do twórczej wypowiedzi w technikach graficznych, pobudzając indywidualną kreatywność i rozbudzając pasję do działalności artystycznej.	
Techniki wkłódnodrukowe	GJ_W04a GJ_W06b GJ_U09b GJ_U12 GJ_U10b GJ_K02 GJ_K04	W Pracowni Technik Wkłódnodrukowych 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 wkłódnodruku. 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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego			
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. Duerer, 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	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii grafiki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Proseminarium dyplomowe – praca pisemna	GJ_W03 GJ_U15a GJ_K03	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium 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	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Moduł kształcenia uzupełniającego			
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.	- zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach

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.	-zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	Zaliczenie na podstawie karty pracy i opinii wystawionej przez instytucje goszczącą i opiekuna praktyk.
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.	- udział w plenerze malarskim - zaangażowanie i aktywność w trakcie odbywania pleneru
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	- udział w zajęciach
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.	- udział w szkoleniu BHP
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu bibliotecznym

5. Plany studiów

5.1 Studia 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	3	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	31		

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	3	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	31		

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	3	e	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Podstawy Komunikacji Wizualnej	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	615	31		

* 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	3	e	O
Malarstwo	90	4	e	O/F
Rysunek	90	4	e	O/F
Podstawy Komunikacji Wizualnej	45	2	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	615	33		

* 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
Podstawy mediów cyfrowych	45	2	z/o	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
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	615	33		

* 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
Podstawy mediów cyfrowych	45	2	z/o	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
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	615	34		

* 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
Fotografia*	45	4	e	O/F
Projektowanie Plakatu*	45	4	z/o	O/F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego*	45	4	z/o	O/F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	z/o	O/F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych*	45	4	z/o	O/F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii*	45	4	z/o	O/F
Projektowanie Informacji Wizualnej*	45	4	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 wklęsłodrukowe**	135	8	e	O/F
SUMA	od 422 do 512	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
Projektowanie Plakatu*	45	4	e	O/F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych*	45	4	e	O/F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii*	45	4	e	O/F
Projektowanie Informacji Wizualnej*	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
Fotografia*	45	4	e	O/F
Projektowanie Plakatu *	45	4	e	O/F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych*	45	4	e	O/F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii*	45	4	e	O/F
Projektowanie Informacji Wizualnej*	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 wkłēdrukowe**	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
Projektowanie Plakatu*	45	4	e	O/F
Projektowanie Komunikatu Wizualnego*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	e	O/F
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych*	45	4	e	O/F
Projektowanie Pisma i Kaligrafii*	45	4	e	O/F
Projektowanie Informacji Wizualnej*	45	4	e	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Sitodruk **	90	10	z	O/F
Techniki cyfrowe**	90	10	z	O/F
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna**	90	10	z	O/F
Techniki litograficzne**	90	10	z	O/F
Techniki łączone**	90	10	z	O/F

Techniki włóśtodrukowe**	90	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	3	z	O
SUMA	od 255 do 270	21		

* 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

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. 2026/27

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 – **307**

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, poparte 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: 307
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: 174 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	307
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	174
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	191
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: **5164**

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

i działań artystycznych przedstawianych w przystępnej formie za pomocą technik informacyjnych.

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
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.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: -przystępowania do korekt, -przystępowania do przeglądów w trakcie semestru, -oryginalności i indywidualnego rozwiązywania obowiązujących ćwiczeń, -przedstawienie wszystkich ćwiczeń w semestrze, co wiąże się z zaliczeniem semestru przed egzaminem z końcową oceną.
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 różnorodne dziedziny sztuki. 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.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: -przystępowania do korekt, -przystępowania do przeglądów w trakcie semestru, -oryginalności i indywidualnego rozwiązywania obowiązujących ćwiczeń, -przedstawienie wszystkich ćwiczeń w semestrze, co wiąże się z zaliczeniem semestru przed egzaminem z końcową oceną.
Technologia malarstwa	MO7S_WG02 MO7S_WG06 MO7S_UO03 MO7S_KK03	1 SEMESTR Zagadnienia związane z wykonywaniem podłoży malarskich.Zagadnienia związane z budową i wykonywaniem dzieł malarskich .Sporządzanie 3 różnych zapraw do gruntowania .Wykonywanie kopii dzieł dawnych. 2 SEMESTR : Zagadnienia malarstwa na twardych podłożach. Sporządzanie farb olejnych.Zagadnienie pigmentów i spoiw w malarstwie olejnym .Rodzaje podłoży malarskich w historii malarstwa.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie aktywności na zajęciach, wykonania obowiązujących ćwiczeń, oraz czynnego uczestnictwa w korektach i znajomości wiedzy teoretycznej stawianych zagadnień.

		3 SEMESTR: rekonstrukcja staro-flamandzkiego sposobu malowania na desce i na płótnie. Zagadnienie złocenia i srebrzenia metodą na pulment i na mixtion oraz metody polerowania srebra i złota .Zagadnienie werniksowania malowideł. 4 SEMESTR: zagadnienie malowania farbami mineralnymi. Wykonanie malowidła farbami mineralnym, Zagadnienia malarstwa temperowego ,pastelami, akwarelowego, akrylowego.Palety malarskie malarzy 19-20 wiek.Tabele zestawień najważniejszych pigmentów {nazwa ,skład chemiczny, wrażliwość na siarkowodor ,rodzaj spoiwa , toksyczność}. 5 SEMESTR:zagadnienie ikony w malarstwie .Budowa deski malarskiej lipowej ,topolowej z zapletwieniami lub" niskim parkietem ".Oklejanie deski płótnem.nakładanie zapraw kredowych. .Wykonanie na odpowiednio zagruntowanej desce kopii ikony ze złoceniami w technice tempery jajowej . 6 SEMESTR:wykonanie na odpowiednio zagruntowanej desce kopii portretu z Fajum w technice enkaustycznej. Zagadnienie technik malarstwa ściennego "Al Fresco","Fresco secco ","Sgraffito.Zagadnienie mozaiki i witrażu.Zagadnienie konserwacji obrazów	
Podstawy typografii i DTP	MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KK03 MO7S_KR01	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 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.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych projektów. Zaliczenie semestru polega na ocenie prac przygotowanych do druku. Przy wystawianiu oceny brana jest pod uwagę ocena koncepcji ogólnej projektu, pomysłowość, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych projektach, biegłość techniczna i manualna (litera narzędziowa i odręczna) oraz stopień opanowania oprogramowania. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta oraz odpowiednie reagowanie na korekty.
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 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	Ocena jest wynikiem wnikliwej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu fotografii oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań fotograficznych. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność.
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_UW02	Warsztat artystyczny jako forma projektowania sytuacji twórczej umożliwiającej uczestnikom i prowadzącemu twórczy rozwój. Formy i metody pracy podczas warsztatu artystycznego .	1. Scenariusz warsztatu artystycznego – przedstawienie scenariusza; kryteria oceny: wartość merytoryczna, konstrukcja, kompletność, dopasowanie do grupy

	MO7S_UO03 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KK02	Problemy sztuki najnowszej a warsztaty artystyczne. Projektowanie i realizacja warsztatów artystycznych z różnymi grupami. Dokumentowanie działań.	odbiorczej, oryginalność pomysłu. Ocena numeryczna. 2. Realizacja warsztatu artystycznego – przedstawienie dokumentacji fotograficznej oraz wypowiedź ustna dot. przebiegu warsztatu; kryteria oceny: zgodność ze scenariuszem, przebieg, realizacja celów. Ocena opisowa. 3. Plansza sprawozdawcza – przedstawienie projektu plakatu; kryteria oceny: kompletność, refleksja ewaluacyjna, wartość estetyczna plakatu. Ocena numeryczna. Ocena końcowa uwzględnia wszystkie oceny częściowe.
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. Poglębianie wiedzy o specyfice obrazu cyfrowego w zależności od docelowego medium (TV, Internet, media mobilne).	Ocena odbywa się na podstawie czynnego uczestnictwa na zajęciach, realizacji ćwiczeń oraz wymiany poglądów podczas korekt.
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 Multimediiów - 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;	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność.

		-Animacja infograficzna; -Post produkcja: trackign 2D, planar, 3D, -Kluczowanie (eliminacja jednobarwnego tła), -Rotoskopia; -Montaż audio i video,	
Percepcja wizualna – teoria i historia koloru	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_WG07 MO7S_UK05 MO7S_KR01 MO7S_KK03	I semestr : Zagadnienia wstępne na zajęciach w pierwszym semestrze dotyczą teorii widzenia i rodzajów świadomości wzrokowej oraz analizy formy w dziełach sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa. Na ich podstawie studenci opracowują pracę pisemną dotyczącą analizy wybranych dzieł malarskich, uzupełnioną rysunkami ilustrującymi wybranych zagadnień. Następnie omawiane są tematy z zakresu psychofizjologii widzenia i percepcji wizualnej: rodzajów receptorów, wrażeń adaptacyjnych i relatywnych, rodzajów kontrastów, widzenia barw oraz wpływu wiedzy na widzenie. II semestr : Na zajęciach w drugim semestrze poruszane są zagadnienia wykorzystywane do opracowania pracy pisemnej, dotyczące analizy barwy w zakresie ekspresji i treści świadomych oraz nieświadomych. Na ich podstawie studenci opracowują pracę pisemną wybranego dzieła sztuki z zakresu malarstwa i uzupełniają rysunkami schematycznymi oraz schematem barwnym. Następnie przedstawiane są treści obejmujące teorię koloru, historyczną ewolucję barwy w kulturze (m.in. systemy barwne np.: Newtona, Goethego, Rungego, Helmholtza), a także estetyczne i psychologiczne aspekty barwy.	1. Prace pisemne : Opracowanie pracy pisemnej Świadomość wzrokowa i analiza formy dzieła sztuki (w I semestrze) i pracy pisemnej Analiza barwy – ekspresja, symbol, archetyp (w II semestrze) na podstawie wybranych przez studentów obrazów malarskich. Obydwie prace pozwalają na weryfikację wiedzy studentów na temat poruszanych zagadnień i umiejętności zastosowania narzędzi badawczych wykorzystywanych w analizach dzieł sztuki na konkretnych przykładach prac malarskich. 2. Ćwiczenia audytoryjne : Wykonanie przez studentów schematycznych rysunków do wybranych obrazów malarskich w celu weryfikacji zrozumienia teoretycznych zagadnień, uświadomienia możliwości ukazania wybranych problemów teoretycznych w sposób wizualny oraz praktycznego zapoznania się ze sposobami opracowania tego typu rysunków. Jest to rodzaj ćwiczeń audytoryjnych. 3. Wypowiedzi ustne : Wypowiedzi ustne studentów podczas korekty rysunków schematycznych weryfikujące znajomość teoretycznych zagadnień przedstawianych w sposób wizualny. 4. Dyskusje : Przeprowadzanie dyskusji na zajęciach w celu weryfikacji aktywności, krytycznego myślenia oraz umiejętności argumentacji w zakresie poruszanych zagadnień.
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 zależy 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. Efektem końcowym jest samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Zaliczenie każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
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.	Zaliczenie z oceną odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu przedmiotu Aktualia sztuki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Podstawy kompozycji	MO7S_WG01 MO7S_WG07 MO7S_UW02 MO7S_UW01 MO7S_UW04	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	Podstawą weryfikacji umiejętności jest wykonanie odpowiednich ćwiczeń i znajomość treści przekazanych w wykładach i lekturach. Na ocenę mają wpływ: - zgodność rozwiązania z postawionym

	MO7S_KR01 MO7S_KK03	do przestrzeni trójwymiarowej oraz zagadnienia związane z tworzeniem utworów w rzeczywistej przestrzeni i utworów otwartych.	zadaniem, - oryginalność rozwiązania, - wartość artystyczna utworu, - stopień samodzielności studenta. Bierze się pod uwagę także to, czy student robi postępy. Jest on widoczny na tle grupy, ale traktowany indywidualnie. Na ocenę mają wpływ: obecność na zajęciach, aktywne uczestnictwo w korektach indywidualnych, znajomość lektur, zrealizowanie zadań w zgodzie z ich założeniami. Każdy semestr kończy się egzaminem.
Historia malarstwa	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UK05 MO7S_KO04	<u>MALARSTWO WSPÓŁCZESNE</u> <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.	Egzamin odbywa się na podstawie: - ustnej odpowiedzi sprawdzającej wiedzę z zakresu historii malarstwa, - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
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), 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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu estetyki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach

		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	MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu filozofii - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Fotografia jako sztuka	MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UW02 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_UK07 MO7S_KK03 MO7S_KO04	I - Archeologia fotografii - Fotografia portretowa, Hill i Adamson - Fotografia dokumentalna w XIX wieku - Fotografia artystyczna w XIX wieku: spór o artystyczny charakter fotografii - Wpływ fotografii na sztukę w XIX w. - Piktorializm – fotografia artystyczna 1890-1920 - Fotografia nurtu „nowego widzenia”: funkcja poznawcza i estetyczna medium - Fotomontaż zagraniczny: ideologia racjonalizacji i modernizacji sztuki - Fotomontaż polski: funkcje fotomontażu w kontekście awangardy, sztuki zaangażowanej politycznie i kultury popularnej - Pismo światła: Man Ray, Christian Schad i Laszlo Moholy-Nagy - Fotografia w surrealizmie - Witkacy: portrety fotograficzne II - Fotografia społeczno-dokumentalna: funkcje i charakterystyczne efekty dokumentu, kampanie społeczne z użyciem fotografii - The Family of Man, nowy dokument (Diane Arbus), dokument z pozycji „insajderki” (Nan Goldin) - Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii od pop-artu, przez hiperrealizm, do postmodernizmu - Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii w sztuce konceptualnej, fotografia dokumentacyjna w	Sposobem weryfikacji wszystkich efektów uczenia się w ramach dwusemestralnego wykładu "Fotografia jako sztuka" jest test sprawdzający wiedzę w semestrze zimowym oraz egzamin w semestrze letnim.

		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 Düsseldorfska - 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 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.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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 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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_UO03	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie	Zaliczenie na ocenę.

	MO7S_KR01	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.	Zaliczenie. Zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
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.	Zaliczenie. Zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
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	Realizacja efektów uczenia się odbywa się poprzez zajęcia teoretyczne i praktyczne, ćwiczenia warsztatowe, zadania projektowe, konsultacje, korekty oraz pracę własną studenta; weryfikacja efektów następuje na podstawie oceny aktywności, poziomu przygotowania, jakości wykonanych ćwiczeń i projektów, poprawności warsztatowej, umiejętności zastosowania wiedzy w praktyce oraz sposobu prezentacji i omówienia prac.
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KK03	Celem kształcenia jest przygotowanie studentów do świadomej i samodzielnej praktyki artystycznej, opartej na solidnym warsztacie i refleksji twórczej. Proces dydaktyczny ukierunkowany jest na rozwijanie umiejętności twórczego myślenia oraz kształtowanie indywidualnej wypowiedzi artystycznej, umożliwiającej budowanie własnego języka formalnego i konsekwentnej postawy twórczej. Istotnym elementem kształcenia jest opanowanie zarówno tradycyjnych, jak i współczesnych technik graficznych, co pozwala studentom na swobodne poruszanie się w obszarze różnych mediów i świadome dobieranie środków wyrazu adekwatnych do podejmowanych problemów artystycznych. Równolegle studenci zdobywają wiedzę na temat procesów technologicznych związanych z warsztatem graficznym, ucząc się ich rozumienia i celowego wykorzystywania w praktyce twórczej. Program kształcenia kładzie również nacisk na kształtowanie postawy badawczej i eksperymentalnej, zachęcając do poszukiwań formalnych, przekraczania konwencji oraz podejmowania ryzyka artystycznego. Ważnym aspektem edukacji jest także rozwijanie kompetencji w zakresie interpretacji i analizy dzieła sztuki, co umożliwia świadome uczestnictwo w dyskursie artystycznym oraz krytyczną refleksję nad własną twórczością i zjawiskami współczesnej kultury wizualnej. Wybór pracowni pozwala studentom na świadome kształtowanie własnego profilu twórczego poprzez kontakt z różnorodnymi technikami, mediami oraz metodami pracy charakterystycznymi dla poszczególnych obszarów grafiki artystycznej.	Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac.

Plener I	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_UW01 MO7S_KK03	Program pleneru dla studentów młodszych opiera się na wnikliwej obserwacji natury i wyciąganiu wniosków z zachodzących zmian w zakresie światła i koloru. Uwrażliwienie studentów na temperaturę koloru w świetle i w cieniu i uświadomienie im różnic panujących w plenerze w odniesieniu do warunków panujących w pracowni. Zwrócenie uwagi na zasadnicze elementy budowy obrazu, czyli: kompozycja, napięcia wewnętrzne w obrazie, dynamika i statyka, hierarchia ważności elementów oraz rodzaje perspektywy z naciskiem na perspektywę powietrzną. Dopuszczalne są różne techniki malarskie. Korekty są zawsze indywidualne. Przewidziane są dwa przeglądy w trakcie pleneru w czasie których studenci mają okazję na porównanie swoich dokonań na tle innych studiujących.	Udział w plenerze malarskim. Zaangażowanie i aktywność w trakcie odbywania pleneru. Obecność na przeglądach w trakcie pleneru. Przystawienie obowiązkowej ilości prac na koniec pleneru.
Plener II	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_WG05 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_KK03	Program pleneru dla studentów starszych opiera się w dalszym ciągu na obserwacji natury ale z uwzględnieniem interpretacji obserwowanego zjawiska. Zdobyte doświadczenia pozwalają studentom na inspirację zjawiskami zachodzącymi w naturze i wyciąganie wniosków potrzebnych do kreacji dzieła malarskiego. Zderzenie się z otaczającą naturą ma prowokować ich do tworzenia prac w zgodzie z ukształtowaną już świadomością plastyczną na danym etapie nauki i kreowaniem własnej wizji pejzażu malarskiego z naciskiem na budowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej. Dopuszczalne są prace zespołowe czy działania interdyscyplinarne, a możliwość doboru różnych środków wyrazu pozwala na dokonywanie odważnych wyborów i doskonalenie efektów końcowych dzieła. Korekty są zawsze indywidualne. Przewidziane są dwa przeglądy w trakcie pleneru w czasie których studenci mają okazję na porównanie swoich dokonań na tle innych studiujących.	Udział w plenerze malarskim. Zaangażowanie i aktywność w trakcie odbywania pleneru. Obecność na przeglądach w trakcie pleneru. Przystawienie obowiązkowej ilości prac na koniec pleneru.
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	MO7S_WG04 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR03	Wprowadzenie do procesu koncepcyjnego i warsztatowego przygotowania aneksu dyplomowego. Poszukiwanie indywidualnych rozwiązań twórczych, rozwijanie umiejętności pracy w różnych mediach oraz eksperymentowanie z technikami i strategiami wypowiedzi wizualnej. Studenci podejmują działania w obszarach pokrewnych, poszerzając zakres swojej praktyki artystycznej oraz budując wstępne założenia koncepcyjne aneksu. Analizowane są różnorodne konteksty artystyczne, sposoby budowania wypowiedzi wizualnej i relacje między formą, medium i treścią. Istotnym elementem jest dokumentacja i refleksja nad procesem twórczym, a także konsultacje i przeglądy prac. Efektem kształcenia jest wypracowanie spójnej koncepcji aneksu wraz z realizacją wstępnych prac stanowiących podstawę do dalszego rozwinięcia projektu dyplomowego.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	MO7S_WG04 MO7S_WG06 MO7S_WG07 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KR03 MO7S_KR04	Rozwój i realizacja autorskiego projektu dyplomowego w obszarze malarstwa lub/i rysunku. Zajęcia koncentrują się na pogłębianiu indywidualnego języka artystycznego, świadomym doborze środków wyrazu oraz budowaniu spójnej koncepcji pracy dyplomowej. Omawiane są zagadnienia związane z kompozycją, kolorem, strukturą obrazu oraz relacją formy do treści. Istotnym elementem jest analiza procesu twórczego, indywidualne konsultacje poszczególnych etapów realizacji. Studenci przygotowują zestaw prac stanowiących integralną, przemyślaną wypowiedź artystyczną, gotową do prezentacji w przestrzeni ekspozycyjnej i do publicznej obrony.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.

Seminarium dyplomowe – aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	MO7S_WG04 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR03	Realizacja aneksu dyplomowego w obszarze ogólnoplastycznym, stanowi rozszerzenie głównego projektu artystycznego. Celem jest rozwijanie umiejętności władania różnymi mediami, technikami i strategiami wypowiedzi wizualnej. Studenci podejmują działania w obszarach pokrewnych poszerzając zakres swojej praktyki twórczej. Omawiane są (możliwe acz niekonieczne) relacje między aneksem, a pracą główną, spójność koncepcji oraz autonomia poszczególnych realizacji. Efektem jest zestaw prac uzupełniających dyplom, prezentujących wszechstronność i dojrzałość artystyczną.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	MO7S_WG02 MO7S_WG05 MO7S_UK05 MO7S_UK07 MO7S_KR03	Proces przygotowania pisemnej pracy dyplomowej. Zajęcia skupiają się na rozwijaniu umiejętności formułowania problemu badawczego, konstruowania wypowiedzi naukowej oraz analizy i interpretacji zjawisk artystycznych. Omawiane są zagadnienia z zakresu zasad tworzenia tekstów akademickich, pracy z literaturą przedmiotu oraz poprawnego cytowania źródeł. Studenci opracowują strukturę pracy, redagują kolejne rozdziały oraz przygotowują ostateczną wersję tekstu, stanowiącego teoretyczne uzupełnienie projektu dyplomowego.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Proseminarium dyplomowe	MO7S_WG02 MO7S_WG05 MO7S_UK05 MO7S_KR03	Wprowadzenie do procesu przygotowania pracy dyplomowej – zarówno w wymiarze praktycznym, jak i teoretycznym. Zajęcia koncentrują się na identyfikowaniu obszarów zainteresowań artystycznych, formułowaniu wstępnych koncepcji projektu oraz określaniu problematyki badawczej. Omawiane są podstawowe zagadnienia formalne, sposoby dokumentacji procesu twórczego oraz zasady przygotowania pracy pisemnej. Studenci formułują wstępne założenia do pracy dyplomowej.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Wychowanie fizyczne	_____	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole	Udział w zajęciach z Wychowania fizycznego.
Szkolenie BHP	_____	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.	Udział w szkoleniu BHP. Udział w szkoleniu BHP.
Szkolenie informatyczne	_____	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	Udział w szkoleniu informatycznym.
Szkolenie biblioteczne	_____	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	Udział w szkoleniu bibliotecznym.

5. Plany studiów – 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 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	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	E	O
Podstawy grafiki 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
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/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
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	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	90	4	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 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	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	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
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	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
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	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	90	4	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. 2026/2027

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 – **327**

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: 327
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: 166 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	327
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	166
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	120
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: 5.164

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	wspomagania 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	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
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.	* bieżąca ocena realizowanych prac rzeźbiarskich (warsztat, kompozycja, dobór środków) * analiza postępów oraz rozwoju umiejętności obserwacji i interpretacji * ocena procesu twórczego (szkice, modele, próby technologiczne) * weryfikacja samodzielności, zaangażowania i umiejętności wykorzystania korekt * przeglądy (indywidualne i zbiorowe omówienia) * zaliczenia semestralne na podstawie wykonanych realizacji * egzaminy semestralne obejmujące prezentację i obronę prac
Rzeźba dyplomująca	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	Na wyższych latach studiów, w ramach rzeźby dyplomującej, proces kształcenia przybiera najbardziej świadomy i zindywidualizowany charakter. Zdobyte wcześniej umiejętności warsztatowe przestają być celem samym w sobie, a stają się narzędziem służącym formułowaniu autonomicznej wypowiedzi artystycznej. Kluczowe znaczenie zyskuje zdolność określenia własnego problemu twórczego oraz konsekwentnego rozwijania go w oparciu o świadomie dobrane środki wyrazu. Punktem wyjścia dla realizacji staje się idea, wynikająca z refleksji nad rzeczywistością, którą student przekształca w formę przestrzenną. Istotną jest przy tym umiejętność krytycznego myślenia oraz budowania relacji między koncepcją a jej materialnym lub niematerialnym kształtem. Rzeźba traktowana jest szeroko – jako otwarty obszar działań obejmujący również instalację, czy formy multimedialne. Proces dyplomowy wymaga dużej samodzielności i obejmuje zarówno realizację pracy, jak i jej dokumentację oraz sposób prezentacji. Szczególne znaczenie ma świadomość kontekstu i relacji z odbiorcą. Rola pedagoga przyjmuje formę partnerskiego dialogu, wspierającego rozwój indywidualnej postawy twórczej. Rzeźba dyplomująca stanowi zwieńczenie studiów – moment świadomego określenia własnej tożsamości artystycznej oraz przejścia do samodzielnej praktyki twórczej.	* analiza procesu twórczego (badania, szkice, modele, dokumentacja etapów pracy) * ocena stopnia samodzielności i konsekwencji w realizacji projektu * weryfikacja umiejętności świadomego doboru środków wyrazu do przyjętej idei * ocena relacji między koncepcją a finalną formą (spójność idei i realizacji) * ocena umiejętności krytycznej analizy własnej pracy oraz udziału w dyskusji * zaliczenia semestralne na podstawie wykonanych realizacji * egzaminy semestralne obejmujące prezentację i obronę prac * ocena koncepcji pracy dyplomowej (oryginalność, trafność problemu artystycznego, spójność założeń) * przeglądy prac dyplomowych w trakcie realizacji (korekty indywidualne i zbiorowe) * ocena kompletności i jakości dokumentacji dyplomowej (opis koncepcji, zapis procesu) * egzamin dyplomowy obejmujący prezentację i obronę pracy przed komisją
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.	* bieżąca ocena realizowanych prac rzeźbiarskich (warsztat, kompozycja, dobór środków) * analiza postępów oraz rozwoju umiejętności obserwacji i interpretacji * ocena procesu twórczego

		Celem realizowanego w pracowni programu jest również zapoznanie studentów w zakresie praktycznym z podstawowymi technikami wykorzystywanymi w rzeźbie.	* weryfikacja samodzielności, zaangażowania i umiejętności wykorzystania korekt * przeglądy (indywidualne i zbiorowe omówienia) * zaliczenia semestralne na podstawie wykonanych realizacji * egzaminy semestralne obejmujące prezentację prac.
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.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są bieżące korekty oraz przeglądy w trakcie semestru.
1. Rzeźba wirtualna 2. Mała forma szkło 3. Mała forma ceramika 4. Mała forma drewno 5. Mała forma metal 6. Mała forma kamień	RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_KK03 RO7S_KR01	Celem dydaktycznym przedmiotów jest rozwijanie i doskonalenie indywidualnych umiejętności studenta w zakresie budowania form przestrzennych, zarówno jego możliwości manualnych, jak i intelektualnych, umożliwiających mu realizowanie zadań rzeźbiarskich w różnych technikach i technologiach.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są bieżące korekty oraz przeglądy w trakcie semestru.
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.	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom technologiczno-techniczny i artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są bieżące korekty oraz przeglądy w trakcie semestru.

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 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,	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność.
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.	Zaliczenie z oceną odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu przedmiotu Aktualia sztuki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	W ramach przedmiotu efekty uczenia się weryfikowane są poprzez przygotowanie merytoryczne i aktywny udział w dyskusjach, realizację zadań z zakresu krytyki artystycznej (mini-recenzja, krytyka porównawcza), przegląd śródsesemestralny oraz esej krytyczny poświęcony wybranemu współczesnemu rzeźbiarzowi, stanowiący zaliczenie końcowe. Ocenie podlegają: precyzja analityczna, umiejętność opisu doświadczenia somatyczno-fenomenologicznego (analiza uwzględniająca cielesny i zmysłowy sposób doświadczenia formy, przestrzeni, materii i atmosfery przez odbiorcę), rzetelność pracy ze źródłami oraz klarowność i spójność argumentacji.
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.	W ramach przedmiotu efekty uczenia się weryfikowane są poprzez przygotowanie merytoryczne i aktywne uczestnictwo w zajęciach, realizację projektów semestralnych o charakterze artystyczno-dokumentacyjnym wraz z ich prezentacją oraz zaliczenie projektu stanowiącego podstawę oceny końcowej. Ocenie podlegają: poziom koncepcji artystycznej, trafność doboru środków wyrazowych, jakość dokumentacji wizualnej i opracowania graficznego, umiejętność budowania komunikatu wizualnego, poziom refleksji analitycznej, samodzielność realizacji oraz klarowność prezentacji.
Podstawy kompozycji	RO7S_WG01 RO7S_WG07 RO7S_UW02 RO7S_UW01 RO7S_UW03 RO7S_UW04 RO7S_KR01 RO7S_KK03	Kształcenie w zakresie przedmiotu podstawy kompozycji odbywa się przez cztery semestry pierwszego i 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.	1. Rozmowa bezpośrednia podczas korekt ze studentem. 2. Obserwacja realizacji projektów podczas zajęć. 3. Obserwacja pracy studenta w kontekście grupy.

		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 podkreślania 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.	I semestr - zaliczenie na podstawie obecności, aktywności osoby studiującej na zajęciach, oraz kartkówki sprawdzającej znajomość materiału. II semestr - egzamin na podstawie obecności, aktywności osoby studiującej na zajęciach, kartkówki sprawdzającej oraz odpowiedzi ustnej na zadane zagadnienia.
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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu estetyki - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach

		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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu filozofii - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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.	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowoczesnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki nowożytnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
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	Egzamin odbywa się na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_UO03	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie biegłości językowej B2+ w	Zaliczenie na ocenę.

	RO7S_KR01	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.	Zaliczenie. Zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
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.	Zaliczenie. Zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach.
Plener	RO7S_WG03 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_KK03	Plener koncentruje się na rozwijaniu autonomii twórczej oraz biegłości warsztatowej studenta w warunkach bezpośredniego kontaktu z naturą i otoczeniem. Kluczowym celem jest doskonalenie umiejętności wnikliwej obserwacji i interpretacji zjawisk przestrzennych oraz ich transpozycja na język formy rzeźbiarskiej przy użyciu adekwatnych środków plastycznych. W ramach procesu dydaktycznego student samodzielnie podejmuje decyzje projektowe i technologiczne – od fazy koncepcyjnej (szkice, modele, próby materiałowe) po finalną realizację obiektu rzeźbiarskiego. Istotnym elementem kształcenia jest pogłębiona praca z materiałem, wymagająca innowacyjności oraz biegłości w operowaniu technikami rzeźbiarskimi dostosowanymi do specyfiki pleneru. Edukacja opiera się na indywidualnych i zbiorowych korektach, które stymulują autorefleksję oraz krytyczną ocenę własnych działań. Plener sprzyja kształtowaniu autorskiego języka wypowiedzi, łącząc świadomość estetyczną z pełną odpowiedzialnością za warsztatową i artystyczną jakość dzieła powstałego poza pracownią macierzystą.	Zaliczenia pleneru na podstawie wykonanej realizacji uwzględniając poniższe składowe: - bieżąca ocena realizowanych prac rzeźbiarskich (warsztat, kompozycja, dobór środków) - analiza postępów oraz rozwoju umiejętności obserwacji i interpretacji - ocena procesu twórczego (szkice, modele, próby technologiczne) - weryfikacja samodzielności, zaangażowania i umiejętności wykorzystania korekt - korekty (indywidualne i zbiorowe omówienia)
Aneks do dyplomu	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_WG07 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Rozwijanie indywidualnej koncepcji artystycznej w formie aneksu dyplomowego jako autonomicznej lub komplementarnej wypowiedzi wobec pracy głównej: * pogłębianie świadomości relacji między formą rzeźbiarską, przestrzenią a obecnością odbiorcy, * eksploracja współczesnych strategii rzeźbiarskich w obszarze Sztuka współczesna, * analiza procesu twórczego jako integralnego elementu znaczenia pracy (etapowość, zmienność koncepcji, dokumentacja działań), * rozwijanie umiejętności krytycznej refleksji nad własną praktyką artystyczną w kontekście współczesnych postaw twórczych, * kształtowanie świadomego sposobu prezentacji pracy w przestrzeni (aranżacja, światło, kontekst architektoniczny), * przygotowanie profesjonalnej dokumentacji aneksu (fotografia, zapis wideo, opis koncepcyjny), * doskonalenie umiejętności komunikowania idei artystycznej w formie ustnej i pisemnej, * przygotowanie do publicznej prezentacji pracy oraz udziału w dyskursie artystycznym.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.
Proseminarium dyplomowe	RO7S_WG02 RO7S_WK05 RO7S_UK05 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK02 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	RO7S_WG02 RO7S_WK05 RO7S_UK05 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK02 RO7S_KK03	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.

	RO7S_KO04		
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_WG07 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna. Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki rzeźby, zdobytej w trakcie studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu pracy dyplomowej, jej teoretycznych i artystycznych kontekstów. Przygotowanie pracy do obrony.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.
Seminarium dyplomowe – aneks do dyplomu	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_WG07 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji aneksu do dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna. Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki, zdobytej w trakcie studiów. Realizacja aneksu – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu aneksu i jego teoretycznych i artystycznych kontekstów. Przygotowanie pracy do obrony.	Weryfikacja umiejętności i wiedzy odbywa się na podstawie: - wymiany poglądów podczas korekt, - udziału w przeglądach.
Wychowanie fizyczne	_____	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.	Udział w zajęciach z wychowania fizycznego.
Szkolenie biblioteczne	_____	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	Udział w szkoleniu bibliotecznym.
Szkolenie BHP	_____	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.	Udział w szkoleniu BHP.
Szkolenie informatyczne	_____	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).	Udział w szkoleniu informatycznym

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	60	4	e	O
Mała forma 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	60	4	e	O
Mała forma kamień	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia rzeźby	30	3	e	O

SEMESTR	5			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	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	z/o	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
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aneks do dyplomu	45	3	e	O/F

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
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aneks do dyplomu	45	3	e	O/F

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 do dyplomu	45	3	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	90	6	z	O
Seminarium dyplomowe - aneks do dyplomu	45	3	z	O/F

Legenda:
e - egzamin
z/o - zaliczenie na ocenę
z - zaliczenie

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