

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: grafika

Wydział Sztuk Pięknych

Instytut Grafiki Artystycznej

Kierunek: grafika

Poziom: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2025/26

Spis treści

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

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

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

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

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

1.3 Charakterystyka kierunku

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

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

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

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

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

1.4 Koncepcja kształcenia

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

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

1.5 Cele kształcenia

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

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

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

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

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

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

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

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

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

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

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

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

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

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

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

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

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

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

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

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

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

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

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

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

3.2 Opis realizacji programu

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

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

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

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

Łączna liczba godzin zajęć: od 5224 do 5689

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

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

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

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

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia jednolite magisterskie (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

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

4 Efekty uczenia się

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

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

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

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

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

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

GJ_U08	posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych	P7S_UW
GJ_U09b	potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu	P7S_UW P7S_UU
GJ_U10b	potrafi w szerokim zakresie nabytych umiejętności warsztatowych, praktycznych samodzielnie rozwijać własne koncepcje artystyczne	P7S_UW P7S_UU
GJ_U11	potrafi łączyć warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_UW P7S_UU
GJ_U12	posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i interpretowania informacji potrzebnych do realizacji prac artystycznych, a także do rozwiązywania podstawowych problemów warsztatowych, technologicznych i technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania komputerowego	P7S_UW
GJ_U13	posiada umiejętności współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i pełnić funkcje kierownicze nadające ostateczny wyraz podejmowanych prac artystycznych	P7S_UK P7S_UO
GJ_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej	P7S_UK
GJ_U15a	Posiada umiejętność przygotowania w formie pisemnej i werbalnej wypowiedzi (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne) dotyczących zagadnień ogólnoplastycznych lub twórczości innych artystów	P7S_UK
GJ_U16	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów 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 i studiów doktoranckich	P7S_KK
GJ_K03	posiada kompetencje efektywnego wykorzystania indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w działalności artystycznej i zawodowej, a także ma świadomość odpowiedzialności w podejmowaniu działań twórczych w aspekcie społecznym, rozumiejąc ich znaczenie dla interesu publicznego	P7S_KO P7S_KR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Plany studiów

5.1 Studia jednolite magisterskie (poziom 7)

Semestr 1

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

Semestr 2

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

Semestr 3

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 4

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 5

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

Semestr 6

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

Semestr 7

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

Semestr 8

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

Semestr 9

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

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

Semestr 10

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

* Wybór jednego przedmiotu z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

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

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

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

z- zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną

e - egzamin