Karty przedmiotu
dla kierunku nowe media
I stopień

Program dla naboru 2026/2027

Spis treści

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO 4
Historia sztuki nowożytnej1 4
Historia sztuki nowożytnej2 7
Podstawy kompozycji1 10
Podstawy kompozycji2 13
Podstawy kompozycji3 16
Podstawy kompozycji4 19
Propedeutyka graficznych programów komputerowych1 22
Propedeutyka graficznych programów komputerowych2 27
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO 32
Podstawy mediów cyfrowych1 32
Podstawy mediów cyfrowych 2 36
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych1 40
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych2 43
Media cyfrowe1 46
Media cyfrowe2 50
Media cyfrowe- proseminarium 54
Media cyfrowe – seminarium dyplomowe 57
Kreatywne kodowanie1 60
Kreatywne kodowanie2 63
Kreatywne kodowanie - proseminarium 66
Kreatywne kodowanie – seminarium dyplomowe 69
Działania intermedialne i postartystyczne1 72
Działania intermedialne i postartystyczne2 75
Proseminarium dyplomowe – Działania Intermedialne i postartystyczne 79
Seminarium dyplomowe – Działania Intermedialne i postartystyczne 83
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość1 87
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość2 90
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość - proseminarium 93
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – seminarium dyplomowe 97
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 100
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO 100
Rysunek1 100
Rysunek2 103
Rysunek3 107

Rysunek4 110
Podstawy rzeźby1 114
Podstawy rzeźby2 117
Podstawy rzeźby3 120
Podstawy rzeźby4 123
Malarstwo1 126
Malarstwo2 129
Malarstwo3 132
Malarstwo4 135
Projektowanie form multimedialnych1 138
Projektowanie form multimedialnych2 141
Projektowanie form multimedialnych3 144
Projektowanie form multimedialnych4 147
Podstawy grafiki warsztatowej1 150
Podstawy grafiki warsztatowej2 153
Praktyki 156

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Historia sztuki nowożytnej1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Modern Art**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia magisterskie ☐ II stopnia ☐ jednolite	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia × Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony II semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu historii sztuki nowożytnej; 2. prezentacja historycznego rozwoju form artystycznych, analiza wybranych dzieł pod kątem stylistycznym i ikonograficznym; 3. prezentacja historii sztuki w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych, kulturowych, społeczno - gospodarczych i politycznych; 4. kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i oceny prezentowanych zjawisk				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**30**
	RAZEM	**60**
	Liczba punktów ECTS	**2**

<table>
<tr><th colspan="4">Efekty uczenia się dla przedmiotu</th></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_WG04</td><td>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</td><td>Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW07</td><td>potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym</td><td>Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_KO05</td><td>aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego</td><td>Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
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. Ukazane są także sztuki pozaeuropejskie, inne kręgi cywilizacyjne (sztuka Islamu)
Tematyka 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</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykład tradycyjny</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Sztuka Świata Tomy 5-7, wyd. Arkady
Rzepińska Maria, Siedem wieków malarstwa europejskiego, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo, 1986
Kozakiewicz Stefan (red.), Słownik terminologiczny sztuk pięknych, Warszawa 1969
Miłobędzki Adam Zarys dziejów architektury w Polsce, Warszawa 1968
Rzepińska Maria Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego Warszawa 1989</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Porębski Mieczysław Dzieje sztuki w zarysie, T.2 i 3, Warszawa 1988
Piwocki Ksawery Dzieje sztuki w zarysie, T.2 Warszawa 1976</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	50%
	Napisana kartkówka	50%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	24.06.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Historia sztuki nowożytnej2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Modern Art**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia × Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony III semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu historii sztuki nowożytnej; 2. prezentacja historycznego rozwoju form artystycznych, analiza wybranych dzieł pod kątem stylistycznym i ikonograficznym; 3. prezentacja historii sztuki w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych, kulturowych, społeczno - gospodarczych i politycznych; 4. kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i oceny prezentowanych zjawisk				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**60**		
	RAZEM		**90**		
	Liczba punktów ECTS		**3**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW07	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KO05	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego	Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny
Treści programowe	przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuki pozaeuropejskie – , sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w dawnych koloniach 2. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 3. Barok i rokoko 4. Neoklasycyzm		
Metody dydaktyczne	Wykład tradycyjny		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Sztuka Świata Tomy 5-7, wyd. Arkady Rzepińska Maria, Siedem wieków malarstwa europejskiego, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo, 1986 Kozakiewicz Stefan (red.), Słownik terminologiczny sztuk pięknych, Warszawa 1969 Miłobędzki Adam Zarys dziejów architektury w Polsce, Warszawa 1968 Rzepińska Maria Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego Warszawa 1989	
	Uzupełniająca	Porębski Mieczysław Dzieje sztuki w zarysie, T.2 i 3, Warszawa 1988 Piwocki Ksawery Dzieje sztuki w zarysie, T.2 Warszawa 1976	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach i zaliczenie	60%
	Egzamin końcowy	40%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	24.04.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Fundamentals of Composition			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Łukasz Leszczyński**	Kontakt e-mail	lleszczynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin wstępny na I rok studiów I stopnia				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Nabywanie umiejętności świadomego i celowego kształtowania wypowiedzi plastycznej. Uświadomienie psychologicznych uwarunkowań plastycznej wypowiedzi oraz tego, że utwór wizualny staje się całością, dzięki odpowiednim relacjom zachodzącym pomiędzy jego częściami. Uzyskanie wiedzy na temat cech podstawowych elementów formy plastycznej, sposobów łączenia ich w układy oraz uzyskanie wiedzy na temat cech płaszczyzny, na której układy występują. Uzyskanie podstaw wiedzy o barwie i relacjach barwnych. Praca nad stroną technologiczną, warsztatową realizowanych kompozycji.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów.	**45**
	Praca własna studenta (w tym: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG03	na i rozumie zagadnienia dotyczące kompozycji utworów wizualnych na płaszczyźnie, w tym kompozycji tradycyjnej i wynikającej ze specyfiki obrazów nowomedialnych; zna podstawowe elementy formy plastycznej, zasady ich organizacji w układzie kompozycyjnym oraz podstawowe relacje percepcyjne i psychofizjologiczne związane z odbiorem obrazu.	kolokwia teoretyczne, wypowiedzi ustne w trakcie zajęć, analiza prac własnych i przykładów wizualnych, prezentacje i omówienia projektów.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	potrafi w praktyce artystycznej stosować podstawowe techniki i środki wyrazu wizualnego, dobierając właściwe narzędzia realizacji kompozycji na płaszczyźnie, zarówno w ujęciu klasycznym, jak i w odniesieniu do obrazu wyświetlanego w środowisku nowych mediów.	ocena prac projektowych (ćwiczeń kompozycyjnych), przeglądy prac etapowych, ocena realizacji końcowych, dokumentacja procesu twórczego.
	NM6S_UW04	stosuje w praktyce artystycznej podstawowe zasady kompozycji utworów wizualnych, w tym równowagę, podział płaszczyzny oraz relacje barwne, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki obrazu tradycyjnego i cyfrowego.	ocena projektów kompozycyjnych (zadania praktyczne), analiza poprawności zastosowania zasad kompozycji, przeglądy semestralne, korekty indywidualne i grupowe.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	potrafi samodzielnie organizować proces twórczy w zakresie podstaw kompozycji, zbiera i selekcjonuje informacje dotyczące własnych realizacji oraz potrafi formułować podstawową krytyczną refleksję nad efektami własnej pracy i prac innych studentów w kontekście sztuki nowych mediów.	aktywność na zajęciach, udział w dyskusjach i krytykach grupowych, prezentacja i obrona własnych prac, autoewaluacja i analiza procesu twórczego.

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykłady, ćwiczenia projektowe, konsultacje.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Arnheim Rudolf - Sztuka i percepcja wzrokowa.
Itten Johannes - Sztuka barwy.
Kandynski Wasyl - Punkt i linia a płaszczyzna.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Eliade Mircea - Sacrum, mit, historia.
Read Herbert- Sens sztuki.
Maria Rzepińska - Historia koloru.
Paweł Taranczewski - O płaszczyźnie obrazu.
Władysław Tatarkiewicz - Dzieje sześciu pojęć.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Obowiązkowa dokumentacja cyfrowa zrealizowanych prac.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ćwiczenia praktyczne (kompozycje na płaszczyźnie)</td><td>50</td></tr>
<tr><td colspan="2">Projekt końcowy semestru</td><td>25</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kolokwia / wiedza teoretyczna</td><td>15</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność i korekty w trakcie zajęć</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">28.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Fundamentals of Composition			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Łukasz Leszczyński**	Kontakt e-mail	lleszczynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony I semestr studiów I stopnia				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Nabywanie umiejętności świadomego i celowego kształtowania wypowiedzi plastycznej. Uświadamianie psychologicznych uwarunkowań plastycznej wypowiedzi oraz tego, że utwór wizualny staje się całością, dzięki odpowiednim relacjom zachodzącym pomiędzy jego częściami. Uzyskiwanie wiedzy na temat sposobów łączenia elementów formy plastycznej w bardziej złożone układy. Praca nad stroną technologiczną, warsztatową realizowanych kompozycji.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)		**105**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG03	zna i rozumie pogłębione zagadnienia dotyczące kompozycji na płaszczyźnie, w tym różnice pomiędzy obrazem wyświetlanym a materialnym, zasady organizacji układów wizualnych, rolę rytmu, symetrii oraz relacje pomiędzy strukturami kompozycyjnymi w różnych typach przedstawień.	kolokwia teoretyczne, wypowiedzi ustne, analiza przykładów wizualnych (obrazy, projekty nowych mediów), prezentacje i omówienia prac projektowych.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	potrafi w praktyce artystycznej stosować zróżnicowane metody budowania kompozycji na płaszczyźnie, w tym łączyć różne układy elementów, wyróżniać elementy z struktury kompozycyjnej oraz dobierać odpowiednie techniki do realizacji form otwartych i zamkniętych.	ocena projektów praktycznych, realizacje ćwiczeń kompozycyjnych, przeglądy etapowe, ocena prac końcowych oraz dokumentacji procesu.
	NM6S_UW04	stosuje zasady kompozycji wizualnej, w tym rytm, symetrię (różne jej rodzaje), równowagę oraz podziały płaszczyzny, tworząc zarówno kompozycje otwarte, jak i zamknięte w wybranych formatach, z uwzględnieniem specyfiki obrazu analogowego i cyfrowego.	ocena zadań projektowych, analiza poprawności struktury kompozycyjnej, korekty indywidualne i grupowe, przegląd semestralny prac.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	potrafi samodzielnie analizować i oceniać proces tworzenia kompozycji, świadomie argumentuje decyzje formalne, porównuje różne rozwiązania strukturalne oraz uczestniczy w krytycznej dyskusji dotyczącej własnych prac i realizacji innych studentów.	udział w dyskusjach grupowych, prezentacja i obrona projektów, autoewaluacja, aktywność w przeglądach prac semestralnych.
Treści programowe	Kompozycja na płaszczyźnie. Różnice pomiędzy obrazem wyświetlanym a materialnym. Wyróżnienie elementów z układu. Łączenie dwóch różnych układów elementów. Kompozycja otwarta oparta o różne zasady rytmiczne. Rodzaje symetrii. Kompozycja zamknięta na wybranych formatach płaszczyzny.		
Metody dydaktyczne	Wykłady, ćwiczenia projektowe, konsultacje.		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Ghyka Matila -Złota liczba. Ernest H. Gombrich - Sztuka i złudzenie, Zmysł porządku. O psychologii sztuki dekoracyjnej Stanisław Jaśkowski - Matematyka ornamentu Hermann Weyl - Symetria
Dodatkowe informacje	Obowiązkowa dokumentacja cyfrowa zrealizowanych prac.	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Test z wiedzy (barwa, psychofizjologia, percepcja)	20
	Ćwiczenia projektowe (kompozycje cząstkowe) –	30
	Projekt końcowy semestralny (kompozycja złożona)	40
	Aktywność, korekty, analiza prac	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	28.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Fundamentals of Composition			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Łukasz Leszczyński**	Kontakt e-mail	lleszczynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony II semestr studiów I stopnia				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Nabywanie umiejętności świadomego i celowego kształtowania wypowiedzi plastycznej. Uświadamianie psychologicznych uwarunkowań plastycznej wypowiedzi oraz tego, że utwór wizualny staje się całością, dzięki odpowiednim relacjom zachodzącym pomiędzy jego częściami. Uzyskanie wiedzy na temat cech podstawowych, przestrzennych elementów formy plastycznej, sposobów łączenia ich w układy oraz uzyskanie wiedzy na temat cech rzeczywistej przestrzeni trójwymiarowej i wirtualnej, w której układy występują. Praca nad stroną technologiczną, warsztatową realizowanych kompozycji.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)	**90**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG03	zna i rozumie zagadnienia dotyczące komponowania utworów przestrzennych i czasoprzestrzennych, w tym cechy przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej, podstawowe typy elementów przestrzennych oraz zasady organizacji struktur kompozycyjnych w środowisku tradycyjnym i cyfrowym.	kolokwia teoretyczne, wypowiedzi ustne, analiza przykładów realizacji przestrzennych i cyfrowych, prezentacje i omówienia projektów.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	potrafi w praktyce artystycznej stosować techniki komponowania struktur przestrzennych i czasoprzestrzennych, wykorzystując układy modularne, podziały przestrzeni oraz narzędzia budowania relacji między elementami w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej.	ocena projektów przestrzennych, realizacje ćwiczeń warsztatowych, przeglądy etapowe, ocena dokumentacji procesu twórczego.
	NM6S_UW04	stosuje zasady kompozycji przestrzennej, w tym rytm modularny, kontrast elementów przestrzennych, podziały płaszczyznami i krzywiznami oraz relacje barwne i ruch jako czynnik organizujący strukturę utworu przestrzennego i czasoprzestrzennego.	ocena projektów przestrzennych i czasoprzestrzennych, korekty indywidualne i grupowe, przegląd semestralny, analiza poprawności formalnej i strukturalnej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	potrafi samodzielnie organizować i rozwijać proces twórczy w zakresie kompozycji przestrzennej, świadomie analizuje własne realizacje oraz prace innych, a także formułuje argumentację dotyczącą decyzji formalnych, przestrzennych i technologicznych.	aktywność w dyskusjach krytycznych, prezentacja i obrona projektów, autoewaluacja procesu twórczego, udział w przeglądach prac.
Treści programowe	Komponowanie przestrzeni i utworów czasoprzestrzennych. Cechy przestrzeni rzeczywistej i 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 uwydatniający charakter podstawowych typów elementów przestrzennych.		
Metody dydaktyczne	Wykłady, ćwiczenia projektowe, konsultacje.		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Bolesław Szmidt - Ład przestrzeni Yi - Fu Tuan - Przestrzeń i miejsce
Dodatkowe informacje	Obowiązkowa dokumentacja cyfrowa zrealizowanych prac.	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Projekty przestrzenne (ćwiczenia)	35
	Projekt końcowy (przestrzenny / czasoprzestrzenny)	45
	Kolokwia / wiedza teoretyczna	10
	Aktywność + korekty + dokumentacja procesu	15

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	28.05. 2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji4		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Fundamentals of Composition			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Łukasz Leszczyński**	Kontakt e-mail	lleszczynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony III semestr studiów I stopnia				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Nabywanie umiejętności świadomego i celowego kształtowania wypowiedzi plastycznej. Uświadamianie psychologicznych uwarunkowań plastycznej wypowiedzi oraz tego, że utwór wizualny staje się całością, dzięki odpowiednim relacjom zachodzącym pomiędzy jego częściami. Uzyskanie wiedzy na temat sposobów komponowania układów czasoprzestrzennych i interaktywnych w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**60**		
	Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)		**90**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG03	zna i rozumie zagadnienia dotyczące kompozycji utworów czasoprzestrzennych, w tym pojęcia czasu i relacji czasowych w obrazie, typy struktur czasoprzestrzennych oraz zależności pomiędzy kompozycją wizualną, dźwiękiem i mediami cyfrowymi, w tym interaktywnymi.	kolokwia teoretyczne, wypowiedzi ustne, analiza przykładów utworów czasoprzestrzennych (w tym cyfrowych i interaktywnych), prezentacje i omówienia projektów.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	potrafi w praktyce artystycznej stosować narzędzia i techniki realizacji kompozycji czasoprzestrzennych, w tym tworzyć sekwencje obrazów, struktury książkowe, interaktywne obrazy cyfrowe oraz proste formy mobilne i obiekty w przestrzeni.	ocena projektów praktycznych (sekwencje, książki artystyczne, projekty interaktywne), przeglądy etapowe, ocena realizacji końcowych oraz dokumentacji procesu twórczego.
	NM6S_UW04	stosuje zasady kompozycji czasoprzestrzennej, w tym organizację sekwencji, rytmu czasowego, relacji obrazu i dźwięku, struktur narracyjnych oraz ruchu jako elementu budującego kompozycję w mediach tradycyjnych i cyfrowych..	ocena projektów czasoprzestrzennych i interaktywnych, korekty indywidualne i grupowe, przegląd semestralny, analiza struktury i poprawności kompozycyjnej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	potrafi samodzielnie planować i realizować złożony proces twórczy w zakresie kompozycji czasoprzestrzennej, krytycznie analizuje własne realizacje oraz prace innych, a także formułuje świadomą argumentację dotyczącą wyborów formalnych, narracyjnych i technologicznych.	aktywność w dyskusjach i krytykach grupowych, prezentacja i obrona projektów, autoewaluacja procesu twórczego, udział w przeglądach prac semestralnych.

Treści programowe	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. Komponowanie przedmiotów przekształcalnych. Mobile przestrzenne poruszające się na zaprojektowanym terenie.	
Metody dydaktyczne	Wykłady, ćwiczenia projektowe, konsultacje.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Św. Augustyn, Wyznania ks. XI Umberto Eco - Dzieło otwarte, Pejzaż semiotyczny Manfred Eigen i Ruthild Winkler - Gra. Marcin Składanek - Sztuka generatywna. Metoda i praktyki
Dodatkowe informacje	Obowiązkowa cyfrowa dokumentacja zrealizowanych prac.	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Projekt końcowy (kompozycja czasoprzestrzenna / interaktywna)	40
	Egzamin (obrona projektu + analiza teoretyczna i formalna pracy)	30
	Ćwiczenia i projekty cząstkowe	15
	Dokumentacja procesu twórczego (portfolio)	10
	Aktywność na zajęciach i udział w korektach/krytykach	5

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	28. 05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Propedeutyka graficznych programów komputerowych1		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr inż. Marcin Dziomdziora**	Kontakt e-mail	**mdziomdziora@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu działania komputera i aplikacji narzędziowych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest przedstawienie aplikacji, które wspomagają proces projektowy i stanowią ważne narzędzie artystycznego wyrazu. Celem jest zapoznanie studentów z programami stanowiącymi standard w procesie tworzenia motion graphics, grafiki 3D, projektowanie gier i wirtualnych scenografii oraz grafiki wydawniczej.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**-**
	RAZEM	**30**
	Liczba punktów ECTS	**1**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG01**	Wie jakie narzędzia cyfrowe wspomagają proces projektowania mediów.	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	dokonuje 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	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
	NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	

Treści programowe

W każdym z dwóch semestrów nauki przedmiotu studentki i studenci wybierają jeden spośród 5 bloków tematycznych zajęć i z niego uzyskują zaliczenie. Uczestnictwo w niewybranych blokach możliwe jest na zasadzie wolnego słuchacza

MULTIMEDIA 101 dr inż. Marcin Dziomdziora

1. Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych:
    - Teledysk typograficzny
    - Czołówka do nieistniejącego filmu.
2. Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interfejsem programu.
3. Omówienie narzędzi manipulacji oraz transformacji. Podstawy tworzenia animacji opartej na klatkach kluczowych.
4. Prezentacja narzędzi After Effects związanych z powielaniem warstw oraz mechanizmów wprowadzania akceleracji w przestrzeni animacji. Moduł graph i sterowanie tempem animacji na krzywych
5. Warstwa tekstowa, menu text i moduł animate text. Praca na wielu animatorach.
6. Praca na warstwach, Shape layers i transformacja tekstu na warstwy kształtu, morfing masek i efekty
7. Omówienie działania efektów zaimplementowanych w Adobe Affter Effects.
8. Kluczowanie i rotoskopia. Omówienie narzędzi zaimplementowanych w aplikacji
9. Proces śledzenia pikseli. Tracking liniowy, planarny i camera tracking.
10. Elementy działań post produkcyjnych. korekcja barw, operacja na tempie ujęć wideo
11. Compositing mechanizmy i narzędzia
12. Korekta Indywidualna i konsultacje
13. Przegląd prac zaliczeniowych

GRAFIKA I ANIMACJA 3D 101 dr inż. Marcin Dziomdziora

1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych:
    - Przygotowanie wizualizacji pomieszczenia osadzonego w jakieś konwencji (komnata Draculi, stacja kosmiczna, wioska rybacka)
    - Animacja reklamowa (dynamiczna prezentacja wymyślonego produktu)
2. Wprowadzenie do programu Blender. Interfejs, narzędzia transformacji obiektu.
3. Podstawowe narzędzia modelowania: modyfikatory, elemnty struktury obiektu.

4. Modelowanie na krzywych
5. Narzędzia symulacji wspomagające proces kształtowania formy obiektu.
6. Shadery i ich postawowe parametry.
7. Materiały w Systemie PBR
8. Animacja proceduralne - Geometry nodes
9. Rig Postaci
10. Efekty cząsteczjowe, symulatory cieczy, dymu i ognia
11. Rendering silniki i ich optymalizacja
12. Korekta Indywidualna i konsultacje
13. Przegląd prac zaliczeniowych

PROJEKTOWANIE LOKACJI 101 dr inż, Marcin Dziomdziora

1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych:
    - Przygotowanie lokacji w oparciu o samodzielnie stworzone i pobrane modele.
    - Interakcja pomiędzy poziomami gry, teleportacja kolekcjonowanie obiektów
2. Omówienie interfejsu Unreal Enfine. Podstawowe narzędzia transformacji
3. Typy obiektów, statyczne, mobilne
4. Fizyka w Unreal Engine
5. Proste narzędzia modelowania w UE
6. Tworzenie krajobrazu
7. Materiały tworzenie w systemie PBR
8. Niagara system
9. Elementy programowania wizualnego Blueprint
10. Import obiektów stworzonych w Blender lub pobranych z serwisów internetowych
11. Sequenser, podstawowa forma renderingu projektu
12. Korekta Indywidualna i konsultacje
13. Przegląd prac zaliczeniowych

GRAFIKA BITMAPOWA i GRAFIKA WEKTOROWA mgr inż. Mirosław Łukasiewicz
1. Zapoznanie studentów z podstawowymi cechami grafiki bitmapowej i grafiki wektorowej. Wskazanie obszarów wykorzystania tych dwóch typów obrazu cyfrowego, ich możliwości i ograniczeń. 2. Wielkość obrazu bitmapowego. Przedstawianie wymagań dotyczących rozmiaru i rozdzielczości obrazu bitmapowego w zależności od sposobu jego wykorzystania – druk i grafika ekranowa. 3. Zarządzanie kolorem w aplikacjach Adobe CC. Omówienie dostępnych trybów kolorystycznych i sposobów ich wykorzystania, przedstawienie sposobu ustalania zasad zarządzania kolorem w zależności od przeznaczenia tworzone/obrabianej grafiki. Konwersja pomiędzy trybami kolorów. 4. Retusz cyfrowego obrazu bitmapowego w programie Adobe Photoshop. Zapoznanie studentów z narzędziami zaznaczania oraz narzędziami retuszerskimi, przedstawienie sposobów wykorzystania zaznaczania w trakcie retuszu zdjęcia. 5. Ćwiczenie – wykonanie, retuszu zdjęcia przygotowanego przez prowadzącego, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 6. Praca z warstwami w programie Adobe Photoshop. Przedstawienie rodzajów warstw oraz sposobów ich wykorzystania przy tworzeniu i edycji cyfrowego obrazu bitmapowego, omówienie rodzajów i sposobów wykorzystania masek. 7. Ćwiczenie – fotomontaż w programie Adobe Photoshop – wykonanie fotomontażu z wykorzystaniem dwóch zdjęć przygotowanych przez prowadzącego, z wykorzystaniem obiektów inteligentnych, masek i masek wektorowych, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów.. 8. Korekta barw w obrazie bitmapowym. Przedstawienie narzędzi dopasowania w programie Adobe Photoshop oraz sposobów ich wykorzystania dla warstw pikselowych, obiektów inteligentnych i w formie warstw dopasowania. Szczegółowe omówienie możliwości podstawowych narzędzi dopasowania. 9. Adobe Illustrator – przedstawienie podstawowych możliwości programu w zakresie obszarów zastosowania, sposobów tworzenia dokumentów oraz podstawowych narzędzi rysunkowych. 10. Adobe Illustrator – przedstawienie zaawansowanych narzędzi rysunkowych oraz narzędzi służących do modyfikowania kształtu ścieżek. Podstawowe informacje dotyczące definiowania wyglądu obiektów. 11. Ćwiczenie – wektoryzacja logotypu. Odtworzenie logotypu na podstawie obrazu bitmapowego dostarczonego przez prowadzącego. Zapoznanie się z wykorzystaniem ścieżek złożonych oraz sposobami pracy z narzędziami Filtry ścieżek i Tryby kształtu. 12. Ćwiczenie – wektoryzacja logotypu. Praca własna studentów i indywidualne omówienie osięgniętych rezultatów. 13. Adobe Illustrator – zaawansowane sposoby definiowania obiektów z wykorzystaniem narzędzia Wygląd, modyfikowanie wyglądu obiektów z użyciem Filtrów. 14. Adobe Illustrator – praca z wykorzystaniem masek przycinania i masek kryjących. Omówienie obszarów zastosowania i sposobów tworzenia masek
DTP i PREPRESS
1. Adobe InDesign jako program do projektowania i składu publikacji. Omówienie obszarów wykorzystania programu oraz parametrów nowego dokumentu. 2. Tworzenie treści publikacji – grafika

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">tworzona w InDesign, umieszczanie tekstu oraz grafik zewnętrznych. 3. Praca z wielostronicowymi publikacjami w programie Adobe InDesign. Tworzenie i usuwanie stron, zmiana kolejności stron, strony robocze i strony wzorcowe, hierarchiczna struktura stron wzorcowych, sposoby wykorzystania stron wzorcowych w projektowaniu i składzie publikacji. 4. Ćwiczenie – makieta albumu fotograficznego / prtfolio przygotowana z wykorzystaniem stron wzorcowych. Numerowanie stron roboczych dokumentu. 5. Ćwiczenie – praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 6. Zaawansowane sposoby umieszczenia i obsługi obrazów bitmapowych i grafiki wektorowej w dokumentach programu InDesign. 7. Podstawowe zasady pracy z tekstem w programie Adobe InDesign. Formatowanie tekstu z użyciem narzędzi Typografia i Akapit w porównaniu z użyciem stylów akapitowych. Przedstawienie podstawowych parametrów formatowania tekstu z użycie stylu akapitowego oraz zapoznanie studentów z podstawowymi wymaganiami edytorskimi i typograficznymi. 8. Zaawansowane parametry wyglądu tekstu definiowane w stylu akapitowym. 9. Ćwiczenie – projekt książki. Tworzenie struktury stylów akapitowych wykorzystywanych do formatowania tekstu, praca z tekstem zastępczym. 10. Ćwiczenie – projekt książki. Style znakowe, zasady ich definiowania i użycia. Praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 11. Wykorzystanie w programie Adobe InDesign tekstów powstałych w edytorze tekstów. Zasady umieszczania tekstów w dokumencie programu InDesign, wykorzystanie funkcji Znajdź/Zastąp do wstępnego „wyczyszczenia" tekstu i jego formatowania. 12. Ćwiczenie – skład publikacji z wykorzystaniem dostarczonego przez prowadzącego tekstu i grafik bitmapowych i wektorowych. 13. Ćwiczenie – praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 14. Eksport dokumentu powstałego w programie InDesign. Tworzenie pliku pdf przeznaczonego do korekt, tworzenie pliku pdf przeznaczonego do druku, eksport do innych formatów (eps, jpg).</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">1. John M. Blain, The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation
2. Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets
3. Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, wydawnictwo: d2d.pl 2020
4. Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4,Wojciech Marzec, 2020.
5. Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2009
6. Ernest Adam, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
7. Totten Christopher W. Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022.
8. Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.
9. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.
10. Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.
11. Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td></td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
</table>

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Propedeutyka graficznych programów komputerowych2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr inż. Marcin Dziomdziora**	Kontakt e-mail	**mdziomdziora@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie przedmiotu w I semestrze				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu					

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**-**
	RAZEM	**30**
	Liczba punktów ECTS	**1**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

<table>
<tr><td>W zakresie wiedzy</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW05</td><td>dokonuje 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

samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru</td><td>Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td></td><td>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</td><td></td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">W każdym z dwóch semestrów nauki przedmiotu studentki i studenci wybierają jeden spośród 5 bloków tematycznych zajęć i z niego uzyskują zaliczenie. Uczestnictwo w niewybranych blokach możliwe jest na zasadzie wolnego słuchacza

MULTIMEDIA 101 dr inż. Marcin Dziomdziora
1. Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych:
•Teledysk typograficzny
•Czołówka do nieistniejącego filmu.
2. Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interfejsem programu.
3. Omówienie narzędzi manipulacji oraz transformacji. Podstawy tworzenia animacji opartej na klatkach kluczowych.
4. Prezentacja narzędzi After Effects związanych z powielaniem warstw oraz mechanizmów wprowadzania akceleracji w przestrzeni animacji. Moduł graph i sterowanie tempem animacji na krzywych
5. Warstwa tekstowa, menu text i moduł animate text. Praca na wielu animatorach.
6. Praca na warstwach, Shape layers i transformacja tekstu na warstwy kształtu, morfing masek i efekty
7. Omówienie działania efektów zaimplementowanych w Adobe Affter Effects.
8. Kluczowanie i rotoskopia. Omówienie narzędzi zaimplementowanych w aplikacji
9. Proces śledzenia pikseli. Tracking liniowy, planarny i camera tracking.
10. Elementy działań post produkcyjnych. korekcja barw, operacja na tempie ujęć wideo
11. Compositing mechanizmy i narzędzia
12. Korekta Indywidualna i konsultacje
13. Przegląd prac zaliczeniowych

GRAFIKA I ANIMACJA 3D 101 dr inż. Marcin Dziomdziora
1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych:
a. Przygotowanie wizualizacji pomieszczenia osadzonego w jakieś konwencji (komnata Draculi, stacja kosmiczna, wioska rybacka)</td></tr>
</table>

	b. Animacja reklamowa (dynamiczna prezentacja wymyślonego produktu) 2. Wprowadzenie do programu Blender. Interfejs, narzędzia transformacji obiektu. 3. Podstawowe narzędzia modelowania: modyfikatory, elementy struktury obiektu. 4. Modelowanie na krzywych 5. Narzędzia symulacji wspomagające proces kształtowania formy obiektu. 6. Shadery i ich podstawowe parametry. 7. Materiały w Systemie PBR 8. Animacja proceduralne - Geometry nodes 9. Rig Postaci 10. Efekty cząsteczjowe, symulatory cieczy, dymu i ognia 11. Rendering silniki i ich optymalizacja 12. Korekta Indywidualna i konsultacje 13. Przegląd prac zaliczeniowych PROJEKTOWANIE LOKACJI 101 dr inż, Marcin Dziomdziora 1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych: • Przygotowanie lokacji w oparciu o samodzielnie stworzone i pobrane modele. • Interakcja pomiędzy poziomami gry, teleportacja kolekcjonowanie obiektów 2. Omówienie interfejsu Unreal Enfine. Podstawowe narzędzia transformacji 3. Typy obiektów, statyczne, mobilne 4. Fizyka w Unreal Engine 5. Proste narzędzia modelowania w UE 6. Tworzenie krajobrazu 7. Materiały tworzenie w systemie PBR 8. Niagara system 9. Elementy programowania wizualnego Blueprint 10. Import obiektów stworzonych w Blender lub pobranych z serwisów internetowych 11. Sequenser, podstawowa forma renderingu projektu 12. Korekta Indywidualna i konsultacje 13. Przegląd prac zaliczeniowych GRAFIKA BITMAPOWA i GRAFIKA WEKTOROWA mgr inż. Mirosław Łukasiewicz 1. Zapoznanie studentów z podstawowymi cechami grafiki bitmapowej i grafiki wektorowej. Wskazanie obszarów wykorzystania tych dwóch typów obrazu cyfrowego, ich możliwości i ograniczeń. 2. Wielkość obrazu bitmapowego. Przedstawianie wymagań dotyczących rozmiaru i rozdzielczości obrazu bitmapowego w zależności od sposobu jego wykorzystania – druk i grafika ekranowa. 3. Zarządzanie kolorem w aplikacjach Adobe CC. Omówienie dostępnych trybów kolorystycznych i sposobów ich wykorzystania, przedstawienie sposobu ustalania zasad zarządzania kolorem w zależności od przeznaczenia tworzone/obrabianej grafiki. Konwersja pomiędzy trybami kolorów. 4. Retusz cyfrowego obrazu bitmapowego w programie Adobe Photoshop. Zapoznanie studentów z narzędziami zaznaczania oraz narzędziami retuszerskimi, przedstawienie sposobów wykorzystania zaznaczania w trakcie retuszu zdjęcia. 5. Ćwiczenie – wykonanie, retuszu zdjęcia przygotowanego przez prowadzącego, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 6. Praca z warstwami w programie Adobe Photoshop. Przedstawienie rodzajów warstw oraz sposobów ich wykorzystania przy tworzeniu i edycji cyfrowego obrazu bitmapowego, omówienie rodzajów i sposobów wykorzystania masek. 7. Ćwiczenie – fotomontaż w programie Adobe Photoshop – wykonanie fotomontażu z wykorzystaniem dwóch zdjęć przygotowanych przez prowadzącego, z wykorzystaniem obiektów inteligentnych, masek i masek wektorowych, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów.. 8. Korekta barw w obrazie bitmapowym. Przedstawienie narzędzi dopasowania w programie Adobe Photoshop oraz sposobów ich wykorzystania dla warstw pikselowych, obiektów inteligentnych i w formie warstw dopasowania. Szczegółowe omówienie możliwości podstawowych narzędzi dopasowania. 9. Adobe Illustrator – przedstawienie podstawowych możliwości programu w zakresie obszarów zastosowania, sposobów tworzenia dokumentów oraz podstawowych narzędzi rysunkowych. 10. Adobe Illustrator – przedstawienie zaawansowanych narzędzi rysunkowych oraz narzędzi służących do modyfikowania kształtu

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">ścieżek. Podstawowe informacje dotyczące definiowania wyglądu obiektów. 11. Ćwiczenie – wektoryzacja logotypu. Odtworzenie logotypu na podstawie obrazu bitmapowego dostarczonego przez prowadzącego. Zapoznanie się z wykorzystaniem ścieżek złożonych oraz sposobami pracy z narzędziami Filtry ścieżek i Tryby kształtu. 12. Ćwiczenie – wektoryzacja logotypu. Praca własna studentów i indywidualne omówienie osięgniętych rezultatów. 13. Adobe Illustrator – zaawansowane sposoby definiowania obiektów z wykorzystaniem narzędzia Wygląd, modyfikowanie wyglądu obiektów z użyciem Filtrów. 14. Adobe Illustrator – praca z wykorzystaniem masek przycinania i masek kryjących. Omówienie obszarów zastosowania i sposobów tworzenia masek
DTP i PREPRESS
1. Adobe InDesign jako program do projektowania i składu publikacji. Omówienie obszarów wykorzystania programu oraz parametrów nowego dokumentu. 2. Tworzenie treści publikacji – grafika tworzona w InDesign, umieszczanie tekstu oraz grafik zewnętrznych. 3. Praca z wielostronicowymi publikacjami w programie Adobe InDesign. Tworzenie i usuwanie stron, zmiana kolejności stron, strony robocze i strony wzorcowe, hierarchiczna struktura stron wzorcowych, sposoby wykorzystania stron wzorcowych w projektowaniu i składzie publikacji. 4. Ćwiczenie – makieta albumu fotograficznego / prtfolio przygotowana z wykorzystaniem stron wzorcowych. Numerowanie stron roboczych dokumentu. 5. Ćwiczenie – praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 6. Zaawansowane sposoby umieszczenia i obsługi obrazów bitmapowych i grafiki wektorowej w dokumentach programu InDesign. 7. Podstawowe zasady pracy z tekstem w programie Adobe InDesign. Formatowanie tekstu z użyciem narzędzi Typografia i Akapit w porównaniu z użyciem stylów akapitowych. Przedstawienie podstawowych parametrów formatowania tekstu z użycie stylu akapitowego oraz zapoznanie studentów z podstawowymi wymaganiami edytorskimi i typograficznymi. 8. Zaawansowane parametry wyglądu tekstu definiowane w stylu akapitowym. 9. Ćwiczenie – projekt książki. Tworzenie struktury stylów akapitowych wykorzystywanych do formatowania tekstu, praca z tekstem zastępczym. 10. Ćwiczenie – projekt książki. Style znakowe, zasady ich definiowania i użycia. Praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 11. Wykorzystanie w programie Adobe InDesign tekstów powstałych w edytorze tekstów. Zasady umieszczania tekstów w dokumencie programu InDesign, wykorzystanie funkcji Znajdź/Zastąp do wstępnego „wyczyszczenia” tekstu i jego formatowania. 12. Ćwiczenie – skład publikacji z wykorzystaniem dostarczonego przez prowadzącego tekstu i grafik bitmapowych i wektorowych. 13. Ćwiczenie – praca własna studentów, indywidualne omówienie osiągniętych rezultatów. 14. Eksport dokumentu powstałego w programie InDesign. Tworzenie pliku pdf przeznaczonego do korekt, tworzenie pliku pdf przeznaczonego do druku, eksport do innych formatów (eps, jpg).</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>1.John M. Blain, The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation
2.Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets
3.Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, wydawnictwo: d2d.pl 2020
4.Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4,Wojciech Marzec, 2020.
5.Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2009
6.Ernest Adam, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
7.Totten Christopher W. Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022.
8.Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.
9.Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.
10.Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.
11.Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy mediów cyfrowych1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Digital media basics			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr Piotr Gryz**	Kontakt e-mail	**pgryz@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera osobistego i współczesnego telefonu komórkowego (smartphone).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zapoznanie z podstawowymi cechami, właściwościami i parametrami szeroko pojętego obrazu generowanego i przetwarzanego cyfrowo. Zdobycie podstawowych umiejętności dotyczących technicznego przygotowania statycznych i kinetycznych obrazów cyfrowych dla różnych potrzeb (video, projekcje). Uzupełnienie i poszerzenie wiedzy teoretycznej i praktycznych umiejętności posługiwania się sprzętem i oprogramowaniem służącym do kreacji w obszarze mediów cyfrowych.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**90**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG01	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą powoływania statycznych i kinetycznych obrazów fotorealistycznych wykorzystywanych w dalszej praktyce sztuki nowych mediów. Zna w stopniu podstawowym wybrane programy do cyfrowej obróbki i kreacji obrazów statycznych, montażu video i obróbki utworu multimedialnego związane z tym obszarem sztuki.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Potrafi trafnie dobrać techniki związane z nowymi mediami oraz nawiązać do technik klasycznych i zastosować w realizacji własnej pracy twórczej w postaci ćwiczeń semestralnych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_UW02	W realizowanych w ramach ćwiczeń pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz eksperymentalnie przetwarza te z tradycyjnych dyscyplin sztuki	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową.

			(zaliczenie na ocenę)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	Potrafi podjąć krytyczną dyskusję o efektach własnej pracy twórczej a także o wynikach pracy innych. Potrafi samodzielnie wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i przełożyć ją na praktyczną. Potrafi gromadzić i wybierać informacje budujące kontekst własnej pracy i uplasować ją w obszarze sztuki nowych mediów.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_KK03	Potrafi zaadaptować swoje działania do zmieniających się warunków społecznych, politycznych i historycznych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
Treści programowe	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. Podstawowe pojęcia dotyczące obrazu statycznego i kinetycznego. Podstawowe zasady konstruowania utworu audio-video. Omówienie przykładowych narzędzi programowych do edycji i korekty obrazów statycznych oraz do montażu i realizacji prostych utworów audio-video. Ćwiczenie studyjno-samodzielne polegające na stworzeniu, autorskim opracowaniu, zrealizowaniu, obróbce cyfrowej i przygotowaniu do upublicznienia cyfrowego 2 krótkich utworów audiowizualnych w określonych formatach i założeniach technicznych		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego” (wybór), Murch Walter, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2006	
	Uzupełniająca	„Nowe media”, I. Grant, J. Dovey, K. Kelly, M. Lister, S. Giddings, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009 „Film. Video. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej”, R. W. Kluszczyński, Instytut Kultury, Warszawa 1999 „Nowe media a tradycyjne środki przekazu”, red. Piotr Drzyzga, Maternus Media, Tychy, 2007	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę	70.0%
	Przegląd prac	30.0%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy mediów cyfrowych 2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	New Media Basics 2			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr Piotr Gryz**	Kontakt e-mail	**pgryz@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera osobistego.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Poznanie możliwości komputera i urządzeń peryferyjnych (tablet, mysz, ekran dotykowy) jako narzędzia kreacji. Pogłębienie wiedzy o specyfice obrazu cyfrowego w zależności od docelowego medium (druk, Internet, media mobilne). Nabycie umiejętności tworzenia utworu wizualnego w określonej konwencji i technice, spełniającego postawione wymagania dotyczące przekazu konkretnego komunikatu oraz warunki techniczne dla określonego kanału komunikacji. Wykorzystanie zdobytej podstawowej wiedzy technicznej w realizacji bardziej złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**30**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**90**	
	RAZEM			**120**	
	Liczba punktów ECTS			**4**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**			**Formy weryfikacji osiągnięcia**

			efektu
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG01**	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą powoływania statycznych i kinetycznych obrazów fotorealistycznych wykorzystywanych w dalszej praktyce sztuki nowych mediów. Zna w stopniu podstawowym wybrane programy do cyfrowej obróbki i kreacji obrazów statycznych, montażu video i obróbki utworu multimedialnego związane z tym obszarem sztuki.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Potrafi trafnie dobrać techniki związane z nowymi mediami oraz nawiązać do technik klasycznych i zastosować w realizacji własnej pracy twórczej w postaci ćwiczeń semestralnych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
	NM6S_UW02	W realizowanych w ramach ćwiczeń pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz eksperymentalnie przetwarza te z tradycyjnych dyscyplin sztuki	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	Potrafi podjąć krytyczną dyskusję o efektach własnej pracy twórczej a także o wynikach pracy innych. Potrafi samodzielnie wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i przełożyć ją na praktyczną. Potrafi gromadzić i wybierać informacje budujące kontekst własnej pracy i uplasować ją w obszarze sztuki nowych mediów.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
	NM6S_KK03	Potrafi zaadaptować swoje działania do zmieniających się warunków społecznych, politycznych i historycznych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
Treści programowe	Zagadnienia malarstwa cyfrowego. Wykorzystanie przykładowego oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej oraz projektowania cyfrowego do druku w celu stworzenia kompletnego utworu		

	wizualnego o określonej konwencji i założeniach. Podstawowe zagadnienia komputerowego przygotowania do druku cyfrowego. Ćwiczenie studyjno-samodzielne polegające na stworzeniu, autorskim opracowaniu i zilustrowaniu, przygotowaniu do druku i wykonaniu fizycznym publikacji wielostronicowej i/lub druków jednostronicowych w określonych formatach i założeniach technicznych	
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo” (wybór), Bert Monroy, Helion, 2009 "Typografia książki. Podręcznik projektanta" (wybór), Mitchell Michael Wightman Susan, 212
	Uzupełniająca	"Historia projektowania graficznego", red. Mrowczyk Jacek, Karakter, 2018 „Digital Painting Techniques”, praca zbiorowa, Focal Press, 2009 “Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop”, Nykolai Aleksander, Richard Tilbury, 3D Total Publishing, 2012 “Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students”, Eliott J. Lilly, 2015 Magazyny: “2D+3D”, “Computer Arts”, Internet
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	70.0%
	Przegląd prac	30.0%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nieliczynmi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kodowania obrazów cyfrowych1		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, podstawowa wiedza matematyczna w zakresie arytmetyki i geometrii na poziomie szkoły średniej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest uzyskanie przez studenta wiedzy dotyczącej sztuki algorytmicznej i podstawowych umiejętności kreatywnego zastosowania narzędzi programistycznych w procesie twórczym. Cele dydaktyczne przedmiotu: 1. Zdobycie umiejętności układania prostych algorytmów 2. Poznanie podstawowych instrukcji sterujących i typów danych 3. Kodowanie statycznych obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**90**		
	RAZEM		**120**		
	Liczba punktów ECTS		**4**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**			**Formy weryfikacji osiągnięcia**

W zakresie wiedzy			**efektu**
	NM6S_WG01	posiada podstawową wiedzę dotyczącą sztuki algorytmicznej, zna wybrane techniki kodowania obrazów cyfrowych	Prezentacja i omówienie zadania. Analiza poprawności implementacji realizowanego zadania w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	dokonuje wyboru narzędzi i technik programistycznych właściwych do realizacji zamierzonych efektów wizualnych, umiejętnie posługuje się instrukcjami sterującymi, funkcjami i podstawowymi prostymi typami danych w celu generowania obrazów cyfrowych opartych na powtarzalnych modułach	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi podczas realizacji zadań.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	posiada świadomość poziomu swoich kompetencji w zakresie kodowania obrazów cyfrowych oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnych działań twórczych	Prezentacja i omówienie zadania.
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadania. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji prezentującej praktyczne umiejętności kodowania grafiki cyfrowej.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Diana Domańska, Krzysztof Gdawiec, *Nauka programowania dla początkujących: podejście graficzne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2017	
	Uzupełniająca	1. Stanisław Jaśkowski, *O symetrii w zdobnictwie i przyrodzie. Matematyczna teoria ornamentów*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1952 2. Stanisław Jaśkowski, *Matematyka ornamentu*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1957 3. Paul Jackson, *How to Make Repeat Patterns*, Laurence King Publishing, 2018 4. Islamic Art and Geometric Design: Activities for Learning [https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Islamic_Art_and_Geometric_Design_Activities_for_Learning]	

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">5. Peter Phillips, Repeat patterns: a manual for designers, artists, and architects, Thames and Hudson, 1993
6. Petra Schmidt, Patterns in Design, Art and Architecture, Basel: Birkhäuser, 2005
7. Ernst H. Gombrich, Zmysł porządku. O psychologii sztuki dekoracyjnej, Universitas, Kraków 2009
8. Yu Zhang, Mathias Funk, Coding Art: The Four Steps to Creative Programming with the Processing Language, Apress, 2021</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zaliczenie na ocenę</td><td>80%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Korekta</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">29.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kodowania obrazów cyfrowych2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach I semestru studiów. Umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, podstawowa wiedza matematyczna w zakresie arytmetyki i geometrii na poziomie szkoły średniej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest uzyskanie przez studenta wiedzy dotyczącej sztuki algorytmicznej i podstawowych umiejętności kreatywnego zastosowania narzędzi programistycznych w procesie twórczym. Cele dydaktyczne przedmiotu: 1. Zdobycie umiejętności układania prostych algorytmów 2. Poznanie podstawowych instrukcji sterujących i typów danych 3. Kodowanie statycznych obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**90**		
	RAZEM		**120**		
	Liczba punktów ECTS		**4**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG01	posiada podstawową wiedzę dotyczącą sztuki generatywnej, zna wybrane techniki wykorzystywania i kontrolowania pseudolosowości w obrazach cyfrowych	Prezentacja i omówienie zadania. Analiza poprawności implementacji realizowanego zadania w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	rozwija umiejętność układania prostych algorytmów, potrafi projektować i implementować kolekcje różnorodnych, ale spójnych obrazów cyfrowych bazujących na wspólnym systemie parametrów	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi podczas realizacji zadań. Analiza spójności i różnorodności zrealizowanej kolekcji obrazów cyfrowych w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	posiada świadomość poziomu swoich kompetencji w zakresie kodowania obrazów cyfrowych oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnych działań twórczych, a także o wynikach pracy innych	Prezentacja i omówienie zadania.
Treści programowe	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 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).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadania. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji prezentującej praktyczne umiejętności kodowania grafiki cyfrowej.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Diana Domańska, Krzysztof Gdawiec, *Nauka programowania dla początkujących: podejście graficzne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2017	
	Uzupełniająca	1. Marcin Składanek, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017 2. John Maeda, *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Thames & Hudson, 2004 3. Hartmut Bohnacker, Benedikt Gross, Julia Laub, and Claudius Lazzeroni, *Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js*, Princeton Architectural Press, 2018 [http://www.generative-gestaltung.de/]	

Dodatkowe informacje		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Korekta	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Media cyfrowe1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Digital media**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr Piotr Gryz**	Kontakt e-mail	**pgryz@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Ukończenie kursów Podstawy Mediów Cyfrowych 1 i 2				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wykorzystanie zdobytej podstawowej wiedzy technicznej i teoretycznej w realizacji bardziej złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych. Nabycie umiejętności tworzenia utworu wizualnego opartego na obrazie kinetycznym, spełniającego postawione wymagania dotyczące przekazu konkretnego tematu i komunikatu emocjonalnego. Pogłębienie wiedzy o wykorzystaniu tradycyjnych mediów plastycznych oraz współczesnego oprogramowania kreatywnego jako narzędzi kreacji utworów multimedialnych. Pogłębienie wiedzy o specyfice obrazu i dźwięku cyfrowego.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**105**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	Definiuje multimedia cyfrowe jako immanentną część nowych mediów. Posiada wiedzę dotyczącą autorskiej kreacji kinetycznych obrazów i utworów ekranowych opartych na własnym pomyśle oraz na zebranych lub dostarczonych danych. W zaawansowanym stopniu zna oprogramowanie do kreacji obrazów statycznych i kinetycznych, oraz programy i sprzęt do pozyskiwania i obróbki dźwięku cyfrowego. Potrafi twórczo inkorporować w sowich pracach dzieła tworzone za pomocą mediów tradycyjnych.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_WG07	Wie o relacjach między teoretycznymi aspektami obrazowania cyfrowego a ich praktycznym zastosowaniu w samodzielnych utworach audiowizualnych. Czerpie z wiedzy zdobywanej na innych przedmiotach w obrębie studiów. Zna współczesne metody promocji i upowszechniania swoich prac za pomocą aktualnych kanałów promocji (social media, ekspozycje galeryjne, pokazy).	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW02	Wykorzystuje w swoich utworach ekspresję charakterystyczną dla autorskich obrazów kinetycznych stanowiących pełne, multisensoryczne wypowiedzi artystyczne nacechowane emocjonalnie. Łączy warsztat twórcy cyfrowego z tradycyjnymi dyscyplinami sztuki.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_UW03	Korzysta w sposób nowatorski z własnej wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych osadzonych w szerszym kontekście społecznym	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_UW05	Wybiera środki plastyczne, oprogramowanie i narzędzia sprzętowe adekwatne do opracowywanego tematu. Stosuje w realizacji zadań semestralnych rozwiązania przyczyniające się do efektywnego rozwijania umiejętności w zakresie kreacji nowoczesnych mediów elektronicznych. Potrafi korzystać z tradycyjnego warsztatu (malarskiego, rzeźbiarskiego, graficznego)	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem

		jako środków pozyskania materiałów wizualnych do twórczego przetworzenia za pomocą technologii cyfrowych.	autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM6S_UU13	Rozumie potrzebę ciągłej adaptacji do rozwijających się nieustannie narzędzi i strategii twórczych. Widzi konieczność ustawicznego uzupełniania wiedzy teoretycznej oraz doskonalenia biegłości w obsłudze współczesnych i historycznych narzędzi sprzętowych i programowych. Posiada umiejętności praktyczne do kontynuowania kształcenia na studiach 2 stopnia	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	Jest gotów podejmować samodzielne, autorskie wyzwania twórcze. Rozumie zasady etyki zawodowej artysty plastyka, szanuje dorobek innych.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
Treści programowe	Obraz cyfrowy w kontekście współczesnych kanałów dystrybucji: social media, Internet, kanały mobilne i wielkozasięgowe. Koncepcje 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. Uzupełnienie warsztatu o możliwości użycia materiałów wizualnych pochodzących z tradycyjnego warsztatu graficznego, audio-wizualnego, projektowego czy malarsko-rysunkowego. Ćwiczenie studyjno-samodzielne polegające na stworzeniu, autorskim opracowaniu, zrealizowaniu, obróbce cyfrowej i przygotowaniu do upublicznienia cyfrowego nieskończonego obrazu kinetycznego w określonym formacie stanowiącego niezależną realizację bądź główną część realizacji inter dyscyplinarnej (instalacji, rzeźby, itp)		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Nowe media” (wybór), I. Grant, J. Dovey, K. Kelly, M. Lister, S. Giddings, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009	
	Uzupełniająca	„Film. Video. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej”, R. W. Kluszczyński, Instytut Kultury, Warszawa 1999 „Mass Media. Kluczowe pojęcia”, Pierre Sorlin, Astrum, 2006 „Nowe media a tradycyjne środki przekazu”, red. Piotr Drzyzga, Maternus Media, Tychy, 2007 Magazyny: “2D+3D”, “Computer Arts”, "Powidoki", Internet	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę	70.0%
	Przegląd prac	30.0%
Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Media cyfrowe2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Digital media			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną		× Egzamin	
	Opiekun karty przedmiotu	**Dr Piotr Gryz**	Kontakt e-mail	**pgryz@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Ukończenie kursów Podstwy Mediów Cyfrowych 1 i 2				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wykorzystanie zdobytej zaawansowanej wiedzy technicznej i teoretycznej w realizacji złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych. Nabycie umiejętności tworzenia multimedialnego utworu spełniającego postawione wymagania dotyczące tematyki i konwencji. Pogłębienie wiedzy o wykorzystaniu współczesnego oprogramowania kreatywnego oraz nietypowych dla sztuk plastycznych urządzeń elektronicznych (mikrofon, syntezator, instrumenty elektroniczne, mikrokontrolery) jako narzędzi kreacji utworów multimedialnych. Pogłębienie wiedzy o multimediach jako części realizacji transdyscyplinarnych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**105**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	Definiuje multimedia cyfrowe jako immanentną część nowych mediów. Posiada wiedzę dotyczącą autorskiej kreacji kinetycznych obrazów i utworów ekranowych opartych na własnym pomyśle oraz na zebranych lub dostarczonych danych. W zaawansowanym stopniu zna oprogramowanie do kreacji obrazów statycznych i kinetycznych, oraz programy i sprzęt do pozyskiwania i obróbki dźwięku cyfrowego. Potrafi twórczo inkorporować w sowich pracach dzieła tworzone za pomocą mediów tradycyjnych.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
	NM6S_WG07	Wie o relacjach między teoretycznymi aspektami obrazowania cyfrowego a ich praktycznym zastosowaniu w samodzielnych utworach audiowizualnych. Czerpie z wiedzy zdobywanej na innych przedmiotach w obrębie studiów. Zna współczesne metody promocji i upowszechniania swoich prac za pomocą aktualnych kanałów promocji (social media, ekspozycje galeryjne, pokazy).	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW02	Wykorzystuje w swoich utworach ekspresję charakterystyczną dla autorskich obrazów kinetycznych stanowiących pełne, multisensoryczne wypowiedzi artystyczne nacechowane emocjonalnie. Łączy warsztat twórcy cyfrowego z tradycyjnymi dyscyplinami sztuki.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
	NM6S_UW03	Korzysta w sposób nowatorski z własnej wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych osadzonych w szerszym kontekście społecznym	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
	NM6S_UW05	Wybiera środki plastyczne, oprogramowanie i narzędzia sprzętowe adekwatne do opracowywanego tematu. Stosuje w realizacji zadań semestralnych rozwiązania przyczyniające się do efektywnego rozwijania umiejętności w zakresie kreacji nowoczesnych mediów elektronicznych. Potrafi korzystać z tradycyjnego warsztatu (malarskiego, rzeźbiarskiego, graficznego) jako środków pozyskania materiałów wizualnych do twórczego przetworzenia za pomocą technologii cyfrowych.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)

	NM6S_UU13	Rozumie potrzebę ciągłej adaptacji do rozwijających się nieustannie narzędzi i strategii twórczych. Widzi konieczność ustawicznego uzupełniania wiedzy teoretycznej oraz doskonalenia biegłości w obsłudze współczesnych i historycznych narzędzi sprzętowych i programowych. Posiada umiejętności praktyczne do kontynuowania kształcenia na studiach 2 stopnia	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	Jest gotów podejmować samodzielne, autorskie wyzwania twórcze. Rozumie zasady etyki zawodowej artysty plastyka, szanuje dorobek innych.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (egzamin)
Treści programowe	Kontekst użycia mediów cyfrowych wobec współczesnych postaw estetycznych, społecznych, politycznych i historycznych. Uwzględnienie współpracy grupowej, wewnątrzuczelnianej oraz współpracy z podmiotami zewnętrznymi (innymi uczelniami, organizacjami pożytku społecznego, instytucjami państwowymi, fundacjami, sektorem przedsiębiorczości) nad realizacją interdyscyplinarnych zadań celowych. Tworzenie autorskiego dzieła jako części większej, spójnej tematycznie całości realizowanej zespołowo. Ćwiczenie studyjno-samodzielne polegające na stworzeniu, autorskim opracowaniu, zrealizowaniu, obróbce cyfrowej i przygotowaniu do upublicznienia cyfrowego utworu multimedialnego w określonym formacie stanowiącego niezależną realizację stanowiącą część większej, zespołowo realizowanej całości ekspozycyjnej (wystawa, wydawnictwo rozszerzone, pokaz itp.).		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty, Warsztaty interdyscyplinarne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Powidoki” nr 5: Nowe media	
	Uzupełniająca	„Sztuka Interaktywna. Od Dzieła Instrumentu do Spektaklu”, Kluszczyński Ryszard, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010 „Wywracanie kultury. O dandysach, hipsterach, mutantach” Księżyk Rafał, Czarne 2018 „Po piśmie”, Dukaj Jacek, Wydawnictwo Literackie, 2019 „TechGnoza”, Davis Eric, Rebis, 2002	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	70.0%
	Przegląd prac	30.0%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Media cyfrowe- proseminarium		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Ukończenie wszystkich kursów z lat 1-2				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	posiadana wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej.

			Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_WG04	rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_WG05	identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	Przedstawienie zakresu tematycznego i koncepcji pracy
	NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**NM6S_UW03**	dokonuje przeglądu możliwych technik i narzędzi właściwych do osiągnięcia zakładanych celów pracy dyplomowej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_UW05	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych dla poszerzania zakresu własnych możliwości i nowych form wypowiedzi artystycznej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW07	interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW08	potrafi samodzielnie identyfikować źródła bibliograficzne oraz planować wystąpienia ustne z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, posługuje się podstawową terminologią z dziedziny sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności wykonania przeglądu literatury. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.

	NM6S_UK10	potrafi planować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem pracy	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o wybranych zagadnieniach z obszaru sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
Treści programowe	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Podstawowa wiedza związana z zasadami pisania tekstów naukowych i prezentacji publicznej wyników. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje indywidualne, Wykład teoretyczny Przegląd publiczny prac		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Jak pisać teksty naukowe?”, Jolanta Maćkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 1995	
	Uzupełniająca	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Przegląd semestralny	60%
	Indywidualne przeglądy postępów	40%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Media cyfrowe – seminarium dyplomowe		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Ukończenie proseminarium dyplomowego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	poszerza posiadaną wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Realizacja oraz publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_WG04	w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG07	zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi samodzielnie przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności przygotowania opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	Przygotowanie ekspozycji własnej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	Obserwacja samodzielności realizacji, poziomu artystycznego i technicznego wykonanej pracy. Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
Treści programowe	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Konsultacje indywidualne
Wykład teoretyczny</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Indywidualne przeglądy postępów</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Kreatywne kodowanie1		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin z przedmiotu Podstawy kodowania obrazów cyfrowych				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy i umiejętności kodowania obrazów cyfrowych. Cele dydaktyczne przedmiotu: 1. Poznanie złożonych struktur danych 2. Zdobycie umiejętności analizy i przetwarzania obrazów cyfrowych 3. Rozwój kreatywności i świadomości twórczego wykorzystania błędu w sztuce algorytmicznej				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**105**	
	RAZEM			**150**	
	Liczba punktów ECTS			**5**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**			**Formy weryfikacji**

W zakresie wiedzy			**osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	rozumie koncepcję kreatywnego kodowania jako środka artystycznego wyrazu w praktykach nowomedialnych, posiada świadomość twórczego wykorzystania błędu w sztuce algorytmicznej	Prezentacja i omówienie zadania, w szczególności procesu jego powstawania.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	umiejętnie posługuje się złożonymi strukturami danych, potrafi analizować i przetwarzać obrazy cyfrowe	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi podczas realizacji zadań.
	NM6S_UU13	rozumie potrzebę optymalizacji działania algorytmów przetwarzających i generujących obrazy kinetyczne w czasie rzeczywistym	Analiza poprawności implementacji w odniesieniu do podanych założeń i reguł oraz wydajności kodu działającego w czasie rzeczywistym
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kompetencje kreatywnego kodowania obrazów cyfrowych w wybranych obszarach sztuki nowych mediów	Obserwacja samodzielności podczas realizacji zadań
Treści programowe	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, programowanie animacji, obraz kinetyczny (ruch w utworze czasoprzestrzennym), twórcze wykorzystanie błędu w obrazie cyfrowym,		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadania. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji rozwijających praktyczne umiejętności kreatywnego kodowania obrazów cyfrowych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Andrew Richardson, *Data-driven Graphic Design: Creative Coding for Visual Communication*, Bloomsbury, 2016	
	Uzupełniająca	1. James R. Parker, Generative Art: Algorithms as Artistic Tool, DURVILE, 2019 2. John Maeda: Creative Code: Aesthetics + Computation. Thames & Hudson, 2004 3. Marek Hendrykowski, Język ruchomych obrazów, wyd. Ars Nova, Poznań 1999	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę		80%
	Korekta		20%
Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**	
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie	
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny	
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami	
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację	
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności	
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym	
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte	
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Data sporządzenia karty	29.05.2026		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Kreatywne kodowanie2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach III semestru studiów.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy i umiejętności kodowania obrazów cyfrowych. Cele dydaktyczne przedmiotu: 1. Poznanie paradygmatu programowania obiektowego 2. Programowanie animacji 3. Tworzenie obrazów cyfrowych opartych na emergencji				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

	NM6S_WG02	zna paradygmat programowania obiektowego i rozumie zalety jego stosowania w celu generowania obrazów cyfrowych	Prezentacja i omówienie zadania. Analiza poprawności implementacji realizowanego zadania w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	rozwija umiejętności kreatywnego kodowania obrazów cyfrowych, potrafi stosować mechanizmy emergentne w celu generowania obrazów kinetycznych	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi podczas realizacji zadań.
	NM6S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik kodowania obrazów cyfrowych	Prezentacja i omówienie zadania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kompetencje kreatywnego kodowania obrazów cyfrowych, posługując się przy tym dostępnymi bibliotekami i innymi, zewnętrznymi zasobami z poszanowaniem praw autorskich	Obserwacja samodzielności podczas realizacji zadań. Prezentacja i omówienie zadania.
Treści programowe	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: paradygmat programowania obiektowego, programowanie animacji, obraz kinetyczny (ruch w utworze czasoprzestrzennym), emergencja.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadania. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji rozwijających praktyczne umiejętności kreatywnego kodowania obrazów cyfrowych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Daniel Shiffman, Natura kodu. Symulowanie systemów naturalnych przy użyciu JavaScript, PROMISE, 2025 2. Manfred Eigen, Ruthild Winkler, Gra, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1983	
	Uzupełniająca	1. James R. Parker, Generative Art: Algorithms as Artistic Tool, DURVILE, 2019 2. Matt Weisfeld, Myślenie obiektowe w programowaniu, Helion, Wydanie V, 2020 3. John Maeda: Creative Code: Aesthetics + Computation. Thames & Hudson, 2004 4. Marek Hendrykowski, Język ruchomych obrazów, wyd. Ars Nova, Poznań 1999	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin		80%
	Korekta		20%
Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**	
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie	
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny	
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami	
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację	
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności	
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym	
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte	
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Data sporządzenia karty	29.05.2026		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Kreatywne kodowanie - proseminarium		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończenie wszystkich kursów z I i II roku studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	NM6S_WG02	posiadana wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej.

			Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_WG04	rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_WG05	identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	Przedstawienie zakresu tematycznego i koncepcji pracy
	NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**NM6S_UW03**	dokonuje przeglądu możliwych technik i narzędzi właściwych do osiągnięcia zakładanych celów pracy dyplomowej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_UW05	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych dla poszerzania zakresu własnych możliwości i nowych form wypowiedzi artystycznej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW07	interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW08	potrafi samodzielnie identyfikować źródła bibliograficzne oraz planować wystąpienia ustne z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, posługuje się podstawową terminologią z dziedziny sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności wykonania przeglądu literatury. Prezentacja koncepcji i

			techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK10	potrafi planować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem pracy	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o wybranych zagadnieniach z obszaru sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
Treści programowe	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Podstawowa wiedza związana z zasadami pisania tekstów naukowych i prezentacji publicznej wyników. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje indywidualne, Wykład teoretyczny Przegląd publiczny prac		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Jak pisać teksty naukowe?”, Jolanta Maćkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 1995	
	Uzupełniająca	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Przegląd semestralny	60%
	Indywidualne przeglądy postępów	40%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Kreatywne kodowanie – seminarium dyplomowe	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Ukończenie proseminarium dyplomowego			
Informacje szczegółowe				

Założenia i cele przedmiotu	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	poszerza posiadaną wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Realizacja oraz publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_WG04	w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG07	zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**NM6S_UW08**	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi samodzielnie przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności przygotowania opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów

			naukowych
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	Przygotowanie ekspozycji własnej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	Obserwacja samodzielności realizacji, poziomu artystycznego i technicznego wykonanej pracy. Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
Treści programowe	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje indywidualne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
	Uzupełniająca	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Indywidualne przeglądy postępów	100%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym

	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Działania intermedialne i postartystyczne1		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pieknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×**Stacjonarne**	Poziom studiów	×**I stopnia** ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×**Ogólnoakademicki** ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×**Ćwiczenia** ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	II	Semestr studiów	III	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × **Zaliczenie z oceną** ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Ignacy Oboz	Kontakt e-mail	ioboz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie I roku studiów na kierunku nowe media				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Działania Intermedialne i Postartystyczne ma na celu rozwój umiejętności, wiedzy i kompetencji społecznych osób studenckich w zakresie sztuki nowych mediów. Cele: - uzyskanie wiedzy dotyczącej definiowania sztuki nowych mediów i osadzenia jej w szerszym ujęciu historyczno-artystycznym , a także zdobycie wiedzy na temat relacji teorii i praktyki oraz sposobów prezentacji i technik wystawienniczych dzieł z zakresu sztuki nowych mediów. - nabycie umiejętności posługiwania się językiem sztuki nowych mediów i łączenia go z technikami tradycyjnymi w celu własnej, świadomej ekspresji twórczej - uzyskanie kompetencji w zakresie etyki pracy artysty			
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45h**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105h**
	RAZEM	**150 h**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	definiuje pojęcia intermedia i transmedia, posiada wiedzę dotyczącą tego typu praktyk artystycznych w kontekście sztuki nowych mediów, zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	Ocena pomysłów, szkiców i poszczególnych etapów realizacji zadanych ćwiczeń
	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 z zakresu intermediów i działań postartystycznych	Ocena sposobu ekspozycji zadanych prac i autorskiego komentarza do dzieła
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**NM6S_UW02**	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki – potrafi łączyć cyfrowe techniki z analogowymi	Ocena wykonanego dzieła w ramach zadanych ćwiczeń.
	NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	Ocena oryginalności wykonanych ćwiczeń i spójności z koncepcją.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	**NM6S_KR06**	jest gotów do podjęcia działalności artystycznej ze świadomością zasad etyki zawodowej i z poszanowaniem dla dorobku innych, potrafi pracować w grupie nad zbiorowymi projektami wystawienniczymi	Ocena realizacji w kontekście pracy grupowej, wystawy zbiorowej czy wystawy zaliczeniowej
Treści programowe	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 konceptualne, 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	
Metody dydaktyczne	-Wykłady -Konsultacje -ćwiczenia indywidualne -ćwiczenia grupowe -praktyki wystawiennicze i kuratorskie -działania plenerowe	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Walter Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, 1936, W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, 2013, Arthur Danto, *Powtórzenie a różnica między sztuką i nie-sztuką*, 2005, Pierre Bourdieu, *Reguły sztuki*, 2015, Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, 2010, Łukasz Białkowski, *Celebracja braku. Sztuka współczesna i gry z widzialnością*, 2020, Jerzy Ludwiński, *Sztuka w epoce post artystycznej*, 1972, Piotr Szenajch, *Odczarowanie talentu. Socjografia stawania się uznanym artystą*, 2022, Łukasz Zaremba, *Obrazy wychodzą na ulice. Spory w polskiej kulturze wizualnej*, 2018,
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Sukcesywna praca nad zadanymi ćwiczeniami	20%
	Obecność na zajęciach i konsultacjach	20%
	Ocena jakości merytorycznej i artystycznej wykonanej pracy	50%
	Aktywność i wpływ na działania całej grupy i pracowni	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Działania intermedialne i postartystyczne2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×**Stacjonarne**	Poziom studiów	×**I stopnia** ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×**Ogólnoakademicki** ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×**Ćwiczenia** ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	II	Semestr studiów	IV	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ **Egzamin**			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Ignacy Oboz	Kontakt e-mail	ioboz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie III semestru studiów I stopnia na kierunku nowe media				
Informacje szczegółowe					

Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Działania Intermedialne i Postartystyczne ma na celu rozwój umiejętności, wiedzy i kompetencji społecznych osób studenckich w zakresie sztuki nowych mediów. Cele: - uzyskanie wiedzy dotyczącej definiowania sztuki nowych mediów i osadzenia jej w szerszym ujęciu historyczno-artystycznym , a także zdobycie wiedzy na temat relacji teorii i praktyki oraz sposobów prezentacji i technik wystawienniczych dzieł z zakresu sztuki nowych mediów. - nabycie umiejętności posługiwania się językiem sztuki nowych mediów i łączenia go z technikami tradycyjnymi w celu własnej, świadomej ekspresji twórczej - uzyskanie kompetencji w zakresie etyki pracy artysty	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45h**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105h**
	RAZEM	**150 h**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	definiuje pojęcia intermedia i transmedia, posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą tego typu praktyk artystycznych w kontekście sztuki nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	Ocena pomysłów, szkiców i poszczególnych etapów realizacji zadanych ćwiczeń
	NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów i potrafi korzystać świadomie z tej wiedzy, zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki z zakresu intermediów i działań postartystycznych	Ocena sposobu ekspozycji zadanych prac i autorskiego komentarza do dzieła
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki – potrafi łączyć cyfrowe techniki z analogowymi w celu uzyskania autorskiego dzieła	Ocena wykonanego dzieła w ramach zadanych ćwiczeń.
	NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	Ocena oryginalności wykonanych ćwiczeń i spójności z koncepcją.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	**NM6S_KR06**	jest gotów do podjęcia działalności artystycznej ze świadomością zasad etyki zawodowej i z poszanowaniem dla dorobku innych, potrafi pracować w grupie nad zbiorowymi projektami wystawienniczymi. Jest świadomy roli artysty i kuratora w procesie wystawienniczym	Ocena realizacji w kontekście pracy grupowej, wystawy zbiorowej czy wystawy zaliczeniowej
Treści programowe	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 konceptualne, 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		
Metody dydaktyczne	-Wykłady -Konsultacje -ćwiczenia indywidualne -ćwiczenia grupowe -praktyki wystawiennicze i kuratorskie -działania plenerowe		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	Walter Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej,* 1936, W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?,* 2013, Arthur Danto*, Powtórzenie a różnica między sztuką i nie-sztuką,* 2005, Pierre Bourdieu, *Reguły sztuki,* 2015, Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu,* 2010, Łukasz Białkowski, *Celebracja braku. Sztuka współczesna i gry z widzialnością,* 2020, Jerzy Ludwiński, *Sztuka w epoce post artystycznej,* 1972, Piotr Szenajch, *Odczarowanie talentu. Socjografia stawania się uznanym artystą,* 2022, Łukasz Zaremba, *Obrazy wychodzą na ulice. Spory w polskiej kulturze wizualnej,* 2018,	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Sukcesywna praca nad zadanymi ćwiczeniami	20%
	Obecność na zajęciach i konsultacjach	20%
	Ocena jakości merytorycznej i artystycznej wykonanej pracy	50%
	Aktywność i wpływ na działania całej grupy i pracowni	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Proseminarium dyplomowe – Działania Intermedialne i postartystyczne	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×**Stacjonarne**	Poziom studiów	×**I stopnia** ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☐ **Ogólnoakademicki** ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	×**Ćwiczenia** ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	III	Semestr studiów	V
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × **Egzamin**		
	Opiekun karty przedmiotu	Ignacy Oboz	Kontakt e-mail	ioboz@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Umiejętności nabyte podczas studiów na I i II roku, potrzebne do realizacji pracy dyplomowej z przedmiotu Działania intermedialne i postartystyczne.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Proseminarium dyplomowe - Działania Intermedialne i Postartystyczne ma na celu przygotowanie dyplomanta do realizacji dyplomu licencjackiego. Cele: - uzyskanie wiedzy teoretycznej na temat pracy pisemnej oraz części praktycznej - nabycie umiejętności poszukiwania źródeł do pracy pisemnej oraz świadomego doboru inspiracji do pracy praktycznej - uzyskanie wiedzy z podstaw edycji tekstu i zasad pisania tekstów naukowych - praca nad poszukiwaniami własnego, świadomego języka wypowiedzi artystycznej przy użyciu szeroko pojętej sztuki nowych mediów. - uzyskanie kompetencji w zakresie odpowiedzialności artystycznej, praw autorskich i etyki zawodowej w kontekście pracy dyplomowej			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**60h**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**300h**	
	RAZEM		**360h**	
	Liczba punktów ECTS		**12**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	posiadana wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_WG04	rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_WG05	identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	Przedstawienie zakresu tematycznego i koncepcji pracy
	NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW03	dokonuje przeglądu możliwych technik i narzędzi właściwych do osiągnięcia zakładanych celów pracy dyplomowej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_UW05	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych dla poszerzania zakresu własnych możliwości i nowych form wypowiedzi artystycznej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW07	interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	Systematyczne referowanie postępów

			rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW08	potrafi samodzielnie identyfikować źródła bibliograficzne oraz planować wystąpienia ustne z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, posługuje się podstawową terminologią z dziedziny sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności wykonania przeglądu literatury. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK10	potrafi planować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem pracy	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o wybranych zagadnieniach z obszaru sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
Treści programowe	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">-Wykłady
-Konsultacje
-ćwiczenia indywidualne
-praca własna</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Walter Benjamin, Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej, 1936,
W.J.T. Mitchell, Czego chcą obrazy?, 2013,
Arthur Danto, Powtórzenie a różnica między sztuką i nie-sztuką, 2005,
Pierre Bourdieu, Reguły sztuki, 2015,
Ryszard W. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu, 2010,
Łukasz Białkowski, Celebracja braku. Sztuka współczesna i gry z widzialnością, 2020,
Jerzy Ludwiński, Sztuka w epoce post artystycznej, 1972,
Piotr Szenajch, Odczarowanie talentu. Socjografia stawania się uznanym artystą, 2022,
Łukasz Zaremba, Obrazy wychodzą na ulice. Spory w polskiej kulturze wizualnej, 2018,</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sukcesywna praca nad zadanymi ćwiczeniami</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Obecność na zajęciach i konsultacjach</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena jakości merytorycznej i artystycznej wykonanej pracy</td><td>50%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność i wpływ na działania całej grupy i pracowni</td><td>10%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Seminarium dyplomowe – Działania Intermedialne i postartystyczne	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☐ **Stacjonarne**	Poziom studiów	☐ **I stopnia** ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☐ **Ogólnoakademicki** ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	☐ **Ćwiczenia** ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	III	Semestr studiów	VI
	Forma zaliczenia	☐ **Zaliczenie** ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Ignacy Oboz	Kontakt e-mail	ioboz@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Umiejętności nabyte podczas studiów na I i II roku, potrzebne do realizacji pracy dyplomowej z przedmiotu Działania intermedialne i postartystyczne.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Seminarium dyplomowe - Działania Intermedialne i Postartystyczne ma na celu realizacje i finalizacje dyplomu licencjackiego Cele: - wykorzystanie wiedzy teoretycznej w pracy pisemnej oraz części praktycznej - uzyskanie wiedzy z podstaw edycji tekstu i zasad pisania tekstów naukowych - praca nad poszukiwaniami własnego, świadomego języka wypowiedzi artystycznej przy użyciu szeroko pojętej sztuki nowych mediów. - uzyskanie kompetencji w zakresie odpowiedzialności artystycznej, praw autorskich i etyki zawodowej w kontekście pracy dyplomowej -zrealizowanie i wyeksponowanie licencjackiej pracy dyplomowej			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**60h**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**300h**	
	RAZEM		**360h**	
	Liczba punktów ECTS		**12**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	poszerza posiadaną wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Realizacja oraz publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_WG04	w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG07	zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi samodzielnie przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności przygotowania opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Publiczna prezentacja pracy

			dyplomowej
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	Przygotowanie ekspozycji własnej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	Obserwacja samodzielności realizacji, poziomu artystycznego i technicznego wykonanej pracy. Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej

Treści programowe	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.	
Metody dydaktyczne	-Wykłady -Konsultacje -ćwiczenia indywidualne -praca własna	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Walter Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, 1936, W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, 2013, Arthur Danto, *Powtórzenie a różnica między sztuką i nie-sztuką*, 2005, Pierre Bourdieu, *Reguły sztuki*, 2015, Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, 2010, Łukasz Białkowski, *Celebracja braku. Sztuka współczesna i gry z widzialnością*, 2020, Jerzy Ludwiński, *Sztuka w epoce post artystycznej*, 1972, Piotr Szenajch, *Odczarowanie talentu. Socjografia stawania się uznanym artystą*, 2022, Łukasz Zaremba, *Obrazy wychodzą na ulice. Spory w polskiej kulturze wizualnej*, 2018,
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sukcesywna praca nad zadanymi ćwiczeniami	20%
	Obecność na zajęciach i konsultacjach	20%
	Ocena jakości merytorycznej i artystycznej wykonanej pracy	50%
	Aktywność i wpływ na działania całej grupy i pracowni	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Videomapping i rozszerzona rzeczywistość1	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	**-**		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna II semestru studiów			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot ma w założeniach umożliwić studentom zdobycie podstawowej wiedzy i umiejętności w zakresie technik projekcji świetlnych na obiektach trójwymiarowych, a także twórczego wykorzystania potencjału rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości, w celu kreowanie interaktywnych, animowanych oraz immersyjnych instalacji wykraczających poza tradycyjne formy sztuki.			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**105**	
	RAZEM		**150**	
	Liczba punktów ECTS		**5**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu				

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	rozumie koncepcję videomappingu jako formy rozszerzonej rzeczywistości, rozróżnia technikę mappingu 3D od zwykłej projekcji świetlnej, posiada świadomość twórczego potencjału wynikającego z synergii wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu	Prezentacja i omówienie zadania
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	potrafi kreować iluzję przestrzeni za pomocą projekcji świetlnych na obiektach trójwymiarowych oraz prostych aplikacji rozszerzonej rzeczywistości	Analiza wieloplanowość wyświetlanych obrazów oraz poziomu estetycznego i funkcjonalnego realizowanych zadań w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
	NM6S_UU13	rozumie potrzebę rozwijania świadomości czasoprzestrzennej oraz własnych umiejętności technicznych w zakresie obsługi specjalistycznego oprogramowania	Prezentacja i omówienie zadania
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	potrafi wskazać możliwości twórczego wykorzystania potencjału szeroko rozumianej rozszerzonej rzeczywistości w wybranych obszarach sztuki nowych mediów	Prezentacja i omówienie zadania
Treści programowe	Przedmiot kładzie szczególny nacisk na rozwijanie świadomości przestrzennej, synergię wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu oraz umiejętności komponowania utworów czasoprzestrzennych. Autorski program nauczania obejmuje: videomapping jako formę rozszerzonej rzeczywistości (XR), kreowanie iluzji przestrzeni w obrazie cyfrowym, wieloplanowość projekcji obrazów kinetycznych, syntezę wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu, tworzenie instalacji czasoprzestrzennych z zastosowaniem kinetycznych projekcji świetlnych, tworzenie prostych aplikacji rozszerzonej rzeczywistości (AR).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadań. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji rozwijających praktyczne umiejętności.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Krzysztof Guzek, *Przestrzeń kreowana światłem*, [w:] „Powidoki" nr. 5, Wyd. Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2021, ISSN 2687-652X	
	Uzupełniająca	1. Donato Maniello, *Augmented Reality in public spaces. Basic Techniques for video mapping*, Vol. I, *New Technologies for the Arts*, Le Penseur, 2015. 2. Oliver Bimber, Raskar R., *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, AK Peters, Wellesley 2005. 3. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2002 4. Ben Jones, *The Illustrated History of Projection Mapping*, grudzień 2012, [online] http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/	

		5. Adrienne Day, *When Skyscrapers Are Your Screen*, "The New York Times", 25 stycznia 2012, [online] http://www.nytimes.com/2012/01/29/arts/design/video-mapping-artists-use-light-as-a-medium.html?_r=2&
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę	80%
	Korekta	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Videomapping i rozszerzona rzeczywistość2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna z III semestru studiów.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot ma w założeniach umożliwić studentom rozwinięcie wiedzy i umiejętności w zakresie zaawansowanych technik projekcji świetlnych na obiektach trójwymiarowych, a także twórczego wykorzystania potencjału rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości, w celu kreowanie interaktywnych, animowanych oraz immersyjnych instalacji wykraczających poza tradycyjne formy sztuki.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**105**	
	RAZEM			**150**	
	Liczba punktów ECTS			**5**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**			**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	rozumie pojęcie immersji w kontekście rozszerzonej rzeczywistości, posiada świadomość wpływu różnych materiałów fizycznych powierzchni na wyświetlany obraz	Realizacja i prezentacja zadania.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	potrafi tworzyć wirtualną matrycę obrazu do czasoprzestrzennej projekcji świetlnej na trójwymiarowym obiekcie.	Obserwacja poprawności technicznej realizacji i biegłości posługiwania się specjalistycznym oprogramowaniem.
	NM6S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego aktualizowania wiedzy oraz doskonalenia własnych umiejętności technicznych w zakresie obsługi specjalistycznego oprogramowania	Rozmowa ze studentem, prezentacja zadania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KR06	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kompetencje w zakresie szeroko rozumianej rozszerzonej rzeczywistości do twórczych działań w wybranych obszarach sztuki nowych mediów	Obserwacja samodzielności podczas realizacji zadań. Prezentacja i omówienie zadania.
Treści programowe	Przedmiot kładzie szczególny nacisk na rozwijanie świadomości przestrzennej, synergię wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu oraz umiejętności komponowania utworów czasoprzestrzennych. Autorski program nauczania obejmuje: praktyczne aspekty tworzenia wirtualnej matrycy obrazu, dostosowanie obrazu cyfrowego do projekcji na fizycznym obiekcie, syntezę wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu, tworzenie instalacji czasoprzestrzennych z zastosowaniem kinetycznych projekcji świetlnych z wykorzystaniem różnego rodzaju materiałów, tworzenie aplikacji wirtualnej rzeczywistości (VR).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów zadań. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu zadania poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji rozwijających praktyczne umiejętności.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Lesław Miśkiewicz, *O przestrzeni nowych mediów*, [w:] „Powidoki” nr. 5, Wyd. Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2021, ISSN 2687-652X	
	Uzupełniająca	1. Michał Ostrowicki (red.), *Estetyka wirtualności*, Universitas, Kraków, 2005 2. pod redakcją M. Hopfinger, *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, wyd. Instytut Badań Literackich, Warszawa 1997 3. Roberto Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, University Of Minnesota Press, 2011 4. Jason Jerald, *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*, ACM Books, 2015	
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Egzamin	80%
	Korekta	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Videomapping i rozszerzona rzeczywistość - proseminarium		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończenie wszystkich kursów z I i II roku studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	posiadana wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_WG04	rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_WG05	identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	Przedstawienie zakresu tematycznego i koncepcji pracy
	NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW03	dokonuje przeglądu możliwych technik i narzędzi właściwych do osiągnięcia zakładanych celów pracy dyplomowej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy
	NM6S_UW05	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych dla poszerzania zakresu własnych możliwości i nowych form wypowiedzi artystycznej	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UW07	interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	Systematyczne referowanie postępów rozwijanej koncepcji pracy. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.

	NM6S_UW08	potrafi samodzielnie identyfikować źródła bibliograficzne oraz planować wystąpienia ustne z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, posługuje się podstawową terminologią z dziedziny sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności wykonania przeglądu literatury. Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
	NM6S_UK10	potrafi planować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem pracy	Systematyczne referowanie postępów realizowanej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK01	wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o wybranych zagadnieniach z obszaru sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	Prezentacja koncepcji i techniki realizacji pracy w formie otwartej dyskusji z udziałem innych dydaktyków.
Treści programowe	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Podstawowa wiedza związana z zasadami pisania tekstów naukowych i prezentacji publicznej wyników. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje indywidualne, Wykład teoretyczny Przegląd publiczny prac		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Jak pisać teksty naukowe?”, Jolanta Maćkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 1995	
	Uzupełniająca	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Przegląd semestralny	60%
	Indywidualne przeglądy postępów	40%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne

Egzamin / zaliczenie na ocenę		wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – seminarium dyplomowe		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończenie proseminarium dyplomowego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**60**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**300**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	poszerza posiadaną wiedzę dotyczącą wybranych praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki	Realizacja oraz publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_WG04	w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między swoją twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_WG07	zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	Przygotowanie opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi samodzielnie przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	Obserwacja poziomu samodzielności przygotowania opisu pracy dyplomowej zgodnie z zasadami pisania tekstów naukowych
	NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	Przygotowanie ekspozycji własnej pracy dyplomowej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	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	Obserwacja samodzielności realizacji, poziomu artystycznego i technicznego wykonanej pracy. Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
	NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	Publiczna prezentacja pracy dyplomowej
Treści programowe	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje indywidualne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	
	Uzupełniająca	Dostosowywana indywidualnie, uzależniona od wybranej tematyki pracy	

<table>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Indywidualne przeglądy postępów</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">29.05.2026</td></tr>
</table>

MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek1		Kod przedmiotu	NM.SLW100
	j. angielski	**Drawing**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki ☐ inne (jakie)			
	Rok studiów	I	Semestr studiów	I	
	Forma	Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Katarzyna Miller	Kontakt e-mail	kmiller@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przejście procesu rekrutacyjnego i zakwalifikowanie się na I rok studiów na kierunku Nowe Media.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program pierwszego semestru koncentruje się na zdobyciu podstawowych umiejętności warsztatowych związanych z obserwacją natury oraz analizą zjawisk przestrzennych. Podstawowym obszarem pracy jest studium postaci ludzkiej realizowane z udziałem żywego modela w warunkach pracowni. Szczególna uwaga poświęcona zostaje relacjom pomiędzy konstrukcją formy, światłem, przestrzenią oraz budowaniem obrazu jako całości wizualnej. Cele: rozwijanie umiejętności świadomej obserwacji natury, kształcenie podstaw warsztatu rysunkowego, rozwijanie świadomości proporcji i konstrukcji postaci, budowanie umiejętności analizy relacji przestrzennych, rozwijanie wrażliwości na zależności światłocieniowe, wprowadzenie do świadomego budowania kompozycji obrazu.				
	Aktywność studenta		**Liczba godzin pracy**		

	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
(1 ECTS = 30 h)	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM6S_WG02	Student zna podstawowe zagadnienia związane obserwacją natury, proporcjami, konstrukcją postaci oraz organizacją przestrzeni rysunkowej.Student zna podstawowe techniki i środki wyrazu stosowane w rysunku studyjnym.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi wykorzystywać obserwację świadomość plastyczną do budowania prostych realizacji rysunkowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW02	Student potrafi posługiwać się plamą walorową i linią, oraz wykorzystywać je w zależności od założeń artystycznych realizacji rysunkowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW05	Student potrafi realizować studia rysunkowe postaci w oparciu o obserwację modela oraz podstawowe zagadnienia konstrukcyjne, kompozycyjne i walorowe.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UK10	Student potrafi zaaranżować przestrzeń wewnątrz pracowni celem prezentacji własnych dokonań rysunkowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	NM6S_KK04	Student współpracuje i rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów takich jak doświadczeni pedagodzy.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Studium postaci ludzkiej z natury
Podstawowe zagadnienia proporcji i konstrukcji postaci.
Analiza relacji przestrzennych i perspektywicznych.
Obserwacja światła i budowanie formy poprzez walor.
Ćwiczenia rozwijające umiejętność świadomej obserwacji natury.
Wprowadzenie do zagadnień kompozycji rysunkowej
Studium krótkich i długich póz modela w przestrzeni pracowni.
Ćwiczenia rozwijające świadomość relacji pomiędzy linią, plamą i przestrzenią.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń w pracowni, analiza bieżących postępów prac rysunkowych.
Metoda mistrz- uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego i postawy artystycznej.
Analiza porównawcza - prezentacja i omówienie przykładów dzieł z zakresu historii sztuki w kontekście aktualnie realizowanych zadań.
Wykłady problemowe - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ćwiczeniach z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych.
Przeglądy semestralne podczas których omawiane są postępy w realizacji poszczególnych zadań</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Wassily Kandynski „Punkt, linia a płaszczyzna”</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Gottfried Bammes „Anatomia dla artystów”</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Zaliczenie uzyskuje się na podstawie aktywnej obecności zajęciach oraz po dostarczeniu elektronicznej dokumentacji wszystkich prac oraz wybranych szkiców zrealizowanych przez studenta w ocenianym okresie.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="3">Egzamin ma charakter indywidualny. Każdy oceniany jest na podstawie swoich prac zrealizowanych w ciągu semestru.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac realizowanych podczas zajęciach w pracowni (studium modela)</td><td>40 %</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie realizacji poza zajęciami (ćwiczenia semestralne, realizacje domowe)</td><td>35%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac samodzielnych (szkice i prace dodatkowe)</td><td>10%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena wiedzy merytorycznej na podstawie wypowiedzi ustnej/pisemnej</td><td>15%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena (określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym
standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
</table>

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek2	Kod przedmiotu	NM.SLW200
	j. angielski	**Drawing**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☐ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**
	Forma zaliczenia	Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Katarzyna Miller	Kontakt e-mail	kmilller@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zaliczenie I semestru studiów			

Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Rozwijanie studium postaci w kierunku interpretacji obserwowanego zjawiska. Ćwiczenia związane z syntezą i redukcją formy. Poszukiwanie relacji pomiędzy obserwacją a ekspresją. Budowanie atmosfery i napięć wizualnych w obrazie rysunkowym. Rozwijanie indywidualnej wrażliwości formalnej. Ćwiczenia kompozycyjne oparte na interpretacji natury.	
	Aktywność studenta	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM6S_WG02	Student rozumie zależności pomiędzy obserwacją, percepcją i interpretacją rzeczywistości w procesie tworzenia obrazu rysunkowego.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi podejmować podstawowe decyzje dotyczące interpretacji obserwowanej formy oraz organizacji obrazu rysunkowego.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW02	Student potrafi świadomie stosować syntezę, deformację i skrót formalny.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW05	Student potrafi dokonać wyboru technik i narzędzi rysunkowych właściwych do zamierzonych celów.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej

	NM6S_UK10	Student potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej.Student jest przygotowany do podstawowej analizy i oceny własnych realizacji rysunkowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	Student współpracuje i rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów takich jak doświadczeni pedagodzy.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
Treści programowe	Program drugiego semestru rozwija zdobyte kompetencje warsztatowe, jednocześnie poszerzając obszar refleksji nad procesem widzenia. Obserwacja rzeczywistości traktowana jest nie wyłącznie jako analiza formy przedmiotu, ale również jako doświadczenie zjawiska wizualnego. Ćwiczenia w oparciu o modela i ćwiczenia konceptualne. Poszerzanie środków interpretacji obserwowanej rzeczywistości Rozwijanie umiejętności świadomej deformacji i syntezy Budowanie relacji pomiędzy obserwacją a interpretacją Wzmacnianie indywidualnej wrażliwości wizualnej		
Metody dydaktyczne	Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń w pracowni, analiza bieżących postępów prac rysunkowych. Metoda mistrz- uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego i postawy artystycznej. Analiza porównawcza - prezentacja i omówienie przykładów dzieł z zakresu historii sztuki w kontekście aktualnie realizowanych zadań. Wykłady problemowe - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ćwiczeniach z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych. Przeglądy semestralne podczas których omawiane są postępy w realizacji poszczególnych zadań		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Rudolf Arnheim „Sztuka i percepcja wzrokowa”	
	Uzupełniająca	Władysław Strzemiński „Teoria widzenia” Ernst H. Gombrich „O sztuce”	
Dodatko we informac je	Zaliczenie uzyskuje się na podstawie aktywnej obecności zajęciach oraz po dostarczeniu elektronicznej dokumentacji wszystkich prac oraz wybranych szkiców zrealizowanych przez studenta w ocenianym okresie.		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin ma charakter indywidualny. Każdy oceniany jest na podstawie swoich prac zrealizowanych w ciągu semestru.		
	Ocena postępów na podstawie prac		**30%**

	realizowanych podczas zajęć w pracowni (studium modela)	
	Ocena postępów na podstawie realizacji poza zajęciami (ćwiczenia semestralne, realizacje domowe)	**45%**
	Ocena postępów na podstawie prac samodzielnych (szkice i prace dodatkowe)	**10%**
	Ocena wiedzy merytorycznej na podstawie wypowiedzi ustnej	**15%**

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek3		Kod przedmiotu	NM.SLW300
	j. angielski	**Drawing**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☐ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki ☐ inne (jakie)			
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Katarzyna Miller	Kontakt e-mail	kmiller@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie II semestru studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	W trzecim semestrze następuje pogłębienie świadomego kreowania obrazu. Studenci podejmują pierwsze próby dekonstrukcji rzeczywistości oraz analizy relacji pomiędzy przedstawieniem, zjawiskiem abstrakcyjnym i strukturą obrazu. Cele: rozwijanie świadomości autonomii języka rysunkowego, doskonalenie umiejętności kompozycyjnych, rozwijanie zdolności interpretacyjnych, świadome operowanie skrótem, deformacją i syntezą, budowanie relacji pomiędzy obserwacją a świadomą konstrukcją obrazu.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
				45	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów				
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**105**	
	RAZEM			**150**	

	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	Student posiada wiedzę dotyczącą eksperymentalnych technik i środków wyrazu stosowanych w rysunku.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi świadomie konstruować obraz rysunkowy wykorzystując deformację, syntezę oraz zróżnicowane strategie kompozycyjne	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW02	Student potrafi rozwijać własne rozwiązania formalne w oparciu o zdobyte umiejętności warsztatowe.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW05	Student potrafi realizować projekty rysunkowe z wykorzystaniem niestandardowych rozwiązań formalnych i materiałowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UK10	Student potrafi realizować eksperymentalne projekty rysunkowe rozwijające indywidualny język wypowiedzi plastycznej.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	Student potrafi podejmować świadome decyzje dotyczące formy, kontekstu i sposobu realizacji własnych działań artystycznych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
Treści programowe	Rozwijanie indywidualnych strategii wypowiedzi plastycznej Eksperymenty formalne i materiałowe Poszerzanie relacji pomiędzy rysunkiem a innymi dziedzinami sztuki Badanie relacji pomiędzy gestem, strukturą i materią obrazu Wprowadzanie niestandardowych narzędzi i środków wyrazu		

<table>
<tr><td>Metody dydaktycz ne</td><td colspan="3">Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń w pracowni, analiza bieżących postępów prac rysunkowych.
Metoda mistrz- uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego i postawy artystycznej.
Analiza porównawcza - prezentacja i omówienie przykładów dzieł z zakresu historii sztuki w kontekście aktualnie realizowanych zadań.
Przeglądy semestralne podczas których omawiane są postępy w realizacji poszczególnych zadań</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Ernst H. Gombrich „O sztuce”</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Peter Burger „Teoria awangardy”</td></tr>
<tr><td>Dodatko we informac je</td><td colspan="3">Zaliczenie uzyskuje się na podstawie aktywnej obecności zajęciach oraz po dostarczeniu elektronicznej dokumentacji wszystkich prac oraz wybranych szkiców zrealizowanych przez studenta w ocenianym okresie.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">– Egzamin ma charakter indywidualny. Każdy oceniany jest na podstawie swoich prac zrealizowanych w ciągu semestru.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac realizowanych podczas zajęć w pracowni (studium modela)</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie realizacji poza zajęciami (ćwiczenia semestralne, realizacje domowe)</td><td>45%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac samodzielnych (szkice i prace dodatkowe)</td><td>10%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena wiedzy merytorycznej na podstawie wypowiedzi ustnej</td><td>15%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym
standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td></td><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td></td><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td></td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
</table>

Zaliczenie	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek4	Kod przedmiotu	NM.SLW400
	j. angielski	**Drawing**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☐ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**
	Forma	Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Katarzyna Miller	Kontakt e-mail	kmiller@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zaliczenie III semestru studiów			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Świadomość rysunku jako autonomicznego medium oraz narzędzia wspierające inne dyscypliny sztuki. Rozwijanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Realizacja autorskich projektów rysunkowych. Rozwijanie postawy badawczej i eksperymentalnej			
	Aktywność studenta		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	Student zna relacje pomiędzy tradycyjnymi i współczesnymi strategiami obrazowania oraz rozumie zagadnienia dekonstrukcji formy i przestrzeni.Student rozumie znaczenie świadomego kreowania obrazu oraz rozwijania autonomii wypowiedzi artystycznej.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi rozwijać własne rozwiązania formalne w oparciu o zdobyte umiejętności warsztatowe i świadomość obrazu.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW02	Student potrafi świadomie konstruować obraz wykorzystując deformację, syntezę oraz zróżnicowane strategie kompozycyjne w realizowanych pracach .	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UW05	Student potrafi wykorzystywać indywidualną kreatywność i świadomość plastyczną do tworzenia autorskich realizacji rysunkowych.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	NM6S_UK10	Student jest przygotowany do samodzielnego rozwijania własnego języka wypowiedzi plastycznej.	Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

<table>
<tr><td>W zakresie kompetencji społecznych</td><td>NM6S_KK04</td><td>Student jest przygotowany do świadomego uczestnictwa w działaniach artystycznych i kulturalnych oraz komunikowania własnych idei artystycznych .</td><td>Przegląd w trakcie semestru; przegląd na koniec semestru zwieńczony oceną; ocena wypowiedzi ustnej</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Realizacja autorskich projektów rysunkowych.
Eksperymenty związane z redefinicją obrazu rysunkowego.
Działania interdyscyplinarne i dialog mediów.
Analiza współczesnych kontekstów rysunku.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktycz ne</td><td colspan="3">Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń w pracowni, analiza bieżących postępów prac rysunkowych.
Metoda mistrz-uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego i postawy artystycznej.
Analiza porównawcza - prezentacja i omówienie przykładów dzieł z zakresu historii sztuki w kontekście aktualnie realizowanych zadań.
Wykłady problemowe - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ćwiczeniach z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych.
Przeglądy semestralne podczas których omawiane są postępy w realizacji poszczególnych zadań</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Umberto Eco „Historia piękna”</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Umberto Eco „Historia brzydoty”</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Zaliczenie uzyskuje się na podstawie aktywnej obecności zajęciach oraz po dostarczeniu elektronicznej dokumentacji wszystkich prac oraz wybranych szkiców zrealizowanych przez studenta w ocenianym okresie.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">– Egzamin ma charakter indywidualny. Każdy oceniany jest na podstawie swoich prac zrealizowanych w ciągu semestru.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac realizowanych podczas zajęć w pracowni (studium modela)</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie realizacji poza zajęciami (ćwiczenia semestralne, realizacje domowe)</td><td>45%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena postępów na podstawie prac samodzielnych (szkice i prace dodatkowe)</td><td>10%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena wiedzy merytorycznej na podstawie wypowiedzi ustnej</td><td>15%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena (określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym
standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
</table>

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy rzeźby1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Basics of Sculpture			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji			
	Nazwa kierunku	nowe media			
	Specjalność	—			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	I	Semestr studiów	I	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Magdalena Szadkowska	Kontakt e-mail	mszadkowska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych poza predyspozycjami manualnymi, gotowością do pracy warsztatowej i systematycznego udziału w zajęciach.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami rzeźby, relacją bryły, przestrzeni, skali i proporcji oraz z elementarnymi technikami modelowania i wykonywania odlewów. Celem jest rozwijanie umiejętności obserwacji, analizy formy przestrzennej oraz świadomego stosowania materiału i narzędzi w prostych zadaniach rzeźbiarskich.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	105
	RAZEM	150
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

<table>
<tr><td></td><td>—</td><td colspan="2">Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie wiedzy.</td><td>—</td></tr>
<tr><td rowspan="3">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW01</td><td colspan="2">Student/studentka potrafi dobrać i zastosować podstawowe techniki, materiały i narzędzia rzeźbiarskie adekwatnie do charakteru zadania oraz zamierzonego efektu przestrzennego.</td><td>Korekty indywidualne i przegląd zadań praktycznych pod kątem doboru techniki, materiału i podstawowej poprawności technologicznej.</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW02</td><td colspan="2">Student/studentka potrafi wykorzystać środki ekspresji właściwe dla formy przestrzennej, uwzględniając bryłę, skalę, proporcje, strukturę, fakturę, materiał i relację z otoczeniem.</td><td>Korekty indywidualne i przegląd zadań praktycznych pod kątem doboru techniki, materiału i podstawowej poprawności technologicznej.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>—</td><td colspan="2">Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie kompetencji społecznych.</td><td>—</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="4">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.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="4">ćwiczenia warsztatowe</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3">Kandinsky, W. (1986) Punkt i linia a płaszczyzna. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3">Arnheim, R. (1978) Sztuka i percepcja wzrokowa. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
Pallasmaa, J. (2012) Oczy skóry. Architektura i zmysły. Kraków: Instytut Architektury.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4">Zakres materiałów i szczegółowe zadania mogą być dostosowywane przez prowadzącego do możliwości pracowni oraz poziomu grupy. Warunkiem zaliczenia jest udział w przeglądzie końcowym i przedstawienie wykonanych prac.
Program studiów nie przewiduje dla tego przedmiotu efektów uczenia się w zakresie wiedzy oraz kompetencji społecznych. W karcie przedmiotu uwzględniono wyłącznie efekty z zakresu umiejętności: NM6S_UW01 oraz NM6S_UW02.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="3">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Realizacja zadań praktycznych: poprawność technologiczna, kompozycja przestrzenna, świadomy dobór materiału i skali</td><td>45%</td></tr>
<tr><td colspan="3">Proces pracy: szkice, modele robocze, próby materiałowe, korzystanie z korekt</td><td>25%</td></tr>
<tr><td colspan="3">Systematyczność, przygotowanie do zajęć, aktywność i zaangażowanie</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="3">Prezentacja, omówienie i dokumentacja wykonanych prac</td><td>10%</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="3">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td></td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
</table>

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy rzeźby2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Basics of Sculpture			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Magdalena Szadkowska	Kontakt e-mail	mszadkowska@asp.lodz.pl	
Wymagania Wstępne	Zaliczenie semestru I lub posiadanie podstawowych umiejętności obserwacji, modelowania i pracy z materiałem rzeźbiarskim.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Rozwijanie umiejętności budowania formy przestrzennej w oparciu o analizę bryły, konstrukcji, ciężaru, rytmu i relacji z otoczeniem. Celem jest utrwalenie podstaw technologicznych oraz świadome łączenie decyzji formalnych, materiałowych i technologicznych z analizą koncepcji, procesu i dokumentacji.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	105
	RAZEM	150
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

<table>
<tr><td>W zakresie wiedzy</td><td>—</td><td colspan="2">Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie wiedzy.</td><td>—</td></tr>
<tr><td rowspan="3">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW01</td><td colspan="2">Student/studentka potrafi dobrać i zastosować podstawowe techniki, materiały i narzędzia rzeźbiarskie adekwatnie do charakteru zadania oraz zamierzonego efektu przestrzennego.</td><td>Ocena ćwiczeń warsztatowych, prób materiałowych i realizacji zadania pod kątem trafności doboru techniki oraz poprawności wykonania.</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW02</td><td colspan="2">Student/studentka potrafi wykorzystać środki ekspresji właściwe dla formy przestrzennej, uwzględniając bryłę, skalę, proporcje, strukturę, fakturę, materiał i relację z otoczeniem.</td><td>Ocena ćwiczeń warsztatowych, prób materiałowych i realizacji zadania pod kątem trafności doboru techniki oraz poprawności wykonania.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>—</td><td colspan="2">Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie kompetencji społecznych.</td><td>Ocena ćwiczeń warsztatowych, prób materiałowych i realizacji zadania pod kątem trafności doboru techniki oraz poprawności wykonania.—</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="4">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.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="4">ćwiczenia warsztatowe</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3">Kandinsky, W. (1986) Punkt i linia a płaszczyzna. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3">Arnheim, R. (1978) Sztuka i percepcja wzrokowa. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
Pallasmaa, J. (2012) Oczy skóry. Architektura i zmysły. Kraków: Instytut Architektury.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4">Zakres materiałów i szczegółowe zadania mogą być dostosowywane przez prowadzącego do możliwości pracowni oraz poziomu grupy. Warunkiem zaliczenia jest udział w przeglądzie końcowym i przedstawienie wykonanych prac.
Program studiów nie przewiduje dla tego przedmiotu efektów uczenia się w zakresie wiedzy oraz kompetencji społecznych. W karcie przedmiotu uwzględniono wyłącznie efekty z zakresu umiejętności: NM6S_UW01 oraz NM6S_UW02.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="3">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Realizacja zadań praktycznych: poprawność technologiczna, kompozycja przestrzenna, świadomy dobór materiału i skali</td><td>45%</td></tr>
<tr><td colspan="3">Proces pracy: szkice, modele robocze, próby materiałowe,</td><td>25%</td></tr>
</table>

	korzystanie z korekt		
	Systematyczność, przygotowanie do zajęć, aktywność i zaangażowanie		20%
	Prezentacja, omówienie i dokumentacja wykonanych prac		10%
Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**	
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie	
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny	
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami	
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację	
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności	
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym	
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte	
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte	
Data sporządzenia karty	30.05.2026		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy rzeźby3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Basics of Sculpture			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	—			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Magdalena Szadkowska	Kontakt e-mail	mszadkowska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie semestru II oraz gotowość do samodzielniejszej pracy koncepcyjnej, materiałowej i warsztatowej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Pogłębienie umiejętności samodzielnego projektowania i realizacji form rzeźbiarskich o większej złożoności kompozycyjnej. Celem jest doskonalenie decyzji materiałowych, technologicznych i ekspresyjnych oraz rozwijanie zdolności krytycznej analizy procesu i efektu pracy.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	105
	RAZEM	150
	Liczba punktów ECTS	**5**

<table>
<tr><th colspan="4">Efekty uczenia się dla przedmiotu</th></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>—</td><td>Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie wiedzy.</td><td>—</td></tr>
<tr><td rowspan="3">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW01</td><td>Student/studentka potrafi dobrać i zastosować podstawowe techniki, materiały i narzędzia rzeźbiarskie adekwatnie do charakteru zadania oraz zamierzonego efektu przestrzennego.</td><td>Przeglądy etapowe, korekty indywidualne oraz ocena stopnia samodzielnego zastosowania technik i technologii rzeźbiarskich.</td></tr>
<tr><td>NM6S_UW02</td><td>Student/studentka potrafi wykorzystać środki ekspresji właściwe dla formy przestrzennej, uwzględniając bryłę, skalę, proporcje, strukturę, fakturę, materiał i relację z otoczeniem.</td><td>Przeglądy etapowe, korekty indywidualne oraz ocena stopnia samodzielnego zastosowania technik i technologii rzeźbiarskich.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>—</td><td>Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie kompetencji społecznych.</td><td>—</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">ćwiczenia warsztatowe</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Kandinsky, W. (1986) Punkt i linia a płaszczyzna. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Arnheim, R. (1978) Sztuka i percepcja wzrokowa. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
Pallasmaa, J. (2012) Oczy skóry. Architektura i zmysły. Kraków: Instytut Architektury.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Zakres materiałów i szczegółowe zadania mogą być dostosowywane przez prowadzącego do możliwości pracowni oraz poziomu grupy. Warunkiem zaliczenia jest udział w przeglądzie końcowym i przedstawienie wykonanych prac.
Program studiów nie przewiduje dla tego przedmiotu efektów uczenia się w zakresie wiedzy oraz kompetencji społecznych. W karcie przedmiotu uwzględniono wyłącznie efekty z zakresu umiejętności: NM6S_UW01 oraz NM6S_UW02.</td></tr>
</table>

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Realizacja zadań praktycznych: poprawność technologiczna, kompozycja przestrzenna, świadomy dobór materiału i skali	45%
	Proces pracy: szkice, modele robocze, próby materiałowe, korzystanie z korekt	25%
	Systematyczność, przygotowanie do zajęć, aktywność i zaangażowanie	20%
	Prezentacja, omówienie i dokumentacja wykonanych prac	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy rzeźby4		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Basics of Sculpture			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	—			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Magdalena Szadkowska	Kontakt e-mail	mszadkowska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie semestru III oraz opanowanie podstawowych umiejętności projektowania, realizacji i omawiania formy rzeźbiarskiej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Integracja zdobytych umiejętności w samodzielnym zadaniu rzeźbiarskim: od koncepcji, szkiców i modeli roboczych po realizację, dokumentację i prezentację. Celem jest przygotowanie do świadomego wykorzystywania rzeźby jako narzędzia wypowiedzi przestrzennej w obszarze działań przestrzennych i sztuk wizualnych.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	105
	RAZEM	150
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia**

			efektu
W zakresie wiedzy	—	Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie wiedzy.	—
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student/studentka potrafi dobrać i zastosować podstawowe techniki, materiały i narzędzia rzeźbiarskie adekwatnie do charakteru zadania oraz zamierzonego efektu przestrzennego.	Ocena procesu i realizacji końcowej: dobór techniki, konsekwencja technologiczna, jakość wykonania oraz adekwatność środków do założonej koncepcji.
	NM6S_UW02	Student/studentka potrafi wykorzystać środki ekspresji właściwe dla formy przestrzennej, uwzględniając bryłę, skalę, proporcje, strukturę, fakturę, materiał i relację z otoczeniem.	Ocena procesu i realizacji końcowej: dobór techniki, konsekwencja technologiczna, jakość wykonania oraz adekwatność środków do założonej koncepcji.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	—	Program studiów nie przypisuje do przedmiotu efektów kierunkowych w zakresie kompetencji społecznych.	—
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	ćwiczenia warsztatowe		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	**Kandinsky, W.** (1986) *Punkt i linia a płaszczyzna*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.	
	Uzupełniająca	**Arnheim, R.** (1978) *Sztuka i percepcja wzrokowa*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe. **Pallasmaa, J.** (2012) *Oczy skóry. Architektura i zmysły*. Kraków: Instytut Architektury.	
Dodatkowe informacje	Zakres materiałów i szczegółowe zadania mogą być dostosowywane przez prowadzącego do możliwości pracowni oraz poziomu grupy. Warunkiem zaliczenia jest udział w przeglądzie końcowym i przedstawienie wykonanych prac. **Program studiów nie przewiduje dla tego przedmiotu efektów uczenia się w zakresie wiedzy oraz kompetencji społecznych. W karcie przedmiotu uwzględniono wyłącznie efekty z zakresu umiejętności: NM6S_UW01 oraz NM6S_UW02.**		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia	**Sposób oceniania (składowe)**		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Realizacja zadań praktycznych: poprawność technologiczna,		45%

się	kompozycja przestrzenna, świadomy dobór materiału i skali	
	Proces pracy: szkice, modele robocze, próby materiałowe, korzystanie z korekt	25%
	Systematyczność, przygotowanie do zajęć, aktywność i zaangażowanie	20%
	Prezentacja, omówienie i dokumentacja wykonanych prac	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Painting**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Malarstwa i Rysunku**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X Stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	I	Semestr studiów	I	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr hab. Jarosław Chrabąszcz prof. uczelni	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin na kierunek nowe media				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem edukacji na zajęciach z malarstwa jest zapoznanie studenta z rożnymi technikami malarskimi a zwłaszcza techniką olejną. Rozbudzenie wrażliwości na kolor, światłocień, temperaturę koloru oraz na kompozycję budowanych obrazów. Świadome korzystanie z warsztatu malarskiego oraz ustosunkowanie się do obserwowanych zjawisk w naturze wykorzystując wypracowany warsztat..				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	NM6S_WG02	definiuje pojęcie malarstwo, posiada wstępną wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do malarstwa, zna wstępne techniki malarskie.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	potrafi stosować w praktyce artystycznej klasyczne, związane z malarstwem techniki oraz dobrać i zastosować właściwe sposoby ich realizacji	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
	NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla malarstwa oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki	
	NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, stosuje efektywne sposoby ćwiczenia i rozwijania umiejętności szczególnie w zakresie malarstwa, potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego, ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie	
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań malarskich	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	współpracuje z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów	
Treści programowe	W I semestrze stawia się nacisk na wnikliwą obserwację natury (martwa natura) z uwzględnieniem proporcji poszczególnych elementów. Zastosowanie prawidłowej i interesującej kompozycji utworu plastycznego na płaszczyźnie w oparciu o wcześniej wykonane i zaakceptowane przez prowadzącego szkice malarskie lub rysunkowe. Uświadomienie zmian temperaturowych w obserwowanym zjawisku oraz różnic światłocieniowych, zarówno kolorystycznych jak i walorowych. W trakcie I semestru studenci realizują trzy ćwiczenia opierające się na obserwacji martwej natury z uwzględnieniem wcześniej omówionych problemów im stawianych przez prowadzącego zajęcia (dwa obrazy w pracowni pod korektą i jeden w ramach godzin przeznaczonych na pracę własną).		
Metody dydaktyczne	Podstawą prowadzenia zajęć są ćwiczenia warsztatowe w trakcie których postępy realizacji poszczególnych ćwiczeń omawiane są podczas częstych korekt. Korekty zawsze są indywidualne i skierowane do danej osoby. Podczas przeglądów semestralnych omawiane są porównawczo, postępy nad realizacjami poszczególnych ćwiczeń. W przeglądach mogą uczestniczyć wszyscy studenci słuchając korekt skierowanych nie tylko do nich. Ocena rozwoju studenta/tki jest zawsze indywidualna a nie porównawcza. Praca samodzielna obejmuje: wykonanie jednego obrazu poza zajęciami obowiązkowymi w pracowni, studiowanie literatury obowiązkowej, wykonywanie szkiców do obrazów, przygotowanie prezentacji kolekcji prac do zaliczenia.		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Sztuka i percepcja wzrokowa : psychologia twórczego oka
Autor: Arnheim, Rudolf
Podstawy kompozycji plastycznej : wybrane zagadnienia
Autor:
Hoffman, Henryk</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Albumy z malarstwem realistycznym i impresjonistycznym</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2">Zaliczenia dokonują prowadzący zajęcia na podstawie aktywnej obecności na zajęciach, oraz wykonanych ćwiczeń wraz z ich dokumentacją fotograficzną na nośnikach cyfrowych.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ocena osiągniętych efektów jest na podstawie przedstawionych zrealizowanych ćwiczeń z całego semestru, w postaci obrazów i szkiców. Zawsze zaliczenie na ocenę jest indywidualną oceną rozwoju studenta i zrealizowanych efektów uczenia się.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi</td><td>80%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena szkiców i prac domowych</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nieliczynmi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Painting**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Malarstwa i Rysunku**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X Stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	I	Semestr studiów	II	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr hab. Jarosław Chrabąszcz prof. uczelni	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Otrzymanie zaliczenia na ocenę za I semestr co za tym idzie osiągnięcie stawianych efektów uczenia się w I semestrze.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest: Umiejętność świadomego budowania obrazu za pomocą wypracowanych w I semestrze technik malarskich z wykorzystaniem umiejętności doboru odpowiednich środków jakimi są: kompozycja, temperatura koloru orz światłocień. Uświadomienie hierarchii poszczególnych stref w obrazie z wykorzystaniem oddziaływania kontrastów barwnych i walorowych oraz budowania przestrzeni tymi środkami.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	NM6S_WG02	definiuje pojęcie malarstwo, posiada podstawową wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do malarstwa, zna podstawy technik i technologii malarskich związane z tym obszarem sztuki.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Umie posługiwać się wypracowanym językiem plastycznym na poziomie II semestru. Potrafi budować poszczególne strefy obrazu z uwzględnieniem ich dominanty i hierarchii ważności.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
	NM6S_UW02	w realizowanych pracach posługuje się wypracowanymi wcześniej środkami ekspresji, jakimi są kolor, kontrast i walor.	
	NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, , potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego.	
	NM6S_UK10	potrafi zaaranżować przestrzeń wewnątrz pracowni celem prezentacji własnych dokonań malarskich	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	współpracuje z prowadzącym zajęcia i rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów jakimi są pedagodzy.	
Treści programowe	W II semestrze w dalszym ciągu stawiany jest nacisk na wnikliwą obserwację natury ze zwróceniem uwagi na budowę przestrzeni w obrazie. Uświadomienie zmian temperaturowych w cieniu i w świetle oraz wpływu tych oddziaływań na kontur elementów lub jego zanik. W trakcie II semestru studenci realizują trzy ćwiczenia opierające się na obserwacji martwej natury z uwzględnieniem wcześniej omówionych problemów im stawianych przez prowadzącego zajęcia (dwa obrazy w pracowni pod korektą i jeden w ramach godzin przeznaczonych na pracę własną).		
Metody dydaktyczne	Podstawową prowadzenia zajęć są ćwiczenia warsztatowe w trakcie których postępy realizacji poszczególnych ćwiczeń omawiane są podczas częstych korekt. Korekty zawsze są indywidualne i skierowane do danej osoby. Podczas przeglądów semestralnych omawiane są porównawczo, postępy nad realizacjami poszczególnych ćwiczeń. W przeglądach mogą uczestniczyć wszyscy studenci słuchając korekt skierowanych nie tylko do nich. Ocena rozwoju studenta/tki jest zawsze indywidualna a nie porównawcza. Praca samodzielna obejmuje: wykonanie jednego obrazu poza zajęciami obowiązkowymi w pracowni, studiowanie literatury obowiązkowej, wykonywanie szkiców do obrazów, przygotowanie prezentacji kolekcji prac do zaliczenia.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego Autor: Rzepińska, Maria.	
	Uzupełniająca	Albumy z malarstwem europejskim i światowym z uwzględnieniem malarzy impresjonizmu.	
Dodatkowe informacje	Zaliczenia dokonują prowadzący zajęcia na podstawie aktywnej obecności na zajęciach, oraz wykonanych ćwiczeń wraz z ich dokumentacją fotograficzną na nośnikach cyfrowych.		

<table>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ocena osiągniętych efektów jest na podstawie przedstawionych zrealizowanych ćwiczeń z całego semestru, w postaci obrazów i szkiców. Zawsze zaliczenie na ocenę jest indywidualną oceną rozwoju studenta i zrealizowanych efektów uczenia się.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi</td><td>80%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena szkiców i prac domowych</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Painting**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Malarstwa i Rysunku**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X Stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	II	Semestr studiów	III	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr hab. Jarosław Chrabąszcz prof. uczelni	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony semestr II wraz z osiągnięciem efektów uczenia się.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest uświadomienie siły kontrastów barwnych i walorowych na ekspresję obrazu. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w świadomym tworzeniu dzieła plastycznego. Wykształcenie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji w obrębie tworzonego dzieła sztuki. Obserwacja i analiza modela oraz jego odzwierciedlenie na płaszczyźnie obrazu wraz z zachowaniem proporcji i wpływu światła i cienia na budowę bryły i przestrzeni.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**105**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

	NM6S_WG02	Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych w szczególności warsztatu malarskiego i narzędzi z nim związanych. Zna techniki malarskie i wie jak je stosować w pracy.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Umie posługiwać się wypracowanym językiem plastycznym na poziomie III semestru. Potrafi rozróżnić napięcia wewnętrzne w obrazie i sterować nimi.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
	NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla malarstwa, potrafi posługiwać się i stosować kontrasty i podobieństwa do budowy obrazu.	
	NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego do osiągnięcia zamierzonych efektów.	
	NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań malarskich	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	współpracuje i rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów takich jak doświadczeni pedagodzy	
Treści programowe	W trakcie III semestru studenci realizują trzy ćwiczenia opierające się na obserwacji martwej natury z uwzględnieniem wcześniej omówionych problemów im stawianych przez prowadzącego zajęcia (dwa obrazy w pracowni pod korektą i jeden w ramach godzin przeznaczonych na pracę własną). Praca z modelem i wynikające z tego różnice w stosunku do wcześniej obserwowanej martwej natury. Konstrukcja obrazu w kontekście model i przestrzeń wokół niego.		
Metody dydaktyczne	Podstawą prowadzenia zajęć są ćwiczenia warsztatowe w trakcie których postępy realizacji poszczególnych ćwiczeń omawiane są podczas częstych korekt. Korekty zawsze są indywidualne i skierowane do danej osoby. Podczas przeglądów semestralnych omawiane są porównawczo, postępy nad realizacjami poszczególnych ćwiczeń. W przeglądach mogą uczestniczyć wszyscy studenci słuchając korekt skierowanych nie tylko do nich. Ocena rozwoju studenta/tki jest zawsze indywidualna a nie porównawcza. Praca samodzielna obejmuje: wykonanie jednego obrazu poza zajęciami obowiązkowymi w pracowni, studiowanie literatury obowiązkowej, wykonywanie szkiców do obrazów, przygotowanie prezentacji kolekcji prac do zaliczenia.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego (kontekst historyczny) Autor: Rzepińska, Maria	
	Uzupełniająca	Teoria widzenia Autor: Władysław Strzemiński Albumy i katalogi z malarstwem współczesnym	
Dodatkowe informacje	Zaliczenia dokonują prowadzący zajęcia na podstawie aktywnej obecności na zajęciach, oraz wykonanych ćwiczeń wraz z ich dokumentacją fotograficzną na nośnikach cyfrowych.		

<table>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ocena osiągniętych efektów jest na podstawie przedstawionych zrealizowanych ćwiczeń z całego semestru, w postaci obrazów i szkiców. Zawsze zaliczenie na ocenę jest indywidualną oceną rozwoju studenta i zrealizowanych efektów uczenia się.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi</td><td>80%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena szkiców i prac domowych</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo4	Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Painting**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/Instytut Malarstwa i Rysunku**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X Stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	X Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy			
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	II	Semestr studiów	IV
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr hab. Jarosław Chrabąszcz prof. uczelni	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zaliczony III semestr przedmiotu malarstwo wraz z osiągniętymi efektami uczenia się.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest: Wnikliwa obserwacja modela i ustosunkowanie się do przestrzeni w jakiej się znajduje. Rozszerzenie wiedzy na temat światła i cienia odnośnie budowy bryły i przestrzeni. Analiza proporcji poszczególnych elementów budujących obraz.			

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	NM6S_WG02	Zna i definiuje zależności między światłem w obrazie a odziaływaniem koloru na bryłę. W zaawansowanym stopniu zna techniki malarskie.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Umie stosować różne techniki malarskie i potrafi je świadomie wykorzystywać w realizacji ćwiczenia. Potrafi ocenić proporcje i wpływ kontrastów kolorystycznych na tworzenie skończonego dzieła plastycznego.	Przeglądy prac w ciągu semestru, oraz przegląd końcowy powiązany z wystawieniem zaliczenia na ocenę, Korekty w trakcie zajęć oraz rozmowy
	NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje poznane środki wyrazu i umiejętnie się nimi posługuje dla osiągnięcia zamierzonego celu.	
	NM6S_UW05	W zaawansowany sposób dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów. Umie dokonać analizy obserwowanego zjawiska i odpowiednio zastosować techniki malarskie do zobrazowania tego.	
	NM6S_UK10	potrafi dokonać prezentacji swoich dokonań artystycznych w zastanej lub zaaranżowanej przestrzeni.	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	Korzysta z wiedzy i doświadczenia pedagogów i potrafi brać udziała w dyskusji na temat swoich dokonań twórczych, zarazem rozumie potrzebę wykorzystywania wiedzy innych.	
Treści programowe	W semestrze IV studenci uwrażliwiani są na pracę z modelem. Badanie proporcji i wpływu światła na bryłę obserwowanego aktu. Kontekst w jakim znajduje się postać ludzka (przestrzeń, otoczenie bezpośrednie) Dopuszcza się w pracy wykonanej w domu studium martwej natury. Doskonalenie warsztatu malarskiego		
Metody dydaktyczne	Podstawą prowadzenia zajęć są ćwiczenia warsztatowe w trakcie których postępy realizacji poszczególnych ćwiczeń omawiane są podczas częstych korekt. Korekty zawsze są indywidualne i skierowane do danej osoby. Podczas przeglądów semestralnych omawiane są porównawczo, postępy nad realizacjami poszczególnych ćwiczeń. W przeglądach mogą uczestniczyć wszyscy studenci słuchając korekt skierowanych nie tylko do nich. Ocena rozwoju studenta/tki jest zawsze indywidualna a nie porównawcza. Praca samodzielna obejmuje: wykonanie jednego obrazu poza zajęciami obowiązkowymi w pracowni, studiowanie literatury obowiązkowej, wykonywanie szkiców do obrazów, przygotowanie prezentacji kolekcji prac do zaliczenia.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„ Teoria widzenia” Autor: Władysław Strzemiński „Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego” (kontekst historyczny) Autor: Maria Rzepińska	
	Uzupełniająca	Albumy i katalogi ze współczesnym malarstwem polskim i sztuki światowej	
Dodatkowe informacje	Zaliczenia dokonują prowadzący zajęcia na podstawie aktywnej obecności na zajęciach, oraz wykonanych ćwiczeń wraz z ich dokumentacją fotograficzną na nośnikach cyfrowych. Korekty są zawsze indywidualne.		

<table>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ocena osiągniętych efektów jest na podstawie przedstawionych zrealizowanych ćwiczeń z całego semestru, w postaci obrazów i szkiców. Zawsze zaliczenie na ocenę jest indywidualną oceną rozwoju studenta i zrealizowanych efektów uczenia się.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi</td><td>80%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena szkiców i prac domowych</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych1	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	**-**		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☒ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej i animacji form infograficznych. Studenci poznają zasady pracy z cyfrowym wideo, uczą się wykorzystywania materiałów wektorowych i bitmapowych w kompozycjach ruchomych oraz zdobywają podstawowe umiejętności animacji postaci oraz projektowania i animowania postaci. Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawami tworzenia i przetwarzania cyfrowego wideo, w tym zasadami kompozycji kinetycznej oraz przygotowania materiałów do dystrybucji. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności tworzenia prostych nieudźwiękowionych animacji w oparciu o materiały graficzne, tworzenia i czytania zapisów scenariuszowych, eksportowania materiałów kinetycznych do podstawowych kontenerów multimedialnych i optymalizacji plików. 1)			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**85**	
	RAZEM		**130**	
	Liczba punktów ECTS		**5**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada podstawową wiedzę dotyczącą praktyk projektowych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem projektowania graficznego	ocena realizacji projektów (animacje logotypu, animacje postaci) / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, stosuje efektywne sposoby ćwiczenia i rozwijania umiejętności szczególnie w zakresie mediów elektronicznych, wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe	ocena projektów pod kątem funkcji komunikacyjnej / dyskusja i analiza rozwiązań projektowych
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Black Magic DaVinci Resolve - Skrócona instrukcja, 2020: http://qba.4x.com.pl/davinci/ lub dokumentacja do Adobe Premiere on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/premiere-pro.html	
	Uzupełniająca	Wasyl Kandynski - „Punkt linia a płaszczyzna" Giuseppe Cristiano - „Kurs tworzenia storybordów" A.B.E. Dom Wydawniczy Warszawa 2008 Adobe Premiere CS5 - rozpoczecie pracy: https://www.youtube.com/watch?v=LJQEnnocevk dokumentacja do Adobe Media Encoder on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html dokumentacja do Adobe Photoshop on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/photoshop.html Korzystanie z usługi WeTransfer (wideotutorial):	

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">https://www.youtube.com/watch?v=ymxAyDWAYjU</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Realizacja projektów</td><td>50</td></tr>
<tr><td colspan="2">proces (korekty, aktywność, konsultacje)</td><td>50</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">22 maja 2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	jbalicki@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 1 semestru studiów na kierunku Nowych Mediów i Kompozycji. Podstawowa znajomość profesjonalnej aplikacji do montażu cyfrowego wideo (np. Adobe Premiere lub DaVinci Resolve/Studio lub Apple Final Cut Pro/Express/Pro X) i/lub kompozycji cyfrowego wideo (np. Adobe After Effects lub Black Magic Design czy Apple Motion).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia poszerzają wiedzę i umiejętności studentów w zakresie projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej oraz krótkich kinetycznych udźwiękowionych form reklamowych realizowanych do postaci dystrybucyjnej cyfrowego wideo. Studenci rozwijają umiejętności pracy z cyfrowym wideo, kompozycji ruchu, operowania czasem, skalą i dynamiką oraz wykorzystania materiałów wektorowych i bitmapowych w animacji. Zajęcia obejmują realizację w dwu lub trzyosobowych grupach roboczych materiałów reklamowych i promocyjnych (shortów/rolek) przeznaczonych do dyspozycji w mediach społecznościowych z uwzględnieniem czytelności i spójności komunikatu graficznego, zasad ciągłości animacji oraz spójności formalnej. Zajęcia kładą nacisk na rozwój umiejętności łączenia elementów graficznych z animacją, świadome budowanie komunikatu wizualnego oraz prezentację efektów pracy w formie cyfrowego wideo. Istotnym elementem jest również proces projektowy obejmujący konsultacje, korekty oraz analizę rozwiązań wizualnych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**85**		

	RAZEM		**130**
	Liczba punktów ECTS		**5**
Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada ponadpodstawową wiedzę dotyczącą praktyk projektowych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem projektowania graficznego treści multimedialnych	ocena realizacji projektów (animacje reklamowe i promocyjne / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UK11	jest przygotowany do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań może w zespole projektowym pełnić różne role, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami za pomocą współczesnych platform komunikacyjnych	Ocena projektów pod kątem pracy w grupach roboczych z podziałem zadań.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	dokumentacja do Adobe Media Encoder on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html skrócony podręcznik do Final Cut Pro X (PL): pobierz plik PDF angielskojęzyczny podręcznik do Final Cut Pro X na stronie producenta (ENG): pobierz plik PDF PL Uprzestrzennianie zdjęć do filmu - część 1: https://www.youtube.com/watch?v=68p7NXRv6x0 Uprzestrzennianie zdjęć do filmu - część 2: https://www.youtube.com/watch?v=CDL6I3QQ8RU Paul Wells - „Animacja" Wydawnictwa Naukowe PWN S.A.	

		Frutiger A. – „Człowiek i jego znaki", Wydawnictwo Do, 2005 dokumentacja do Adobe AfterEffects on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/after-effects.html
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Realizacja projektu zespołowego Ocena koncepcji, wdrożeń cyfrowego wideo	50
	Proces projektowy i praca zespołowa Systematyczne konsultacje, udział w etapach pracy, komunikacja w zespole	50

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych3		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 2 semestru studiów na kierunku Nowych Mediów i Kompozycji. Umiejętność tworzenia kinetycznych i udźwiękowionych komunikatów wizualnych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Studenci nabywają podstawowe umiejętności w zakresie projektowania i prostych wdrożeń technologicznych aplikacji na urządzenia mobilne. Poznają etapy pracy nad takim projektem jak definiowanie problemu, podziału treści na grupy tematyczne o potencjalnie nieliniowym dostępie, podstaw projektowania UI zorientowanych na obsługę z wykorzystaniem ekranu dotykowego. Budują struktury szkieletu logicznego, ścieżkę użytkownika. Zapoznają się z funkcją jak i zasadami projektowymi poszczególnych standaryzowanych składników interfejsu jak np. okno czy przycisk. Poznają różnicę pomiędzy interaktywnością urządzeń stacjonarnych a haptycznością komunikacji urządzeń mobilnych. Budują i publikują prototypy funkcjonujące na platformie docelowej (Google Android).				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**85**	
	RAZEM			**130**	
	Liczba punktów ECTS			**5**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada wiedzę dotyczącą praktyk projektowych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem projektowania graficznego	ocena projektu aplikacji (spójność koncepcji, integracja elementów: grafika, animacja, dźwięk) / konsultacje w trakcie realizacji
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	dokonuje 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 projektanta graficznego, ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe	ocena projektu pod kątem czytelności interfejsu i funkcjonalności / dyskusje i testowanie prototypów, ocena funkcjonalnego prototypu gry (.APK) i nagranie działania aplikacji (MP4)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	współpracuje z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć projektowych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów w celu rozwoju i ewaluacji swoich rozwiązań	aktywność w trakcie zajęć / udział w konsultacjach i korektach
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	UNITY https://www.youtube.com/watch?v=2mJR_TFJka8&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=1&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=NYOIZw9k6VE&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=2&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=6KmaXO-5ItM&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=3&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=cP__vhoVfac&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=4&pp=iAQB	

		https://www.youtube.com/watch?v=HqsfPmZIqkc&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=5&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=0QrbvJZO448&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=23&pp=iAQB ANIMATE https://www.youtube.com/watch?v=MR-05T4uJ8I https://www.youtube.com/watch?v=6D_lj9WxF8c https://www.youtube.com/watch?v=JtmZrVLtW8o https://www.youtube.com/watch?v=5hf8VEvXesg https://www.youtube.com/watch?v=mhZuuJOKm7E https://www.youtube.com/watch?v=BsMqAB61MhE https://www.youtube.com/watch?v=PckxEiiaMaA https://www.youtube.com/watch?v=WMtJ1Knw11A https://www.youtube.com/watch?v=HOqfp2dwty4 wideotutoriale ogólne https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos wideotutoriale do środowiska UNITY https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Realizacja projektów	50
	proces (korekty, aktywność, konsultacje)	50

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych4		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 3 semestru studiów na kierunku Nowych Mediów i Kompozycji. Umiejętność tworzenia kinetycznych i udźwiękowionych komunikatów wizualnych. Podstawowa umiejętność posługiwania się środowiskiem lub enginem do tworzenia treści interaktywnych na urządzenia stacjonarne (systemy Windows i macOS) i mobilne (Android) takim jak np.: Godot, Animate+AIR, UNITY, Android Studio, Unreal Engine.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zdefiniowanie koncepcji tematycznego autorskiego rozwiązania multimedialnego. Dokonanie analizy stworzonej koncepcji pod kątem wyboru optymalnego środowiska docelowego (urządzenia stacjonane/mobilne). Przygotowanie do postaci moodboardu prezentacji inspiracji i założeń projektowych, przybliżenie przewidywanych treści i logiki projektu. Realizacja w toku korekt interaktywnego, udźwiękowionego prototypu funkcjonującego na docelowej platformie sprzętowo/softwarowej. Przygotowanie nieinteraktywnej (cyfrowe wideo) dokumentacji funkcjonowania prototypu.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**85**	
	RAZEM			**130**	
	Liczba punktów ECTS			**5**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą praktyk projektowych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem projektowania graficznego	ocena projektu (spójność koncepcji i jej powiązanie z wybraną tematyką, integracja elementów: grafika, animacja, dźwięk) / konsultacje w trakcie realizacji
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW05	w sposób świadomy i zaawansowany dokonuje 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 projektanta graficznego, ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe szczególnie w zakresie realizowania aplikacji użytkowych lub gier na urządzenia stacjonarna lub mobilne	ocena wybranej metody i technologii realizacji zadania (wybór platformy i narzędzi realizacyjnych) / konsultacje w trakcie realizacji
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td></td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>UNITY
https://www.youtube.com/watch?v=2mJR_TFJka8&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=1&pp=iAQB
https://www.youtube.com/watch?v=NYOIZw9k6VE&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=2&pp=iAQB
https://www.youtube.com/watch?v=6KmaXO-5ItM&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=3&pp=iAQB
https://www.youtube.com/watch?v=cP__vhoVfac&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=4&pp=iAQB
https://www.youtube.com/watch?v=HqsfPmZIqkc&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=5&pp=iAQB
https://www.youtube.com/watch?v=0QrbvJZO448&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=23&pp=iAQB
ANIMATE
https://www.youtube.com/watch?v=MR-05T4uJ8I
https://www.youtube.com/watch?v=6D_lj9WxF8c
https://www.youtube.com/watch?v=JtmZrVLtW8o
https://www.youtube.com/watch?v=5hf8VEvXesg
https://www.youtube.com/watch?v=mhZuuJOKm7E
https://www.youtube.com/watch?v=BsMqAB61MhE
https://www.youtube.com/watch?v=PckxEiiaMaA
https://www.youtube.com/watch?v=WMtJ1Knw11A
https://www.youtube.com/watch?v=HOqfp2dwty4</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Realizacja projektu</td><td>60</td></tr>
<tr><td colspan="2">proces (korekty, aktywność, konsultacje)</td><td>40</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne
wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">22 maja 2026 r.</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy grafiki warsztatowej1		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	**Irena.zieniewicz@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na pierwszy rok studiów na kierunku nowe media.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1.Praktyczne zapoznanie studenta ze współczesnymi i tradycyjnymi technikami druku oraz samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym 2. Poszukiwanie własnego języka ekspresji w oparciu o wybrany wcześniej warsztat i wzbogacanie go o nowe rozwiązania – formalne i warsztatowe oraz eksperymentowanie w zakresie ulubionych technik graficznych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**105**		
	RAZEM		**150**		
	Liczba punktów ECTS		**5**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia związane z obszarem nowych mediów oraz powiązanie z grafiką warsztatową w działaniach artystycznych i projektowych. Zna podstawowe techniki i technologie grafiki warsztatowej oraz ich zastosowanie w realizacjach artystycznych i medialnych. Rozumie zależności pomiędzy tradycyjnymi technikami graficznymi a współczesnymi formami komunikacji wizualnej.	kolokwium, zaliczenie z oceną
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi stosować podstawowe techniki grafiki warsztatowej oraz wykorzystywać je w prostych realizacjach artystycznych i projektowych. Potrafi dobierać podstawowe środki i sposoby realizacji odpowiednie do charakteru wykonywanego zadania.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie z oceną
	NM6S_UW02	Student potrafi wykorzystywać podstawowe środki ekspresji charakterystyczne dla grafiki warsztatowej oraz realizować proste formy graficzne z uwzględnieniem działań związanych z nowymi mediami.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie z oceną
	NM6S_UW05	Student potrafi dobierać podstawowe techniki i narzędzia właściwe do realizacji prostych zadań graficznych. Korzysta z tradycyjnego warsztatu graficznego oraz rozwija podstawowe umiejętności związane z wykorzystaniem narzędzi i technologii cyfrowych.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie z oceną
	NM6S_UK10	Student potrafi przygotować podstawową prezentację własnych prac w formie cyfrowej i drukowanej oraz opracować prostą formę ekspozycji realizowanych prac.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie z oceną
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	Student jest gotów do współpracy w grupie podczas realizacji prostych działań artystycznych i warsztatowych oraz rozumie znaczenie konsultacji i wymiany opinii w procesie twórczym.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, dyskusje projektowe, zaliczenie z oceną
Treści programowe	Treści programowe obejmują poznanie i praktyczne zastosowanie podstaw grafiki warsztatowej w kontekście działań artystycznych i komunikacji wizualnej charakterystycznej dla nowych mediów. W pierwszym semestrze studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z pracą w pracowni graficznej oraz zdobywają umiejętności świadomego operowania linią, plamą, światłocieniem, rytmem i fakturą. Ćwiczenia warsztatowe koncentrują się na rozwijaniu podstawowych umiejętności w		

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">zakresie przygotowania matrycy, wykonywania odbitek oraz budowania prostych kompozycji graficznych z uwzględnieniem relacji obrazu analogowego i cyfrowego.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Warsztaty
Zajęcia technologiczne</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">- Andrzej Jurkiewicz, Roman Artymowski Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady
- Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(wybrane rozdziały – w zależności od studiowanej techniki graficznej)
- <u>Keith Houston</u>, Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Wydawnictwo Karakter</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Zaliczenie przedmiotu Podstawy Grafiki Warsztatowej odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do:
1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku semestru;
2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Przegląd prac</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">kolokwium</td><td>20%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zaliczenie z oceną</td><td>60%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy grafiki warsztatowej2		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**			
	Nazwa kierunku	**nowe media**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną		× Egzamin	
	Opiekun karty przedmiotu	Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	irena.zieniewicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony I semestr studiów.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1.Praktyczne zapoznanie studenta ze współczesnymi i tradycyjnymi technikami druku oraz samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym 2. Poszukiwanie własnego języka ekspresji w oparciu o wybrany wcześniej warsztat i wzbogacanie go o nowe rozwiązania – formalne i warsztatowe oraz eksperymentowanie w zakresie ulubionych technik graficznych.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**105**
	RAZEM	**150**
	Liczba punktów ECTS	**5**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**NM6S_WG02**	Student zna i rozumie wybrane praktyki artystyczne związane z obszarem nowych mediów oraz ich powiązania z grafiką warsztatową. Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane techniki i technologie medialne wykorzystywane w działaniach graficznych i artystycznych. Rozumie znaczenie świadomego doboru środków wyrazu oraz relacje pomiędzy grafiką warsztatową a innymi dyscyplinami artystycznymi i współczesnymi mediami.	kolokwium, egzamin
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UW01	Student potrafi wykorzystywać w praktyce artystycznej klasyczne techniki grafiki warsztatowej oraz działania związane z nowymi mediami. Potrafi świadomie dobierać i stosować właściwe środki, techniki i sposoby realizacji w zależności od charakteru projektu i zamierzonego efektu artystycznego.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
	NM6S_UW02	Student potrafi wykorzystywać w realizowanych pracach środki ekspresji właściwe dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki, świadomie łącząc techniki warsztatowe z działaniami projektowymi i medialnymi.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
	NM6S_UW05	Student potrafi świadomie dobierać techniki, narzędzia i środki realizacji odpowiednie do zamierzonych celów artystycznych i projektowych. Wykorzystuje tradycyjny warsztat graficzny oraz wprowadza wybrane techniki i technologie cyfrowe charakterystyczne dla obszaru nowych mediów. Rozwija umiejętności warsztatowe poprzez samodzielne poszukiwanie efektywnych sposobów pracy i realizacji projektów graficznych.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
	NM6S_UK10	Student potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z założonym celem oraz prezentować własne realizacje w formie cyfrowej i drukowanej, z uwzględnieniem charakteru projektu i sposobu odbioru prac.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

	NM6S_KK04	Student jest gotów do współpracy z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach działań artystycznych i kulturalnych oraz rozumie potrzebę korzystania z opinii i wsparcia ekspertów w procesie realizacji projektów.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, dyskusje projektowe, egzamin

Treści programowe	W drugim semestrze studenci rozwijają zdobyte wcześniej umiejętności poprzez realizację bardziej złożonych ćwiczeń projektowych i warsztatowych, uwzględniających eksperyment, interpretację oraz poszukiwanie indywidualnych środków wyrazu. Zajęcia skupiają się na rozwijaniu kompozycji w formacie zamkniętym i sekwencyjnym, świadomym wykorzystaniu technik graficznych oraz tworzeniu realizacji odnoszących się do współczesnych form komunikacji wizualnej i mediów. Program zakłada również rozwijanie kreatywności, umiejętności interpretacji tematu, pracy koncepcyjnej oraz przygotowania spójnych realizacji graficznych łączących tradycyjne techniki warsztatowe z myśleniem projektowym właściwym dla kierunku nowe media.	
Metody dydaktyczne	Warsztaty Zajęcia technologiczne	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Andrzej Jurkiewicz, Roman Artymowski Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady - Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(wybrane rozdziały – w zależności od studiowanej techniki graficznej) - *Keith Houston*, Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Wydawnictwo Karakter
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje	Egzamin z przedmiotu Podstawy Grafiki Warsztatowej odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do: 1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku semestru; 2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Przegląd prac	40%
	kolokwium	20%
	Egzamin	60%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Praktyki	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	Ćwiczenia ☐ Wykład × Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Piotr Gryz	Kontakt e-mail	**Piotr.gryz@asp.lodz.pl**
Wymagania wstępne	Ukończenie 3 semestru na kierunku nowe media.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Zdobycie doświadczenia w zakresie praktycznego stosowania technik twórcy nowomedialnego w realnych warunkach pracy. Nauka planowania i realizacji powierzanych projektów z uwzględnieniem funkcji użytkowych, wartości estetycznych oraz wymogów rynkowych. Nabycie umiejętności analizy i interpretacji powierzanych zadań, rozwijania kreatywności i zdolności twórczego rozwiązywania postawionych problemów. Poznanie zasad organizacji pracy zespołowej, indywidualnej i odpowiedzialności zawodowej. Kształtowanie kompetencji społecznych, komunikacji w			

	zespole, etyki zawodowej oraz przedsiębiorczości w kontekście rynku pracy.	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**100**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	
	RAZEM	**100**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_WG07	Wie jak w praktyce zastosować umiejętności praktyczne i wiedzę teoretyczną z zakresu nowych mediów nabyte podczas studiów w rozwiązywaniu powierzonych zadań twórczych i promocyjnych.	Analiza karty pracy studenta. Analiza ankiety wypełnionej przez instytucje goszczącą. Rozmowa podsumowująca. W uzasadnionych przypadkach konsultacja z instytucją przyjmującą.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UK11	Jest przygotowany do realizacji powierzonych zadań samodzielnie jak i w zespołach. Rozumie zasady różnego podejścia do działań indywidualnych i kolektywnych i potrafi pełnić powierzoną mu rolę. Komunikuje się bezproblemowo ze współpracownikami bezpośrednio i/lub za pomocą współczesnych środków komunikacji.	Analiza karty pracy studenta. Analiza ankiety wypełnionej przez instytucje goszczącą. Rozmowa podsumowująca. W uzasadnionych przypadkach konsultacja z instytucją przyjmującą.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_KK04	Współpracuje z przedstawicielami instytucji goszczącej w ramach powierzanych zadań o charakterze zgodnym z profilem praktyk. Rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy przełożonych i współpracowników o większym doświadczeniu.	Analiza opinii o studencie. Analiza ankiety wypełnionej przez instytucje goszczącą. W uzasadnionych przypadkach konsultacja z instytucją przyjmującą.
Treści programowe	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.	
Metody dydaktyczne	Udział w zadaniach powierzanych przez desygnowanego opiekuna praktyk	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	brak
	Uzupełniająca	brak
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Ocena dokumentacji praktyk	100%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	