Karty przedmiotu
dla kierunku nowe media
II stopień

Program dla naboru 2026/2027

Spis treści

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO 3
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 3
Obraz cyfrowy1 3
Obraz cyfrowy2 6
Obraz cyfrowy3 9
Obraz cyfrowy – seminarium dyplomowe 12
Obraz w przestrzeni1 15
Obraz w przestrzeni2 21
Obraz w przestrzeni3 26
Obraz w przestrzeni-seminarium dyplomowe 31
Formy audiowizualne1 35
Formy audiowizualne2 40
Formy audiowizualne3 44
Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe 48
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 51
Sztuka generatywna 52
Sztuka danych 55
Sztuka AI 58
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO 60
Projektowanie grafiki multimedialnej i gier1 61
Projektowanie grafiki multimedialnej i gier3 67
Malarstwo1 71
Malarstwo2 75
Malarstwo3 79
Grafika1 84
Grafika 2 88
Grafika3 93
Rzeźba1 97
Rzeźba2 101
Rzeźba3 105

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO

MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz cyfrowy1		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. Wiedza i umiejętności w zakresie podstaw kodowania obrazów cyfrowych oraz kreatywnego kodowania.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest poszerzanie wiedzy na temat kodowania obrazów cyfrowych oraz praktycznego zastosowanie specyficznych cech obrazu cyfrowego do realizacji utworów wizualnych. Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności posługiwania się nowymi technikami i technologiami cyfrowymi, w szczególności programowania generatywnych i interaktywnych obrazów cyfrowych jako oryginalnego języka multimedialnej wypowiedzi artystycznej.				
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)*			**60**	

	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą unikalnych cech obrazu cyfrowego, w szczególności interaktywności	korekta / rozmowa – sprawdzenie zrozumienia zaawansowanych cech obrazu cyfrowego
	NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne dotyczące dzieła twórcy jako artefaktu umożliwiającego interakcję i współtworzenie przez interaktora	korekta / rozmowa – sprawdzenie zrozumienia zaawansowanych cech obrazu cyfrowego i sposobów współtworzenia dzieła.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_ UW03	potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń interakcji z innych dziedzin w celu planowania mechanizmów liniowej i nieliniowej narracji wizualnej kinetycznych obrazów cyfrowych	korekta / rozmowa – obserwacja samodzielnego podejścia do realizacji projektu.
	NM7S_UW04	pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce artystycznej metody interakcji z obrazem cyfrowym za pomocą ruchu i dźwięku	korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
	NM7S_UW05	wybiera i stosuje właściwe technologie cyfrowe oraz techniki i narzędzia do rejestracji i analizy dźwięku i ruchu interaktora	korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
	NM7S_UK011	ma kompetencje w zakresie tworzenia interaktywnych obrazów cyfrowych jako formy komunikacji pomiędzy twórcą i odbiorcą	korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	samodzielnie wyznacza kierunki dalszego rozwoju artystycznego z uwzględnieniem możliwości jakie dają zaawansowane metody interakcji z obrazem cyfrowym	korekta / rozmowa – obserwacja samodzielnego podejścia do realizacji projektu.
Treści programowe	W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje: linearność i nielinearność narracji wizualnej kinetycznych obrazów cyfrowych; dzieło twórcy jako artefakt umożliwiający interakcję i współtworzenie przez interaktora; metody interakcji z obrazem cyfrowym za pomocą ruchu i dźwięku, komunikację pomiędzy twórcą i odbiorcą obrazu cyfrowego;		

Metody dydaktyczne	Główną metodą dydaktyczną jest rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych zadań. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu poprzez właściwą formę, artystycznego wyrazu. Każde zadanie poprzedzane jest omówieniem zawartej w nim problematyki oraz zakresu możliwości i ograniczeń technologicznych. Przewidywane są również wykłady, prezentacje multimedialne oraz warsztaty praktyczne, które będą poszerzały ich wiedzę ogólną i specjalistyczną w zakresie kodowania obrazów cyfrowych.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Marcin Składanek, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017 2. Ryszard W. Kluszczyński: Sztuka interaktywna - Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu. Wydawnictwa akademickie i profesjonalne, Warszawa 2010
	Uzupełniająca	1. Philip Galanter, What is generative art? Complexity theory as a context for art theory, GA2003 – 6th Generative Art Conference, 2003. 2. Sol LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, 1967 3. Ruth Leavitt, Artist and Computer, Harmony Books, 1976 4. Matt Pearson, Generative Art. Manning Publications, March 2011 5. Katja Kwastek: Aesthetics of Interaction in Digital Art. The MIT Press, 2013 6. Hartmut Bohnacker, Benedikt Gross, Julia Laub, and Claudius Lazzeroni, Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js, Princeton Architectural Press, 2018
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie z oceną	80%
	Korekta/przegląd prac	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	Obraz cyfrowy2		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				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest poszerzanie wiedzy na temat kodowania obrazów cyfrowych oraz praktycznego zastosowanie specyficznych cech obrazu cyfrowego do realizacji utworów wizualnych. Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności posługiwania się nowymi technikami i technologiami cyfrowymi, w szczególności programowania generatywnych i interaktywnych obrazów cyfrowych jako oryginalnego języka multimedialnej wypowiedzi artystycznej.				
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)*		**60**		
	RAZEM		**120**		
	Liczba punktów ECTS		**4**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	
	NM7S_WG01	posiada pogłębioną świadomość potencjału wizualizacji		egzamin / korekta /	

W zakresie wiedzy		danych jako formy artystycznej wypowiedzi	rozmowa – sprawdzenie zrozumienia potencjału sztuki danych
	NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą wizualizacji różnych rodzajów danych	egzamin / korekta / rozmowa – sprawdzenie znajomości rodzajów wizualizacji danych
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_ UW03	świadomie wykorzystuje wcześniejsze doświadczenia do kreowania własnych wypowiedzi artystycznych za pomocą wizualizacji danych	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja samodzielnego podejścia do realizacji projektu.
	NM7S_UW04	pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce artystycznej wizualizacji danych uwzględniających odmienność i specyfikę różnych rodzajów danych	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
	NM7S_UW05	wybiera i stosuje właściwe techniki i narzędzia do analizy i wizualizacji zebranych danych w celach generowania obrazów cyfrowych	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
	NM7S_UK011	korzysta ze współczesnych platform informacyjnych i komunikacyjnych w celu potencjalnej selekcji i rejestracji danych	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja realizacji projektu
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	samodzielnie wyznacza kierunki dalszego rozwoju artystycznego z uwzględnieniem możliwości jakie daje zaawansowana wizualizacja danych	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja samodzielnego podejścia do realizacji projektu.
Treści programowe	W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje: selekcję, rejestrację, przetwarzanie, wizualizację i integrację danych jako formę wypowiedzi artystycznej;		
Metody dydaktyczne	Główną metodą dydaktyczną jest rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych zadań. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu poprzez właściwą formę, artystycznego wyrazu. Każde zadanie poprzedzane jest omówieniem zawartej w nim problematyki oraz zakresu możliwości i ograniczeń technologicznych. Przewidywane są również wykłady, prezentacje multimedialne oraz warsztaty praktyczne, które będą poszerzały ich wiedzę ogólną i specjalistyczną w zakresie kodowania obrazów cyfrowych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Pierre Paslier, Bendandi Luca, Tracing the Line. The Art of Drawing Machines and Pen Plotters, Vitro, 2023 2. Christoph Grunberger, The Age of Data: Embracing Algorithms in Art & Design, Niggli Verlag, 2022 3. Andrew Richardson, Data-driven Graphic Design: Creative Coding for Visual Communication, Bloomsbury, 2016	
	Uzupełniająca	1. John Maeda, *Design by Numbers*, The MIT Press, 2001 2. Andy Kirk, *Data Visualisation: A Handbook for Data Driven Design*, SAGE Publications, 2021 3. Noah Iliinsky, Julie Steele, Designing Data Visualizations, O'Reilly Media, 2011 4. Edward R. Tufte, *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphics Press; 2nd edition, 2001	
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Egzamin	80%
	Korekta/przegląd prac	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	Obraz cyfrowy3		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 w ramach II semestru studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem dydaktycznym przedmiotu jest poszerzanie wiedzy na temat kodowania obrazów cyfrowych oraz praktycznego zastosowanie specyficznych cech obrazu cyfrowego do realizacji utworów wizualnych. Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności posługiwania się nowymi technikami i technologiami cyfrowymi, w szczególności programowania generatywnych i interaktywnych obrazów cyfrowych jako oryginalnego języka multimedialnej wypowiedzi artystycznej.				

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)*	**60**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**6**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą kodowania obrazów cyfrowych z zastosowaniem narzędzi sztucznej inteligencji	egzamin/ korekta / rozmowa – sprawdzenie zrozumienia technik

W zakresie wiedzy			kodowania obrazu cyfrowego i wykorzystywanych mechanizmów sztucznej inteligencji.
	NM7S_WG02	zna zagadnienia teoretyczne związane z zastosowaniem narzędzi sztucznej inteligencji do tworzenia obrazów cyfrowych	egzamin/ korekta / rozmowa – sprawdzenie zrozumienia zagadnień teoretycznych związanych ze sztuczną inteligencją.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_ UW03	świadomie i kreatywnie wykorzystuje narzędzia sztucznej inteligencji do pobudzania wyobraźni oraz generowania pomysłów na podstawie wcześniejszych autorskich realizacji	egzamin/ korekta / rozmowa
	NM7S_UW04	pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce artystycznej zasad kompozycji obrazów cyfrowych z uwzględnieniem ich potencjalnej autonomiczności	egzamin / korekta / rozmowa – sprawdzenie znajomości wpływu charakterystycznych cech obrazu cyfrowego na proces jego kreacji.
	NM7S_UW05	poszerza zakres i pogłębia umiejętności generowania obrazów cyfrowych o użycie narzędzi sztucznej inteligencji	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja zdolności do realizacji projektów z użyciem sztucznej inteligencji
	NM7S_UK011	biegle korzysta ze współczesnych platform informacyjnych i komunikacyjnych w celu poszerzania swojej wiedzy na temat nowych narzędzi sztucznej inteligencji	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja zdolności do samodzielnego zdobywania wiedzy
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	samodzielnie wyznacza kierunki dalszego rozwoju artystycznego z uwzględnieniem możliwości jakie daje zastosowanie sztucznej inteligencji	egzamin / korekta / rozmowa – obserwacja samodzielnego podejścia do realizacji projektu.
Treści programowe	W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje metody i narzędzia wykorzystujące mechanizmy sztucznej inteligencji do generowania obrazów cyfrowych		
Metody dydaktyczne	Główną metodą dydaktyczną jest rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych zadań. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu poprzez właściwą formę, artystycznego wyrazu. Każde zadanie poprzedzane jest omówieniem zawartej w nim problematyki oraz zakresu możliwości i ograniczeń technologicznych. Przewidywane są również wykłady, prezentacje multimedialne oraz warsztaty praktyczne, które będą poszerzały ich wiedzę ogólną i specjalistyczną w zakresie kodowania obrazów cyfrowych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Piotr Zawojski, Cztery eseje o kulturze i sztuce w epoce AI, Uniwersytet Śląski w Katowicach, 2025	
	Uzupełniająca	1. Lev Manovich, Emanuele Arielli, Artificial aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. 2024 [online: https://manovich.net/content/04-projects/186-artificial-aesthetics/manovich_and_arielli.artificial_aesthetics.all_chapters_final.pdf] 2. Joanna Żylińska, AI Art: Machine Visions and Warped Dreams, Open Humanities Press CIC, 2020	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Korekta/przegląd prac	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	Obraz cyfrowy – 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	**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	Zaliczenie wszystkich przedmiotów w semestrze III				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu magisterskiej 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)*	**330**
	RAZEM	**390**
	Liczba punktów ECTS	**13**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad tworzenia różnych rodzajów utworów	korekta / rozmowa – analiza realizacji

W zakresie wiedzy		nowych mediów	indywidualnego projektu dyplomowego.
	NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	korekta / rozmowa – analiza przeglądu literatury i istniejących realizacji o tematyce powiązanej z projektem dyplomowym
	NM7S_WG06	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych metod prezentacji i promocji interaktywnych obrazów cyfrowych	korekta / rozmowa
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW08	wykorzystuje właściwie źródła bibliograficzne, pisze kierunkowe rozprawy pisemne, przygotowuje wystąpienia publiczne i prezentacje multimedialne, używa terminologii specyficznej dla sztuki nowych mediów	Korekta/ rozmowa – przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej.
	NM7S_UK09	potrafi publicznie zaprezentować analizę własnych dokonań artystycznych	korekta / rozmowa, przygotowanie prezentacji zrealizowanej pracy dyplomowej
	NM7S_UU013	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych w zakresie tworzenia interaktywnych obrazów kinetycznych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach podyplomowych i doktorskich	korekta / rozmowa – analiza świadomości posiadanego stanu wiedzy i umiejętności
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji w wybranych obszarach sztuki nowych mediów oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	korekta / rozmowa – ocena samodzielności w pełnej realizacji projektu dyplomowego
	NM7S_KK02	w komunikacji społecznej wykorzystuje nowoczesne platformy informacyjne	korekta / rozmowa – ocena świadomości możliwości i potrzeby promocji własnych działań artystycznych za pomocą współczesnych narzędzi komunikacyjnych
	NM7S_KK03	ma świadomość zmieniających się warunków społecznych funkcjonowania artysty	korekta / rozmowa
	NM7S_KK04	sięga po opinię i pomoc ekspertów w celu realizacji własnych projektów artystycznych	korekta / rozmowa
	NM7S_KO05	ma świadomość wagi uczestnictwa artysty w życiu kulturalno-artystycznym, rozumie potrzebę działania odpowiedzialnego i przedsiębiorczego	korekta / rozmowa
	NM7S_KR06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych, w szczególności z uwzględnia aspekt legalności wykorzystywanego oprogramowania	korekta / rozmowa

<table>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Podsumowanie pogłębionej wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów, w szczególności obrazu cyfrowego, zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Konsultacje indywidualne. Główną metodą dydaktyczną jest rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów indywidualnego projektu dyplomowego. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech utworu i nadania mu poprzez właściwą formę, artystycznego wyrazu.</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">29.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz w przestrzeni1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Spatial Image			
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	Prof. Piotr Ciesielski	Kontakt e-mail	pciesielski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin wstępny na studia II stopnia w Instytucie Nowych Mediów i Kompozycji. Prezentacja portfolio. Ujawnione w trakcie rozmowy wstępnej zainteresowanie sztuką nowoczesną, zwłaszcza transmedialną. Podstawowa wiedza dotycząca nowych mediów, posługiwanie się sprzętem i oprogramowaniem służącym do kreacji w obszarze mediów cyfrowych, umiejętność edycji fotografii i filmów. Znajomość podstawowych technik stosowanych w malarstwie i rysunku.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Esencją funkcjonowania Pracowni Obrazu w Przestrzeni umiejscowionej w Instytutu Nowych Mediów i Kompozycji jest łączenie tradycji z nowoczesnym myśleniem, integracja i przenikanie nowych i klasycznych mediów w duchu sztuki transmedialnej, co tworzy nowe, niespotykane wcześniej wartości. Taka też jest myśl przewodnia prowadzonych zajęć: sztuka rodzi się z połączenia szeroko rozumianej transgresji i pamięci przeszłości. Obrazy towarzyszy ludzkości od zawsze. Najróżniejsze były też miejsca w których się pojawiały. Jednak ambicją *Pracowni* jest odwołanie się nie tylko do przestrzeni *dla dzieła* w sensie fizycznym czy *w dziele* kojarzonym z iluzją. Przestrzeń *w dziele* interesujące nas również w znaczeniu symbolicznym i wyobrażeniowym. Odwołujemy się do *przestrzeni duchowej, kulturalnej, społecznej, publicznej,* doświadczonych w przestrzeni realnej i w Internecie. Przestrzeń w odniesieniu do zjawisk społecznych jest areną na której krzyżują się różne obszary aktywności ludzkiej, w tym sztuki. W tym kontekście, przestrzeń nie jest związana tylko z naturą, ale jest w różnorodny sposób kreowana przez człowieka.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**60**	

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)*	**60**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG04	rozpoznaje i interpretuje wybrane strategie artystyczne związane z wykorzystaniem obrazu w przestrzeni publicznej i prywatnej, odnosząc je do zjawisk sztuki współczesnej	Dyskusja podczas zajęć, analiza koncepcji i odniesień do wybranych zjawisk sztuki współczesnej.
	NM7S_WG07	rozpoznaje problemy prawne i etyczne związane z wykorzystywaniem w twórczości artystycznej przedmiotów znalezionych, materiałów archiwalnych i obrazów pochodzących z zasobów internetowych	Rozmowa dotycząca wykorzystanych materiałów i obrazów znalezionych, analiza sposobu ich użycia w realizacji.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	tworzy autorskie kompozycje, zestawiając środki malarskie, rysunkowe i graficzne z fotografią, filmem oraz obrazem cyfrowym	Ocena wykonanych prac artystycznych.
	NM7S_UW03	buduje indywidualną wypowiedź artystyczną, wykorzystując obserwacje otoczenia, osobiste doświadczenia i emocjonalny stosunek do podejmowanego tematu	Analiza koncepcji, szkiców i gotowych realizacji podczas indywidualnych korekt.
	NM7S_UW04	konstruuje kompozycje płaskie, przestrzenne i czasoprzestrzenne, świadomie wykorzystując relacje między obrazem, obiektem, miejscem i otoczeniem	Ocena rozwiązań kompozycyjnych w prezentowanych pracach płaskich, przestrzennych i czasoprzestrzennych.
	NM7S_UW05	wykorzystuje wybrane narzędzia i technologie cyfrowe do przetwarzania, generowania i komponowania obrazów na potrzeby realizowanych projektów artystycznych	Ocena zastosowanych technologii cyfrowych i sposobu ich wykorzystania w

			realizacji projektu.
	NM7S_UW06	eksperymentuje z zestawianiem różnych materiałów, technik i sposobów obrazowania, poszukując indywidualnych rozwiązań formalnych i wyrazowych	Ocena oryginalności rozwiązań formalnych i zastosowanych eksperymentów warsztatowych.
	NM7S_UW07	interpretuje wybrane realizacje z zakresu sztuki nowych mediów, wskazując ich związki z podejmowanymi przez siebie problemami artystycznymi i zastosowanymi strategiami twórczymi	Dyskusja i analiza interpretacji wybranych realizacji artystycznych w odniesieniu do własnej twórczości studenta.
	NM7S_UK09	prezentuje własne realizacje artystyczne, uzasadniając wybór tematu, zastosowanych środków wyrazu i przyjętych rozwiązań formalnych	Prezentacja i omówienie własnych prac podczas przeglądu semestralnego i egzaminu.
	NM7S_UK010	prezentuje własne realizacje artystyczne, uzasadniając wybór tematu, zastosowanych środków wyrazu i przyjętych rozwiązań formalnych	Ocena dokumentacji fotograficznej lub filmowej oraz sposobu przygotowania prezentacji prac.
	NM7S_UK011	podejmuje inicjatywy twórcze oraz uczestniczy we współpracy przy realizacji projektów artystycznych angażujących osoby lub środowiska spoza pracowni	Obserwacja aktywności i zaangażowania w realizację projektów indywidualnych i zespołowych.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	wykazuje samodzielność w podejmowaniu decyzji dotyczących kierunku własnych poszukiwań artystycznych i sposobu realizacji projektów	Obserwacja samodzielności w formułowaniu koncepcji i podejmowaniu decyzji twórczych podczas cotygodniowych zajęć.
	NM7S_KK04	dostrzega możliwości współpracy z przedstawicielami różnych środowisk przy realizacji projektów odnoszących się do przestrzeni społecznej i kulturowej	Obserwacja aktywności i gotowości do współpracy podczas realizacji projektów i działań poza

			pracownią.
	NM7S_KR06	respektuje autorstwo i dorobek innych twórców, uwzględniając zasady etyczne przy wykorzystywaniu materiałów i obrazów pochodzących z cudzych zasobów	Analiza sposobu wykorzystania cudzych materiałów i utworów w realizacjach artystycznych.
Treści programowe	W *Pracowni Obrazu w Przestrzeni* wymagana ilość realizacji w jednym semestrze jest niewielka. Podstawą są dwa ćwiczenia - określony temat, który można wybrać spośród zaproponowanych w programie i któryś z zaproponowanych tematów dowolnych. *Pracownia* stawia na jakość wykonanych prac, stąd kluczowe znaczenie ma poziom urzeczywistnianych pomysłów plastycznych i czas poświęcony na ich tworzenie. Wykonanie zadania jest poprzedzone analizą projektu. Studenci przedstawiają szkice i koncepcje. Szczególną wagę podczas indywidualnej korekty przywiązuje się do kompozycji, sposobów wyrażania ekspresji, interpretacji obserwowanych zjawisk i rozwijania umiejętności tworzenia układów plastycznych na płaszczyźnie i istniejących w przestrzeni i czasie. W wyniku dyskusji ze studentem wykładowcy wybierają projekty do realizacji. Dużą wagę przywiązuje się do wypowiedzi studentów na temat swojej pracy. Rozwija to ich zasób słownictwa zawodowego i uczy logicznego, choć nie pozbawionego emocji dyskursu na temat własnej twórczości. Szczegółowe, techniczne korekty w trakcie pierwszych spotkań stopniowo przekształcają się w rozmowę i wymianę poglądów Tematy ćwiczeń obligatoryjnych są przeplatane z tematami dowolnymi. Ma to na celu stopniowe wdrażanie studentów do samodzielnego myślenia i własnej pracy twórczej. Studenci mogą realizować projekty w obrębie pracowni, uczelni, miasta, sfery prywatnej. Pożądana jest współpraca ze studentami z innych wydziałów i pracowni, z instytucjami kulturalnymi, organizacjami społecznymi, formalnymi i nieformalnymi grupami twórczymi. Zadania efemeryczne, takie jak ingerencja w pejzaż, performance z użyciem obrazów umieszczonychw przestrzeni i czasie, tworzenie przestrzennych obiektów malarskich są archiwizowane poprzez dokumentację fotograficzną lub filmową. Dokumentacja jest końcowym etapem twórczym i traktowana jest na równi z zasadniczym etapem ćwiczenia. Program Pracowni Obrazu w Przestrzeni jest elastyczny, dostosowany do zainteresowań studentówi nadążający za współczesnymi problemami, tematami i technologiami dotyczącymi sztuki. W przypadku projektów wymagających większego wkładu pracy i czasu możliwe są realizacje „międzysemestralne". W trakcie egzaminu oceniane jest zaangażowanie studenta w powstający projekt. W Pracowni można wykorzystać „przedmioty znalezione". Rozszerzamy to pojęcie o *ready made* znalezione w sieci. Jednak obiekty te są w *Pracowni* elementami dzieła, a nie gotowymi utworami. Techniki i metody stosowane w pracowni Obrazu w Przestrzeni to: film offowy, appropriation art, mixed media, graffiti, kolaż, kolaż cyfrowy, asamblaż, malarstwo, grafika warsztatowa, digital painting, fotografia alternatywna, animacja, obiekt, instalacja z użyciem mappingu, bioart., body art, Internet art, Post-internet art, sztuka generatywna. **Semestr I** W semestrze studenci poszukują środków wyrazu plastycznego i technologii, które umożliwiają ukazanie emocji dotyczących człowieka lub grupy osób w środowisku prywatnym lub miejskim przekazania informacji na ich temat. Tematy dowolne poszerzają możliwości wyboru o „pracę plenerową" i stworzenie reportażu. **I. Tematy do wyboru**.		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">1. „Ja i Ty”
Z elementów stworzonych, zbieranych lub dokumentowanych poprzez fotografię, film, rysunek, digital painting, grafikę, obraz, asamblaż, przedmiotów znalezionych, stwórz w jednej pracy, dyptyku, kompozycji przestrzennej lub czasoprzestrzennej utwór odnoszący się do relacji interpersonalnych. Podkreśl różnice lub podobieństwa pomiędzy postaciami.
2. "Oni i My"
Z elementów stworzonych, zbieranych lub dokumentowanych poprzez fotografię, film, rysunek, digital painting, grafikę, obraz, asamblaż, przedmiotów znalezionych, stwórz w jednej pracy, dyptyku, kompozycji przestrzennej lub czasoprzestrzennej utwór odnoszący się do grupy osób, społeczności, partii, zjawisk społecznych. Podkreśl różnice lub podobieństwa pomiędzy grupami osób.
4. "Miasto"
Zbiór przedmiotów znalezionych w przestrzeni miejskiej, zbieranych lub dokumentowanych poprzez fotografię, film, rysunek, digital painting, grafikę, malarstwo, asamblaż. Ze zgromadzonych artefaktów stworzyć kompozycje, kompozycję przestrzenną lub czasoprzestrzenną odnoszącą się do przestrzeni zurbanizowanej.
4. „Street art.”
Stosując dowolne techniki, charakterystyczne dla Street artu stwórz w przestrzeni miejskiej pracę, zestaw prac, akcję dokumentowaną poprzez fotografię lub film.
I. Tematy dowolne

1. "Pejzaż"
Zbiór przedmiotów znalezionych w plenerze, zbieranych lub dokumentowanych poprzez fotografię, film, rysunek, digital painting, grafikę, malarstwo, asamblaż. Ze zgromadzonych artefaktów stworzyć kompozycje, kompozycję przestrzenną lub czasoprzestrzenną charakteryzującą pejzaż. Możliwa jest ingerencja w krajobraz dokumentowana poprzez fotografię lub film. Działanie może być samodzielnym utworem lub częścią kompozycji.
2. „Reportaż”
Zestawiając ze sobą dowolne „obrazy znalezione”, lub narysowane, namalowane, sfotografowane, sfilmowane stwórz reportaż oparty bezpośrednich obserwacjach autora. Reportaż może przyjąć dowolna formę, dziennika podróży, listu, diariusza, fotoksiązki, filmu itp. Dowolny jest format i zastosowane technologie.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Korekty indywidualne i grupowe, wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, prezentacje prac i przykładów realizacji artystycznych, przeglądy prac (review), organizacja wystaw studenckich, warsztaty specjalistyczne (fotografia, fotografia alternatywna, techniki cyfrowe, edycja obrazu i filmu), warsztaty plenerowe (realizacje site-specific, działania performatywne, formy filmowe), konsultacje indywidualne, praca własna studenta</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>Tomasz Załuski – “Sztuka w przestrzeni transmedialnej”, Akademia Sztuk Pięknych w Lodzi.

Justyna Weronika Łabądź, Street art. Sztuka ulicy, Wydawnictwo SBM.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Maria Rzepińska “Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego”, Arkady.

Paweł Kwiatkowski, Street art. Polska, Wydawnictwo Arkady.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></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">Ocena poziomu artystycznego</td><td>40 %</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena poziomu technicznego wykonanych prac</td><td>30 %</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność na zajęciach, frekwencja</td><td>30 %</td></tr>
</table>

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. V. 2026 r	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz w przestrzeni2		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	Prof. Piotr Ciesielski	Kontakt e-mail	pciesielski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie I semestru studiów magisterskich w Instytucie Nowych Mediów i Kompozycji.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program pracowni Obrazu w Przestrzeni odnosi się szeroko rozumianej sztuki transmedialnej. Nawiązuje do sztuki tradycyjnej rozumianej jako stały punkt odniesienia, podlegającej reinterpretacji. Skupia się na zderzeniu ale i symbiozie technologii nowomedialnych z klasycznymi formami artystycznymi. Owa koegzystencja nie jest, wszakże obowiązkiem. Studenci mogą się wypowiadać poprzez dowolnie wybrane technologie i odnosić się do różnorodnych tradycji, w tym dawnych, w których młodzi artyści odnajdują współczesne treści. Charakterystyczne dla percepcji młodych ludzi w czasach coraz bardziej dominujących multimediów są zwiększona ilość odbieranych bodźców i szybko zachodzące zmiany. Zapewne sztuka będzie coraz bardziej związana z Internetem, ale powinna być sztuką tego medium i korzystać z charakterystycznych, dla niego środków. Krytyka działań w sieci jest uzasadniona, jednak program *Pracowni* dopuszcza możliwość realizacji ćwiczeń w Internecie poprzez wykorzystanie technik cyfrowych tworzących specyficzne dla netu, nowe struktury narracyjne i technologiczne. Jednak zważywszy, że Internet przestał być nowym medium a wyłoniwszy się z niszy technologicznej stał się mainstreamem, miejscem nieodpowiednim dla niektórych poszukujących twórców, kładziemy nacisk na sztukę post-internetową, która wyrosła z sieciowych eksperymentów artystycznych kulturowych przemian zachodzących od początku XXI wieku. Sztuka post-internetowa obejmuje działania w sieci ale przede wszystkim twórczość *offline* i jest zakorzeniona w klasycznym pojmowaniu sztuki. Bywa propagowana przez tradycyjne galerie. Odzwierciedla wpływ netu na kulturę i stosowane technologie. Artyści sztuki post-internetowej badają napięcia między tym, co analogowe i cyfrowe, pojedyncze i zbiorowe, anonimowe i sygnowane, obyczajowo wyzywające i skierowane ku tradycji.				

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)*	**60**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG04	rozpoznaje i charakteryzuje wybrane strategie artystyczne wykorzystujące nowe technologie i media do interpretacji współczesnych zjawisk kulturowych, społecznych i cywilizacyjnych	Dyskusja problemowa, analiza koncepcji projektowych i odniesień do wybranych zjawisk sztuki współczesnej.
	NM7S_WG07	rozumie prawne i etyczne konsekwencje wykorzystywania w projektach artystycznych wizerunku człowieka, materiałów medialnych oraz cudzych utworów i zasobów cyfrowych	Analiza sposobu wykorzystania wizerunku, materiałów medialnych i zasobów cyfrowych w realizacjach, rozmowa dotycząca praw autorskich i etyki.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	NM7S_UW01	tworzy interdyscyplinarne realizacje artystyczne, łącząc techniki klasyczne, cyfrowe i audiowizualne w celu interpretacji wybranych zjawisk współczesnej rzeczywistości	Ocena interdyscyplinarnych realizacji artystycznych pod kątem umiejętności łączenia technik i mediów.
	NM7S_UW03	wykorzystuje wyobraźnię, wiedzę i osobiste doświadczenia do tworzenia autorskich interpretacji zjawisk związanych z kulturą materialną, modą, rytuałami, mediami i cielesnością	Ocena koncepcji i realizacji pod kątem oryginalności interpretacji, wyobraźni i indywidualnego stanowiska autora.
	NM7S_UW04	buduje wieloelementowe kompozycje płaskie, przestrzenne i czasoprzestrzenne, świadomie wykorzystując relacje pomiędzy obrazem, obiektem,	Ocena rozwiązań kompozycyjnych i relacji pomiędzy

		ciałem, dźwiękiem i przestrzenią	wykorzystanymi elementami realizacji podczas indywidualnych korekt i przeglądu prac.
	NM7S_UW05	dobiera i wykorzystuje zaawansowane narzędzia oraz technologie cyfrowe, audiowizualne i interaktywne do przetwarzania, generowania i prezentowania obrazów w realizacjach artystycznych	Ocena doboru i praktycznego zastosowania technologii cyfrowych, audiowizualnych i interaktywnych.
	NM7S_UW06	rozwija indywidualny język artystyczny poprzez eksperymentowanie z technikami interdyscyplinarnymi, strategiami apropriacji, działaniami performatywnymi i niestandardowymi sposobami obrazowania	Ocena oryginalności zastosowanych strategii artystycznych, eksperymentów warsztatowych i indywidualnego języka wypowiedzi.
	NM7S_UW07	analizuje i interpretuje zjawiska sztuki współczesnej związane z kulturą medialną, cyberprzestrzenią i wykorzystaniem nowych technologii, odnosząc je do własnych realizacji artystycznych	Dyskusja i analiza kontekstów historycznych oraz kulturowych prezentowanych projektów.
	NM7S_UK09	prezentuje i uzasadnia własne projekty artystyczne, formułując krytyczne stanowisko wobec podejmowanych problemów oraz zastosowanych rozwiązań artystycznych i technologicznych	Publiczna prezentacja i omówienie własnych realizacji podczas przeglądu semestralnego i egzaminu.
	NM7S_UK010	opracowuje sposób ekspozycji i prezentacji realizacji wykorzystujących obraz, obiekt, ciało i media oraz przygotowuje ich dokumentację cyfrową	Ocena sposobu ekspozycji prac oraz jakości przygotowanej dokumentacji cyfrowej.
	NM7S_UK011	podejmuje i realizuje interdyscyplinarne projekty artystyczne, wykorzystując współpracę oraz współczesne narzędzia komunikacji i wymiany informacji	Obserwacja aktywności, samodzielności i zaangażowania w realizację projektów oraz współpracę z innymi osobami.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	NM7S_KK01	samodzielnie określa kierunki rozwoju własnej praktyki artystycznej, dokonując świadomych wyborów dotyczących problematyki, środków wyrazu i technologii realizacji	Obserwacja samodzielności w określaniu kierunków poszukiwań artystycznych i podejmowaniu decyzji twórczych
	NM7S_KK04	dostrzega możliwości inicjowania współpracy z	Obserwacja

		przedstawicielami różnych dziedzin i środowisk przy realizacji interdyscyplinarnych projektów artystycznych	inicjatywy i gotowości do współpracy podczas realizacji projektów interdyscyplinarnych.
	NM7S_KR06	wykazuje odpowiedzialność za sposób wykorzystywania wizerunku, materiałów i dorobku innych twórców, przestrzegając zasad etyki artystycznej	Obserwacja inicjatywy i gotowości do współpracy podczas realizacji projektów interdyscyplinarnych.
Treści programowe	Skokowy rozwój cywilizacji informatycznej wpływa na mentalność twórców i uczestników kultury w stopniu dotąd niespotykanym. Jednak program *Pracowni* zakłada, że podważane w ciągu ostatnich stu lat pryncypia dotyczące sztuki nie znikną bezpowrotnie, ponieważ są bardziej istotne od technologii, która jest zmienna i odpowiada na pytanie „jak", podczas gdy istotniejsze jest pytanie „dlaczego". Istotna w *Pracowni* jest relacja pomiędzy wartościami odnoszące się do rzeczywistości odbieranej wprost lub za pośrednictwem różnorodnych mediów: - Oryginalność, intelekt i wyobraźnia. - Współdziałanie wiedzy i intuicji. - kreatywność dająca satysfakcję i radość z tworzenia. - Ćwiczenie umiejętności, które pozwalają realizować zamierzenia. Zaniechanie którejkolwiek z nich pozbawia wykonywaną pracę sensu. Techniki i metody stosowane w pracowni Obrazu w Przestrzeni to: film offowy, appropriation art, mixed media, graffiti, kolaż, kolaż cyfrowy, asamblaż, malarstwo, grafika warsztatowa, digital painting, fotografia alternatywna, animacja, obiekt, instalacja z użyciem mappingu, bioart., body art, Internet art, Post-internet art, sztuka generatywna. **Semestr II** W semestrze studenci realizują projekty odnoszące się do środowiska naturalnego, medialnego, audiowizualnego i cyberprzestrzeni. **. Tematy do wyboru** 1. **"Produkt"** Niestandardowe, interdyscyplinarne lub wykonane w wybranej technologii odniesienie się do współczesnych wytworów kultury materialnej. 2. "**Moda"** Niestandardowa, interdyscyplinarna lub wykonana w wybranej technologii, krytyczna lub apologetyczna, nacechowana emocjami, interpretacja zjawisk związanych z modą. 3. "**Rytuał"** Interdyscyplinarne odniesienie się do współczesnych rytuałów, przyzwyczajeń lub natręctw. 4**. "Media"** Wykorzystanie obrazów pozyskanych z różnych mediów w celu interpretacji rzeczywistości za pomocą kompozycji płaskich, przestrzennych lub czasoprzestrzennych. **I. Tematy dowolne** 1. "**Body art"** Wykorzystaj własne ciało badając relacje ciał i psychiki. Praca może przybrać formę performance, instalacji, dokumentacji fotograficznej lub filmowej. 2. „**Body painting"** Za pomocą farby, tatuażu lub mappingu stwórz na ciele oryginalny obraz. Dokumentacją pracy może być fotografia artystyczna lub film. Studenci wykazujący nadprogramowe zainteresowanie *Pracownią* mogą stworzyć swój własny program rozwoju artystycznego i technologicznego. W tym wypadku możliwa jest modyfikacja lub zmiana tematu ćwiczeń.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Korekty indywidualne i grupowe, wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, prezentacje prac i przykładów realizacji artystycznych, przeglądy prac (review), organizacja wystaw studenckich, warsztaty specjalistyczne (fotografia, fotografia alternatywna, techniki cyfrowe, edycja obrazu i filmu), warsztaty plenerowe (realizacje site-specific, działania performatywne, formy filmowe), konsultacje indywidualne, praca własna studenta</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>David Hockney, Martin Gayford, „Historia obrazów. Od ściany jaskiń do ekranu komputera” , Dom Wydawniczy Rebis.
Justyna Weronika Łabądź, „Street art. Sztuka ulicy”, Wydawnictwo: SBM</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>David Hockney “Wiedza tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów” Universitas.
Kwiatkowski Paweł, „Street Art Polska”, Wydawnictwo Arkady.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></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">Ocena poziomu artystycznego</td><td>40 %</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena poziomu technicznego wykonanych prac</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność na zajęciach</td><td>30%</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="7">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. V. 2026 r</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz w przestrzeni3		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	Prof. Piotr Ciesielski	Kontakt e-mail	pciesielski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie II semestru studiów magisterskich w Instytucie Nowych Mediów i Kompozycji.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	W *Pracowni* relacje pomiędzy mediami nie polegają na konkurencji, stare media nie są wypierane przez nowe, lecz wspólnie mogą tworzyć nową jakość w sztuce. Owa koegzystencja nie jest, wszakże obowiązkiem. Studenci mogą się wypowiadać poprzez dowolnie wybrane technologie i odnosić się do różnorodnych tradycji, w tym dawnych, które mogą być reinterpretowane przez inwencję twórczą młodych artystów. Studenci są traktowani partnersko i jeśli potrafią uzasadnić swoje racje dopuszczane są do realizacji prace, w tym prowokacyjne, które mogą być odległe od osobistych preferencji wykładowców. To wskazuje studentom, iż różnorodność postaw artystycznych i tolerancja powinien być istotnym elementem sztuki współczesnej. Od czasów Marcela Duchampa prowokacja jest jednym z najważniejszych elementów sztuki i jest naturalną skłonnością młodych. Wykładowcy zakładają, że nie sposób ignorować takich postaw. Sztuka jest emanacją wolności, która może manifestować się dowolnym, acz świadomym wyborem środków wyrazu. Jednak niedopuszczalne są postawy rasistowskie, seksistowskie, faszystowskie i ksenofobiczne.				
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)*			**120**	

	RAZEM	**180**
	Liczba punktów ECTS	**6**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG04	rozpoznaje i charakteryzuje wybrane zjawiska sztuki transmedialnej, post-internetowej i transgresywnej, wskazując ich związki z tradycją sztuki współczesnej oraz przemianami kulturowymi i technologicznymi	Dyskusja problemowa, analiza wybranych realizacji artystycznych, odniesienia do historii sztuki współczesnej podczas konsultacji i przeglądu prac.
	NM7S_WG07	rozumie prawne i etyczne uwarunkowania działań artystycznych podejmujących problematykę transgresji, apropriacji oraz przetwarzania i ponownego wykorzystywania cudzych obrazów i utworów	Analiza zastosowanych strategii apropriacji i przetwarzania cudzych utworów, rozmowa dotycząca praw autorskich i etycznych aspektów realizacji.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	tworzy autorskie realizacje transmedialne, łącząc techniki tradycyjne, cyfrowe i audiowizualne w celu uzyskania nowych struktur obrazowych i narracyjnych	Ocena autorskich realizacji pod kątem umiejętności łączenia mediów, technik i technologii.
	NM7S_UW03	wykorzystuje wyobraźnię, intuicję i doświadczenie estetyczne do kreowania autorskich wypowiedzi artystycznych opartych na transformacji, transmutacji i transgresji	Ocena koncepcji i realizacji artystycznych pod kątem oryginalności, wyobraźni, intuicji i indywidualnego charakteru wypowiedzi.
	NM7S_UW04	projektuje kompozycje i struktury artystyczne, uwzględniając proces przemiany obrazu pod wpływem czasu, przypadku, ingerencji oraz zmiany kontekstu przestrzennego	Ocena kompozycji i rozwiązań formalnych, analiza sposobu wykorzystania czasu, przypadku i ingerencji w proces twórczy.
	NM7S_UW05	dobiera i stosuje zaawansowane technologie cyfrowe i nowomedialne, w tym mapping, animację i narzędzia sztuki generatywnej, do realizacji złożonych koncepcji artystycznych	Ocena doboru i praktycznego zastosowania technologii cyfrowych

			i nowomedialnych w realizacjach.
	NM7S_UW06	rozwija indywidualny język artystyczny poprzez eksperymentowanie z transformacją obrazu, strategiami transmedialnymi i niestandardowymi metodami ingerencji w istniejące struktury wizualne	Ocena eksperymentalnego charakteru prac, oryginalności zastosowanych rozwiązań i rozwoju indywidualnego języka artystycznego.
	NM7S_UW07	interpretuje zjawiska sztuki transmedialnej, post-internetowej i transgresywnej w odniesieniu do tradycji sztuki współczesnej oraz wykorzystuje tę wiedzę w konstruowaniu własnych strategii artystycznych	Dyskusja i analiza odniesień do wybranych nurtów i strategii sztuki współczesnej w kontekście własnych realizacji.
	NM7S_UK09	publicznie prezentuje i uzasadnia autorskie projekty transmedialne, omawiając zastosowane strategie twórcze, proces transformacji oraz znaczenie uzyskanych efektów artystycznych	Publiczna prezentacja projektów, uzasadnienie koncepcji i omówienie procesu twórczego podczas przeglądu semestralnego i egzaminu.
	NM7S_UK010	organizuje prezentację realizacji wykorzystujących różne media i formy artystyczne oraz przygotowuje ich dokumentację fotograficzną, filmową lub cyfrową	Ocena sposobu ekspozycji prac oraz jakości i kompletności dokumentacji fotograficznej, filmowej lub cyfrowej.
	NM7S_UK011	podejmuje samodzielne i zespołowe działania artystyczne, wykorzystując współczesne platformy komunikacyjne i narzędzia cyfrowe do rozwijania oraz prezentowania projektów transmedialnych	Obserwacja aktywności i zaangażowania w realizację projektów indywidualnych i zespołowych oraz wykorzystania narzędzi komunikacji.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	samodzielnie określa kierunki eksperymentów artystycznych, podejmując świadome decyzje dotyczące przekraczania granic mediów, form i konwencji artystycznych	Obserwacja samodzielności w podejmowaniu decyzji twórczych i inicjowaniu eksperymentów artystycznych.
	NM7S_KK04	wykazuje gotowość do inicjowania współpracy z przedstawicielami różnych dziedzin i środowisk przy realizacji eksperymentalnych projektów artystycznych	Obserwacja inicjatywy i gotowości do współpracy podczas realizacji projektów interdyscyplinarnych.

	NM7S_KR06	podejmuje działania artystyczne z poszanowaniem zasad etyki, praw innych osób i dorobku twórczego, świadomie rozpoznając granice dopuszczalnej ekspresji artystycznej	Analiza sposobu podejmowania tematów transgresywnych oraz wykorzystywania materiałów i dorobku innych twórców.

Treści programowe

Program pracowni Obrazu w Przestrzeni odnosi się szeroko rozumianej sztuki transmedialnej. Zawiera wybrane zagadnienia dotyczące sztuki post-internetowej, transgresywności, interaktywności, aktywizmu i transdyscyplinarności. Program nawiązuje do tradycji rozumianej jako stały punkt odniesienia w twórczości podlegającej reinterpretacji. Pomimo uzasadnionej krytyki sieci, program umożliwia realizacje ćwiczeń
w Internecie poprzez wykorzystanie technik cyfrowych tworzących specyficzne dla netu, nowe struktury narracyjne i technologiczne, jak i prezentacje filmów, animacji, obiektów wydarzeń i prowadzenie blogów o charakterze artystycznym. W programie odrzuca się nadrzędną funkcję medium, skupiając się na sposobie w jaki dzieło sztuki odnosi się do treści i doświadczenia estetycznego twórcy i odbiorcy.
Tendencje w sztuce, do których odwołuje się program oraz techniki, technologie, za pomocą których realizowane są ćwiczenia w pracowni Obrazu w Przestrzeni to: street art, body art, Internet art, post-internet art, film offowy, appropriation art, mixed media, graffiti, kolaż, kolaż cyfrowy, asamblaż, malarstwo, grafika warsztatowa, digital painting, fotografia alternatywna, animacja, obiekt, instalacja z użyciem mappingu, bioart i sztuka generatywna.

Semestr III

W semestrze studenci podejmują zadania związane z obserwacją i tworzeniem zmian w środowisku lub stworzonym obiekcie powstałych na skutek ingerencji lub upływu czasu.

I Tematy do wyboru

1. **"Transformacja, mapping"**
Dekonstrukcja obrazu. Zmiana kompozycji, gamy barwnej, ekspresji, przesłania poprzez rzutowanie obrazu lub filmu na podłoża nietypowe. Dokumentacją zachodzących zmian może być fotografia artystyczna lub film. Praca może być też wykonana za pomocą dowolnych technik tradycyjnych i nowomedialnych.
2. **"Transformacja, entropia, czas"**
Dekonstrukcja obrazu. Zmiana kompozycji, ekspresji, gamy barwnej, przesłania poprzez działania czasu. Dokumentacją zachodzących zmian może być fotografia artystyczna lub film.
3. **"Transformacja, przypadek"**

Dekonstrukcja obrazu . Zmiana kompozycji, ekspresji, przesłania poprzez nagłe działania losowe. Dokumentacją zachodzących zmian może być fotografia artystyczna lub film. Możliwe jest zastosowanie sztuki generatywnej.
4. **"Transformacja, dwie rzeczywistości"**
Zderzenie, współistnienie lub zamiana dwóch rzeczywistości w jednym dziele. Praca może być wykonana za pomocą dowolnych technik tradycyjnych i nowomedialnych.

II. Tematy dowolne

1. „Transmutacja”
Sztuka przemiany. Żartobliwa interpretacja zjawisk zaobserwowanych w środowisku lub stworzenie fikcyjnego przeobrażenia. Praca może być wykonana za pomocą dowolnych technik tradycyjnych i nowomedialnych.
2. „Transgresja”
Przesunięcie granic dopuszczalnych form ekspresji poprzez innowacyjność lub naruszanie i kwestionowanie autorytetów, świętości, norm obyczajowych. Kwestionowanie kultury wysokiej, jak również nie respektowanie wymogów kultury popularnej. Sztuka jest emanacją wolności, która

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">może manifestować się dowolnym, acz świadomym wyborem środków wyrazu. Jednak niedopuszczalne w Pracowni Obrazu w Przestrzeni są postawy rasistowskie, seksistowskie, faszystowskie i ksenofobiczne. Praca może być wykonana za pomocą dowolnych technik tradycyjnych i nowomedialnych.

Studenci wykazujący nadprogramowe zainteresowanie Pracownią mogą stworzyć swój własny program rozwoju artystycznego i technologicznego. W tym wypadku możliwa jest modyfikacja lub zmiana tematu ćwiczeń.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Korekty indywidualne i grupowe, wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, prezentacje prac i przykładów realizacji artystycznych, przeglądy prac (review), organizacja wystaw studenckich, warsztaty specjalistyczne (fotografia, fotografia alternatywna, techniki cyfrowe, edycja obrazu i filmu), warsztaty plenerowe (realizacje site-specific, działania performatywne, formy filmowe), konsultacje indywidualne, praca własna studenta</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">Mitchell W. J. T., Czego chcą obrazy?, Narodowe Centrum Kultury
Ryszard W. Kluszczyński – Strategia sztuki interaktywnej, Galeria wozownia
https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna_Od_dzie%C5%82a_instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Andrzej Dragan,”Quo vAIdis”, Wydawnictwo Otwarte</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="3"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</th></tr>
<tr><td>Ocena poziomu artystycznego</td><td>50%</td></tr>
<tr><td>Ocena poziomu technicznego wykonanych prac</td><td>30%</td></tr>
<tr><td>Aktywność na zajęciach, frekwencja</td><td>20%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="7">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. V. 2026 r</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Obraz w przestrzeni-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	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. Piotr Ciesielski	Kontakt e-mail	pciesielski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie III semestru studiów magisterskich w Instytucie Nowych Mediów i Kompozycji.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program *Pracowni Obrazu w Przestrzeni* w semestrze IV studiów magisterski zakłada, że sztuka rozwija się w oparciu o technologie nowomedialne. Odnosi się przede wszystkim do sztuki transmedialnej. Nawiązuje do sztuki tradycyjnej, która jest stałym punktem odniesienia i podlega reinterpretacjom. Skupia się na zderzeniu ale i symbiozie technologii nowomedialnych z klasycznymi formami artystycznymi, które nigdy dotąd nie miały tak wyraźnie zarysowanej wspólnej płaszczyzny. Owa koegzystencja lub przeciwieństwa nie są, wszakże obowiązkiem. Studenci mogą się wypowiadać poprzez dowolnie wybrane technologie i odnosić się do różnorodnych tradycji, w tym dawnych, w których młodzi artyści odnajdują bliskie sobie treści. W *Pracowni* wierzymy, że sztuka jest projekcją wolności artysty, która manifestuje się dowolnym wyborem środków wyrazu. Nawiązanie do współczesności, odniesienie się do coraz liczniejszych problemów związanych z alienacją w sieci, wzrostem nastrojów szowinistycznych, ksenofobicznych, brakiem tolerancji wobec mniejszości , widmem wojny, skokowym rozwojem AI i wieloma innymi, które dotykają młodych ludzi powodują, że formy sztuki nowomedialnej i transmedialnej wchodzą w relacje z pozaartystycznymi dyscyplinami nauki i praktykami społecznymi. Tworzą nie tylko nową formę współpracy, ale wypracowuj nową estetykę, metody działania i wartości. Przesunięcie się zainteresowania twórców w kierunku wysokiego poziomu złożoności przekazywanego przesłania powoduje, że *Pracownia Obrazu w Przestrzeni* odrzuca nadrzędną funkcję medium, skupiając się na sposobie w jaki dzieło sztuki odnosi się do treści i doświadczenia estetycznego twórcy i odbiorcy. Nadrzędna funkcję medium kwestionują sami młodzi artyści dostrzegając w pozornej mnogości coraz doskonalszych możliwości technicznych				

	postępujące ograniczenia indywidualnej kreacji. Działania podejmowane w Pracowni są uzupełnieniem, ale i alternatywą wobec innych pracowni działających w Instytucie Nowych Mediów i 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)*	**330**
	RAZEM	**390**
	Liczba punktów ECTS	**13**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	**NM7S_WG02**	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad tworzenia różnych rodzajów utworów nowych mediów	korekta / rozmowa – analiza realizacji indywidualnego projektu dyplomowego.
	NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	korekta / rozmowa – analiza przeglądu literatury i istniejących realizacji o tematyce powiązanej z projektem dyplomowym
	NM7S_WG06	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych metod prezentacji i promocji interaktywnych obrazów cyfrowych	korekta / rozmowa
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW08	wykorzystuje właściwie źródła bibliograficzne, pisze kierunkowe rozprawy pisemne, przygotowuje wystąpienia publiczne i prezentacje multimedialne, używa terminologii specyficznej dla sztuki nowych mediów	Korekta/ rozmowa – przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej.
	NM7S_UK09	potrafi publicznie zaprezentować analizę własnych dokonań artystycznych	korekta / rozmowa, przygotowanie prezentacji zrealizowanej

			pracy dyplomowej
	NM7S_UU013	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych w zakresie tworzenia interaktywnych obrazów kinetycznych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach podyplomowych i doktorskich	korekta / rozmowa – analiza świadomości posiadanego stanu wiedzy i umiejętności
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji w wybranych obszarach sztuki nowych mediów oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	korekta / rozmowa – ocena samodzielności w pełnej realizacji projektu dyplomowego
	NM7S_KK02	w komunikacji społecznej wykorzystuje nowoczesne platformy informacyjne	korekta / rozmowa – ocena świadomości możliwości i potrzeby promocji własnych działań artystycznych za pomocą współczesnych narzędzi komunikacyjnych
	NM7S_KK03	ma świadomość zmieniających się warunków społecznych funkcjonowania artysty	korekta / rozmowa
	NM7S_KK04	sięga po opinię i pomoc ekspertów w celu realizacji własnych projektów artystycznych	korekta / rozmowa
	NM7S_KO05	ma świadomość wagi uczestnictwa artysty w życiu kulturalno-artystycznym, rozumie potrzebę działania odpowiedzialnego i przedsiębiorczego	korekta / rozmowa
	NM7S_KR06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych, w szczególności z uwzględnia aspekt legalności wykorzystywanego oprogramowania	korekta / rozmowa
Treści programowe	Studenci tworzą program artystyczny wykorzystując swoje doświadczenia z ubiegłych lat zdobyte w obszarze sztuki transmedialnej. Przedstawiają w formie szkiców, storyboard, dokumentacji multimedialnej, opisu i opowiadania interesujące ich tematy, przesłania i technologie. Po zatwierdzeniu programu, na jego podstawie przygotowują koncepcję pracy magisterskiej. Realizacja dyplomu jest formą twórczości studenta, artystyczną i teoretyczną, wspartą wiedzą i doświadczeniem prowadzących pracownię.		
Metody dydaktyczne	Zajęcia są ukierunkowane ku indywidualnym zainteresowaniom studentów, którzy poszukują własnej drogi artystycznego przekazu. Studenci są artystami o znacznej autonomii myślenia, którzy swobodnie posługują się wybranymi przez siebie technologiami. Nie obce są im eksperymenty techniczne i formalne. Ich myślenie osadzone jest w teraźniejszości z jednoczesną znajomością tradycji. Przygotowując studenta do obrony pracy dyplomowej prowadzący pracownię coraz większą wagę przywiązują się do ustnej i pisemnej wypowiedzi studenta na temat swoich działań. Rozwija to ich zasób słownictwa zawodowego, uczy logicznego i syntetycznego wypowiadania się na temat sztuki i bezpośrednio przygotowuje do obrony dyplomu. Zajęcia odbywają się w formie indywidualnych korekt i dyskusji.		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literaturys</td><td>Obowiązkowa</td><td>Yuval Noah Harari, - „Nexus. Krótka Historia Informacji”, Wydawnictwo Literackie</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>Umberto Eco – „Historia piękna” , Dom Wydawniczy Rebis
Umberto Eco – „Historia brzydoty” Dom Wydawniczy Rebis</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></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">Ocena poziomu artystycznego</td><td>60%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena poziomu technicznego wykonanych prac</td><td>30%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Aktywność na zajęciach</td><td>10%</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. V. 2026 r.</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Formy audiowizualne1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Audiovisual forms**			
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	Dobra znajomość obsługi komputera osobistego. Podstawowa znajomość programów do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej oraz obrazu kinetycznego (montaż video, animacja itp),				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwój osobistych predyspozycji badawczo-artystycznych studenta, istotnych z punktu widzenia artystycznego i utylitarnego wykorzystania jego wiedzy dotyczącej nowoczesnych mediów audio i video. Uwzględniając jego zdolności, wrażliwość i umiejętności konieczne do realizacji zadań spełniających zapotrzebowania środowiskowe i komercyjne stawia nacisk na jednoczesne zachowanie wysokiego poziomu artystycznego i indywidualnego rysu autorskiego w przeprowadzanych realizacjach. Efektem dydaktycznym wyżej opisanych działań będą umiejętności i wiedza konieczna do realizacji konkretnych usług, produktów, elementów wizualnych, scenariuszy wydarzeń, instalacji, projekcji, wizualizacji, opraw audiowizualnych oraz innych kreatywnych rozwiązań z pogranicza dziedzin, odpowiadających zarówno na współczesne potrzeby sztuki galeryjnej jak i na budowanie potencjału zatrudnieniowego absolwentów kierunku. Zdobyta wiedza pomoże studentom zdobyć całościowy ogląd na poruszane zagadnienia, ułatwi analizę problemów i definiowanie złożonych założeń oraz budowanie własnych strategii artystycznych i realizacyjnych.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**60**	

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)*	**60**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	NM7S_WG02	Zna szeroko zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad i technicznych aspektów tworzenia utworów z zakresu nowych mediów opartych w głównej mierze na materiałach dźwiękowych, video, sztucznie powoływanych obrazach kinetycznych, wielko- i małoformatowych mediach drukowanych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_WG03	Ma świadomość estetyki charakterystycznej dla działań z zakresu nowych mediów nowych mediów w szczególności opartych na cyfrowych formach audio i video oraz materiałach drukowanych i elementach fizycznych. Rozumie rolę integracyjną nowoczesnych technologii cyfrowych w realizacjach mało- i wielkoskalowych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	NM7S_UW01	Potrafi łączyć we własnych realizacjach materiały wizualne i akustyczne pochodzące z działalności twórczej w technikach klasycznych (malarstwo, rzeźba, grafika, muzyka, sound design) z materiałami powołanymi za pomocą nowoczesnych technologii cyfrowych (synteza audio, cyfrowe obrazowanie statyczne i kinetyczne, grafika 3D, środowiska programistyczne)	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem

			autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW02	Potrafi zintegrować we własnych pracach środki ekspresji wizualnej, akustycznej i prezentacyjnej, które wpłyną na artystyczny, merytoryczny i emocjonalny wymiar utworu.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW04	Pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce twórczej zasad kompozycji uwzględniających odmienność struktury, multidyscyplinarności, multimedialności oraz procesu technologicznego wytwarzania artefaktów dzieł z zakresu sztuki nowych mediów	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW06	Celowo wzbogaca swój warsztat technologiczny stosując multidyscyplinarne techniki i działania indywidualizujące działalność twórczą	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	NM7S_KK03	Skutecznie dostosowuje się do nowych, zmieniających się warunków społecznych uwrażliwiając się na sprawiedliwość, równość, likwidację barier i wykluczeń, kwestionując wyłącznie komercyjny wymiar omawianych działań, poszukujących alternatyw mogących przyczynić się do rozwoju społeczeństwa i jego uwrażliwieniu na nowe sytuacje estetyczne	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
Treści programowe	Doświadczenia akustyczne w kontekście współczesnych zagadnień wystawienniczych, promocyjnych, pokazów, prezentacji oraz jako nośnik informacji w zagadnieniach społecznych i niwelujących bariery dostępności. Elementy produkcji dźwięku cyfrowego i muzyki maszynowej: zagadnienia syntezy analogowej i cyfrowej, sekwencjonowanie, programowanie i skryptowanie utworów dźwiękowych za pomocą urządzeń analogowych, cyfrowych i oprogramowania komputerowego, rejestracja, edycja, wzbogacanie i postprodukcja (efekty).		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty, Warsztaty interdyscyplinarne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Dźwięk i jego percepcja. Aspekty fizyczne i psychoakustyczne” (wybór), Ozimek Edward, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2018 „Powidoki” nr "5: Nowe media (wybór) wyd. ASP w Łodzi	
	Uzupełniająca	„The synthesizer” Mark Vail, Oxford University Press, 2014 „Między słowem a obrazem” Beata Lisowska, Ewa Rewers i inni, Rabid, 2005 „Wideo w sztukach wizualnych” Kluszczyński Ryszard, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2019 Magazyny: „Powidoki”, Rendah (online), blogi i grupy przedmiotowe	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę	60.0%
	Przeglądy prac	40.0%

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	

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Formy audiowizualne2</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3">Audiovisual forms</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="9">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">II</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">Dr Piotr Gryz</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">pgryz@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Bardzo dobra znajomość obsługi komputera osobistego.
Znajomość programów do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej oraz obrazu kinetycznego (montaż video, animacja itp),
Ukończony 1 semestr przedmiotu.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Celem przedmiotu jest rozwój osobistych predyspozycji badawczo-artystycznych studenta, istotnych z punktu widzenia artystycznego i utylitarnego wykorzystania jego wiedzy dotyczącej nowoczesnych mediów audio i video. Uwzględniając jego zdolności, wrażliwość i umiejętności konieczne do realizacji zadań spełniających zapotrzebowania środowiskowe i komercyjne stawia nacisk na jednoczesne zachowanie wysokiego poziomu artystycznego i indywidualnego rysu autorskiego w przeprowadzanych realizacjach. Efektem dydaktycznym wyżej opisanych działań będą umiejętności i wiedza konieczna do realizacji konkretnych usług, produktów, elementów wizualnych, scenariuszy wydarzeń, instalacji, projekcji, wizualizacji, opraw audiowizualnych oraz innych kreatywnych rozwiązań z pogranicza dziedzin, odpowiadających zarówno na współczesne potrzeby sztuki galeryjnej jak i na budowanie potencjału zatrudnieniowego absolwentów kierunku. Zdobyta wiedza pomoże studentom zdobyć całościowy ogląd na poruszane zagadnienia, ułatwi analizę problemów i definiowanie złożonych założeń oraz budowanie własnych strategii artystycznych i realizacyjnych.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="4">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)</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="4">RAZEM</td><td colspan="2">120</td></tr>
</table>

	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG02	Zna szeroko zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad i technicznych aspektów tworzenia utworów z zakresu nowych mediów opartych w głównej mierze na materiałach dźwiękowych, video, sztucznie powoływanych obrazach kinetycznych, wielko- i małoformatowych mediach drukowanych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_WG03	Ma świadomość estetyki charakterystycznej dla działań z zakresu nowych mediów nowych mediów w szczególności opartych na cyfrowych formach audio i video oraz materiałach drukowanych i elementach fizycznych. Rozumie rolę integracyjną nowoczesnych technologii cyfrowych w realizacjach mało- i wielkoskalowych	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**
	NM7S_UW01	Potrafi łączyć we własnych realizacjach materiały wizualne i akustyczne pochodzące z działalności twórczej w technikach klasycznych (malarstwo, rzeźba, grafika, muzyka, sound design) z materiałami powołanymi za pomocą nowoczesnych technologii cyfrowych (synteza audio, cyfrowe obrazowanie statyczne i kinetyczne, grafika 3D, środowiska programistyczne)	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW02	Potrafi zintegrować we własnych pracach środki ekspresji wizualnej, akustycznej i prezentacyjnej, które wpłyną na artystyczny, merytoryczny i emocjonalny wymiar utworu.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja

			końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW04	Pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce twórczej zasad kompozycji uwzględniających odmienność struktury, multidyscyplinarności, multimedialności oraz procesu technologicznego wytwarzania artefaktów dzieł z zakresu sztuki nowych mediów	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW06	Celowo wzbogaca swój warsztat technologiczny stosując multidyscyplinarne techniki i działania indywidualizujące działalność twórczą	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**
	NM7S_KK03	Skutecznie dostosowuje się do nowych, zmieniających się warunków społecznych uwrażliwiając się na sprawiedliwość, równość, likwidację barier i wykluczeń, kwestionując wyłącznie komercyjny wymiar omawianych działań, poszukujących alternatyw mogących przyczynić się do rozwoju społeczeństwa i jego uwrażliwieniu na nowe sytuacje estetyczne	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
Treści programowe	*Motion graphic* i złożone struktury audiowizualne na potrzeby współczesnych technik ekspozycyjnych: (projekcje, prezentacje, druk wielkoformatowy, formy przestrzenne), kanałów wielkozasięgowych (social media, Internet, audycje dźwiękowe). Praca z zastanymi projektami wizualnymi i dźwiękowymi na potrzeby innych nośników mediów: oprawa video, grafika ruchoma, video-instalacja, media cyfrowe w kontekście zagadnień dostępności i designu społecznego.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, Konsultacje, Korekty, Warsztaty interdyscyplinarne</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">„W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii.” Kluszczyński Ryszard, Narodowe Centrum Kultury, 2011
„Powidoki” nr 5: Nowe media (wybór) wyd. ASP w Łodzi</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">„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
Magazyny: „Powidoki”, Rendah (online), blogi i grupy przedmiotowe</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">Egzamin</td><td>60.0%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Przeglądy prac</td><td>40.0%</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>

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Formy audiowizualne3</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3">Audiovisual forms</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="10">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">II</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">III</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">Dr Piotr Gryz</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">pgryz@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Bardzo dobra znajomość obsługi komputera osobistego.
Znajomość programów do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej oraz obrazu kinetycznego (montaż video, animacja itp), znajomość oprogramowania do rejestracji i edycji dźwięku.
Ukończony 2 semestr przedmiotu.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Celem przedmiotu jest rozwój osobistych predyspozycji badawczo-artystycznych studenta, istotnych z punktu widzenia artystycznego i utylitarnego wykorzystania jego wiedzy dotyczącej nowoczesnych mediów audio i video. Uwzględniając jego zdolności, wrażliwość i umiejętności konieczne do realizacji zadań spełniających zapotrzebowania środowiskowe i komercyjne stawia nacisk na jednoczesne zachowanie wysokiego poziomu artystycznego i indywidualnego rysu autorskiego w przeprowadzanych realizacjach. Efektem dydaktycznym wyżej opisanych działań będą umiejętności i wiedza konieczna do realizacji konkretnych usług, produktów, elementów wizualnych, scenariuszy wydarzeń, instalacji, projekcji, wizualizacji, opraw audiowizualnych oraz innych kreatywnych rozwiązań z pogranicza dziedzin, odpowiadających zarówno na współczesne potrzeby sztuki galeryjnej jak i na budowanie potencjału zatrudnieniowego absolwentów kierunku. Zdobyta wiedza pomoże studentom zdobyć całościowy ogląd na poruszane zagadnienia, ułatwi analizę problemów i definiowanie złożonych założeń oraz budowanie własnych strategii artystycznych i realizacyjnych.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="4">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)</td><td colspan="2">120</td></tr>
<tr><td colspan="4">RAZEM</td><td colspan="2">180</td></tr>
</table>

	Liczba punktów ECTS	**6**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG02	Zna szeroko zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad i technicznych aspektów tworzenia utworów z zakresu nowych mediów opartych w głównej mierze na materiałach dźwiękowych, video, sztucznie powoływanych obrazach kinetycznych, wielko- i małoformatowych mediach drukowanych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_WG03	Ma świadomość estetyki charakterystycznej dla działań z zakresu nowych mediów nowych mediów w szczególności opartych na cyfrowych formach audio i video oraz materiałach drukowanych i elementach fizycznych. Rozumie rolę integracyjną nowoczesnych technologii cyfrowych w realizacjach mało- i wielkoskalowych	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**
	NM7S_UW01	Potrafi łączyć we własnych realizacjach materiały wizualne i akustyczne pochodzące z działalności twórczej w technikach klasycznych (malarstwo, rzeźba, grafika, muzyka, sound design) z materiałami powołanymi za pomocą nowoczesnych technologii cyfrowych (synteza audio, cyfrowe obrazowanie statyczne i kinetyczne, grafika 3D, środowiska programistyczne)	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na

			ocenę)
	NM7S_UW02	Potrafi zintegrować we własnych pracach środki ekspresji wizualnej, akustycznej i prezentacyjnej, które wpłyną na artystyczny, merytoryczny i emocjonalny wymiar utworu.	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW04	Pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce twórczej zasad kompozycji uwzględniających odmienność struktury, multidyscyplinarności, multimedialności oraz procesu technologicznego wytwarzania artefaktów dzieł z zakresu sztuki nowych mediów	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	NM7S_UW06	Celowo wzbogaca swój warsztat technologiczny stosując multidyscyplinarne techniki i działania indywidualizujące działalność twórczą	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych. Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	NM7S_KK03	Skutecznie dostosowuje się do nowych, zmieniających się warunków społecznych uwrażliwiając się na sprawiedliwość, równość, likwidację barier i wykluczeń, kwestionując wyłącznie komercyjny wymiar omawianych	Okresowy przegląd zaawansowania wykonanych prac semestralnych.

		działań, poszukujących alternatyw mogących przyczynić się do rozwoju społeczeństwa i jego uwrażliwieniu na nowe sytuacje estetyczne	Prezentacja końcowa z omówieniem autorskim, dyskusją indywidualną i grupową. (zaliczenie na ocenę)
Treści programowe	Realizacja złożonego projektu na zasadach *case study* zawierająca m.in.: obserwację uczestniczącą, zgromadzenie dokumentacji dotyczącej wybranego obiektu działań, analizę potrzeb, przedstawienie propozycji realizacji, realizacja i prezentacja wybranego projektu w przestrzeni publicznej.		
Metody dydaktyczne	Konsultacje, Korekty, Warsztaty interdyscyplinarne.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	„Społeczny wymiar dizajnu" Izdebska Karolina, Klein Monika red., Difin, 2021 „Powidoki" nr 5: Nowe media (wybór) wyd. ASP w Łodzi	
	Uzupełniająca	„Język rzeczy", Deyan Sudjic, Karakter, 2018 „Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów" Kluszczyński Ryszard, Rabid, 2001 Magazyny: „Powidoki", Rendah (online), blogi i grupy przedmiotowe	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	60.0%
	Przeglądy prac	40.0%

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
	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte

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	Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Audiovisual forms - diploma seminar**			
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 semestrów 1-3 studiów.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu pracy dyplomowej, jej teoretycznych i artystycznych kontekstów. Przygotowanie pracy do obrony.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**60**	

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)*	**330**
	RAZEM	**390**
	Liczba punktów ECTS	**13**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad tworzenia różnych rodzajów utworów nowych mediów	korekta / rozmowa – analiza realizacji indywidualnego projektu dyplomowego.
	NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	korekta / rozmowa – analiza przeglądu literatury i istniejących realizacji o tematyce powiązanej z projektem dyplomowym
	NM7S_WG06	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych metod prezentacji i promocji interaktywnych obrazów cyfrowych	korekta / rozmowa
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW08	wykorzystuje właściwie źródła bibliograficzne, pisze kierunkowe rozprawy pisemne, przygotowuje wystąpienia publiczne i prezentacje multimedialne, używa terminologii specyficznej dla sztuki nowych mediów	Korekta/ rozmowa – przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej.
	NM7S_UK09	potrafi publicznie zaprezentować analizę własnych dokonań artystycznych	korekta / rozmowa, przygotowanie prezentacji zrealizowanej pracy dyplomowej
	NM7S_UU013	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych w zakresie tworzenia interaktywnych obrazów kinetycznych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach podyplomowych i doktorskich	korekta / rozmowa – analiza świadomości posiadanego stanu wiedzy i umiejętności

W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji w wybranych obszarach sztuki nowych mediów oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	korekta / rozmowa – ocena samodzielności w pełnej realizacji projektu dyplomowego
	NM7S_KK02	w komunikacji społecznej wykorzystuje nowoczesne platformy informacyjne	korekta / rozmowa – ocena świadomości możliwości i potrzeby promocji własnych działań artystycznych za pomocą współczesnych narzędzi komunikacyjnych
	NM7S_KK03	ma świadomość zmieniających się warunków społecznych funkcjonowania artysty	korekta / rozmowa
	NM7S_KK04	sięga po opinię i pomoc ekspertów w celu realizacji własnych projektów artystycznych	korekta / rozmowa
	NM7S_KO05	ma świadomość wagi uczestnictwa artysty w życiu kulturalno-artystycznym, rozumie potrzebę działania odpowiedzialnego i przedsiębiorczego	korekta / rozmowa
	NM7S_KR06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych, w szczególności z uwzględnia aspekt legalności wykorzystywanego oprogramowania	korekta / rozmowa
Treści programowe	Pogłębiona wiedza o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów. Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna. Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów, zdobytej w trakcie 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	30.05.2026	

MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Sztuka generatywna</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="9">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">Ćwiczenia × Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">I</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">dr hab. Marcin Składanek</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">marcin.skladanek@uni.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Podstawowa wiedza z zakresu sztuki nowych mediów i kultury cyfrowej. Umiejętność analizy dzieł sztuki oraz gotowość do podejmowania refleksji nad relacjami między sztuką, technologią i procesami algorytmicznymi.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Celem przedmiotu jest przekrojowe przedstawienie sztuki generatywnej jako obszaru współczesnych praktyk artystycznych i projektowych wykorzystujących mechanizmy algorytmiczne, procesualne i ewolucyjne. Student poznaje podstawowe koncepcje teoretyczne, historię rozwoju sztuki generatywnej, rolę kodu jako medium twórczego oraz znaczenie złożoności, emergencji i modeli ewolucyjnych dla współczesnych praktyk kreatywnych. Przedmiot rozwija umiejętność krytycznej analizy dzieł sztuki generatywnej oraz ich osadzania w kontekście nowych mediów, kultury cyfrowej i sztuki współczesnej.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">30</td></tr>
<tr><td colspan="4">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)</td><td colspan="2">30</td></tr>
<tr><td colspan="4">RAZEM</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="4">Liczba punktów ECTS</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td colspan="7">Efekty uczenia się dla przedmiotu</td></tr>
<tr><td></td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="4">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
</table>

W zakresie wiedzy	NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą sztuki generatywnej jako jednego z kluczowych obszarów praktyk artystycznych nowych mediów, zna jej podstawowe pojęcia, strategie twórcze i najważniejsze kierunki rozwoju.	egzamin
	NM7S_WG02	zna teoretyczne podstawy sztuki i designu generatywnego, rozumie znaczenie procesualności, kreatywnej autonomii, kodu algorytmicznego oraz modeli generatywnych wykorzystywanych w praktykach artystycznych i projektowych.	egzamin
	NM7S_WG03	rozumie specyfikę estetyczną sztuki generatywnej oraz jej związki z technologiami cyfrowymi, systemami złożonymi, emergencją, sztucznym życiem i współczesną kulturą algorytmiczną.	egzamin
	NM7S_WG04	posiada wiedzę dotyczącą historycznego rozwoju sztuki generatywnej – od praktyk przedcyfrowych poprzez początki sztuki komputerowej aż po współczesne formy twórczości oparte na kodzie i systemach obliczeniowych.	egzamin
	NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych oraz wiedzy z zakresu historii sztuki generatywnej i nowych mediów potrafi określić miejsce własnej działalności artystycznej wobec współczesnych praktyk wykorzystujących procesy algorytmiczne, generatywne i systemowe.	egzamin
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Sztuka i design generatywny, procesualność, kreatywna autonomia - kreatywne partnerstwo, kod algorytmiczny jako obliczeniowe metamedium, cyfrowy compositing (CAD/CAM), standardowe algorytmy sztuki generatywnej, generatywność przedcyfrowa, początki sztuki komputerowej, złożoność - badanie systemów złożonych, emergencja ewolucja-programowanie ewolucyjne, sztuka sztucznego życia, biomedytacje w sztuce generatywnej.		
Metody dydaktyczne	Wykład konwersatoryjny, analiza i interpretacja dzieł sztuki generatywnej, studia przypadków, analiza tekstów naukowych i krytycznych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Składanek M., Sztuka generatywna. Metoda i praktyki, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017. Galanter P., What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory, [w:] Proceedings of the Sixth International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design, red. C. Soddu, Milan 2003. Boden M. A., Edmonds E. A., What is Generative Art?, „Digital Creativity", 2009, vol. 20, nr 1–2. McCormack J., Bown O., Dorin A., McCabe J., Monro G., Whitelaw M., Ten Questions	

		Concerning Generative Computer Art, „Leonardo", 2014, vol. 47, nr 2. Reas C., McWilliams C., Form+Code in Design, Art, and Architecture, Princeton Architectural Press, New York 2010.
	Uzupełniająca	Celiński P., Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2013. Whitelaw M., *Metacreation: Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge MA 2004. Taylor G. D., *When the Machine Made Art. The Troubled History of Computer Art*, Bloomsbury Academic, New York–London 2014. Cox G., McLean A., *Speaking Code. Coding as Aesthetic and Political Expression*, MIT Press, Cambridge MA 2012. Maeda J., *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Thames & Hudson, London 2004. Flake G. W., *The Computational Beauty of Nature*, MIT Press, Cambridge MA 1998. Romero J., Machado P. (red.), *The Art of Artificial Evolution*, Springer, Berlin 2007.
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Aktywność na zajęciach	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	30.05.2026	

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Sztuka danych		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. Marcin Składanek**	Kontakt e-mail	**marcin.skladanek@uni.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu nowych mediów, kultury cyfrowej oraz sztuki współczesnej. Umiejętność analizy przekazów wizualnych oraz gotowość do podejmowania refleksji nad społecznymi, kulturowymi i technologicznymi aspektami danych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z teorią i praktyką sztuki danych, designu danych oraz wizualizacji danych w kontekście współczesnej kultury cyfrowej. Student poznaje podstawowe pojęcia związane z Big Data, Data Science, bazami danych i kulturową analityką, a także historyczne, estetyczne i epistemologiczne aspekty wizualizacji informacji. Przedmiot rozwija umiejętność krytycznej analizy artystycznych i projektowych praktyk wykorzystujących dane oraz refleksji nad etycznymi konsekwencjami ich gromadzenia, przetwarzania i reprezentacji.				
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		**20**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**			**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG01	Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą sztuki danych, designu danych oraz wizualizacji danych jako obszarów			egzamin

W zakresie wiedzy		praktyk artystycznych i projektowych zaliczanych do sztuki nowych mediów.	
	NM7S_WG02	zna podstawowe zagadnienia teoretyczne związane z Big Data, Data Science, bazami danych, kulturową analityką oraz procesami wizualizacji informacji wykorzystywanymi w nowych mediach.	egzamin
	NM7S_WG03	Rozumie odrębność estetyczną i poznawczą sztuki danych oraz wizualizacji danych, a także ich związki z praktykami artystycznymi, projektowymi i badawczymi wykorzystującymi technologie cyfrowe.	egzamin
	NM7S_WG04	Posiada wiedzę dotyczącą historycznego rozwoju wizualizacji danych oraz kulturowego i technologicznego kontekstu powstania współczesnej sztuki danych.	egzamin
	NM7S_WG05	Na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych oraz wiedzy z zakresu sztuki nowych mediów potrafi sytuować własną działalność artystyczną w kontekście praktyk twórczych wykorzystujących dane, wizualizację informacji i strategie bazodanowe.	egzamin
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	-		
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	-		
Treści programowe	Sztuka/design danych - wprowadzenie, Big Data / Data Science, baza danych jako poznawczy, kulturowy, kreatywny i technologiczny format, kulturowa analityka – case studies, wizualizacja danych, proces wizualizacji danych, modele reprezentacji danych/techniki wizualizacji, wizualna epistemologia, pomiędzy wizualizacjami użytkowymi (funkcjonalnymi) i artystycznymi, zasadnicze rekonfiguracje sztuki/designu danych, krytyczna sztuka danych.		
Metody dydaktyczne	Wykład konwersatoryjny, analiza i interpretacja dzieł sztuki generatywnej, studia przypadków, analiza tekstów naukowych i krytycznych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Vesna V. (red.), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007. Lima M., *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*, Princeton Architectural Press, New York 2011. Cairo A., *The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication*, New Riders, Berkeley 2016. Tufte E. R., *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphics Press, Cheshire 1983.	
	Uzupełniająca	Manovich L., *Cultural Analytics*, MIT Press, Cambridge MA 2020. Bihanic D. (red.), *New Challenges for Data Design*, Springer, London 2015. Lima M., *The Book of Trees: Visualizing Branches of Knowledge*, Princeton Architectural Press, New York 2014. Lima M., *The Book of Circles: Visualizing Spheres of Knowledge*, Princeton Architectural Press, New York 2017. Tufte E. R., *Envisioning Information*, Graphics Press, Cheshire 1990. Tufte E. R., *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*, Graphics Press, Cheshire 1997.	

		Tufte E. R., *The Cognitive Style of PowerPoint*, Graphics Press, Cheshire 2003. Gitelman L. (red.), *Raw Data Is an Oxymoron*, MIT Press, Cambridge MA 2013.
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Aktywność na zajęciach	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	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**

Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Sztuka AI		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. Marcin Składanek**	Kontakt e-mail	**marcin.skladanek@uni.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu sztuki współczesnej, nowych mediów i kultury cyfrowej. Znajomość podstawowych zagadnień związanych z technologiami obliczeniowymi oraz gotowość do krytycznej refleksji nad relacjami między sztuką, technologią i sztuczną inteligencją.				

Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z teoretycznymi, historycznymi, estetycznymi i kulturowymi aspektami wykorzystania sztucznej inteligencji w sztuce. Kurs przedstawia podstawowe zagadnienia związane z uczeniem maszynowym, modelami generatywnymi i obliczeniową kreatywnością oraz analizuje współczesne praktyki twórcze wykorzystujące AI. Szczególny nacisk położony jest na problem kreatywnego partnerstwa człowieka i systemów sztucznej inteligencji, kwestie autorstwa, oryginalności, autonomii twórczej oraz etycznych konsekwencji wykorzystania AI w kulturze i sztuce.	
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**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych wykorzystujących sztuczną inteligencję	egzamin

W zakresie wiedzy		oraz głębokie uczenie maszynowe w obszarze sztuki nowych mediów.	
	NM7S_WG02	zna podstawowe zagadnienia teoretyczne związane z uczeniem maszynowym, modelami generatywnymi, obliczeniową kreatywnością oraz współczesnymi zastosowaniami AI w praktykach artystycznych.	egzamin
	NM7S_WG03	rozumie odrębność estetyczną sztuki wykorzystującej sztuczną inteligencję oraz zna możliwości wynikające z zastosowania uczenia maszynowego i systemów AI w praktykach artystycznych nowych mediów.	egzamin
	NM7S_WG04	posiada wiedzę dotyczącą kulturowych i historycznych uwarunkowań rozwoju sztuki AI, od sztuki komputerowej i generatywnej po współczesne praktyki wykorzystujące uczenie maszynowe i modele generatywne.	egzamin
	NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych oraz wiedzy z zakresu historii sztuki nowych mediów potrafi sytuować własną działalność artystyczną w kontekście współczesnych praktyk twórczych wykorzystujących sztuczną inteligencję i systemy generatywne.	egzamin
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Sztuka AI - wprowadzenie, uczenie maszynowe, modele generatywne w zastosowaniach kreatywnych, "sztuka promtów", obliczeniowa kreatywność, teorie i modele kreatywności, systemy kreatywne, kreatywne partnerstwo człowieka i AI, sztuka AI -historia i estetyka, AI w sztukach wizualnych, AI w sztuce interaktywnej, AI w muzyce, sztuka AI - ryzyka i wyzwania.		
Metody dydaktyczne	Wykład konwersatoryjny, analiza i interpretacja dzieł sztuki generatywnej, studia przypadków, analiza tekstów naukowych i krytycznych.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Zawojski P., *Sztuczna inteligencja. Sztuka, nauka, kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice. Manovich L., *AI Aesthetics*, Strelka Press, Moscow 2018. Boden M. A., *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*, Routledge, London–New York 2004. Boden M. A., *Artificial Intelligence. A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford 2018.	
	Uzupełniająca	Colton S., Wiggins G. A., *Computational Creativity: The Final Frontier?*, „Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence", 2012. McCormack J., d'Inverno M. (red.), *Computers and Creativity*, Springer, Berlin–Heidelberg 2012. Floridi L., *The Ethics of Artificial Intelligence*, Oxford University Press, Oxford 2023. Crawford K., *Atlas of AI*, Yale University Press, New Haven 2021.	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Aktywność na zajęciach	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	30.05.2026	

MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**

<table>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Projektowanie grafiki multimedialnej i gier1</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="9">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">I</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="3">dr hab. Jakub Balicki, prof. uczelni</td><td>Kontakt e-mail</td><td>jbalicki@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Podstawowa znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop lub analogicznych do pracy z treściami wektorowymi i bitmapowymi.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej, animacji oraz wstępnych etapów projektowania gier komputerowych. 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 na potrzeby gier oraz realizacji podstawowych prototypów aplikacji i gier jak również tworzenia kinetycznych składników brandingowych. 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 podstawowych i średnio złożonych animacji w oparciu o autorskie materiały graficzne.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">45</td></tr>
<tr><td colspan="4">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)</td><td colspan="2">75</td></tr>
<tr><td colspan="4">RAZEM</td><td colspan="2">120</td></tr>
<tr><td colspan="4">Liczba punktów ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="7">Efekty uczenia się dla przedmiotu</td></tr>
<tr><td>W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="4">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
</table>

W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach kinetycznych techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	ocena realizacji projektów (animacje logotypu, animacje postaci) / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest w podstawowym zakresie niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych na polu projektowania graficznego treści interaktywnych	ocena realizacji projektów (animacje logotypu, animacje postaci) / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego
Treści programowe	Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej oraz animacji postaci na potrzeby gier komputerowych. Studenci zapoznają się z zasadami pracy z cyfrowym wideo, uczą się podstaw kompozycji ruchu, operowania czasem, skalą i dynamiką oraz wykorzystania materiałów wektorowych i bitmapowych w animacji. Zajęcia obejmują realizację projektów związanych z wykonaniem projektu i animacją logotypu, z uwzględnieniem podstawowych parametrów technicznych obrazu cyfrowego, takich jak format, rozdzielczość, liczba klatek na sekundę oraz kompresja wideo. W dalszej części zajęć studenci projektują i animują postać przeznaczoną do gry komputerowej, opracowując różne stany ruchu (np. stan oczekiwania, ruch, akcja), z uwzględnieniem zasad ciągłości animacji oraz czytelności formy. 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.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Animacja (ogólne zasady) https://www.youtube.com/watch?v=dKRdxXXWLNY&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=2&pp=iAQB Adobe After Effects https://www.youtube.com/watch?v=4CDaPNOo4rs&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=1&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=GZs9JHvxDB8&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=3&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=T6F_x8IhxcQ&list=PLuIW4gzlx_04vV0EG4gR1Hi23OUgCSg4d&index=8&pp=iAQB	
	Uzupełniająca	Adobe Premiere http://qba.4x.com.pl/premiere/ https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05FMd78t7FM-	

		mMekkenK21Z BMD DaVinci Resolve/Studio: http://qba.4x.com.pl/davinci/
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	30 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
	j. polski	**Projektowanie grafiki multimedialnej i gier**		

Nazwa przedmiotu	j. angielski			Kod przedmiotu	
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, prof. uczelni	Kontakt e-mail	jbalicki@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 1 semestru studiów II st. na kierunku nowe media. Umiejętność tworzenia animacji stanów postaci na potrzeby realizacji gier komputerowych.				

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania grafiki multimedialnej i gier poprzez realizację zespołowych projektów ukierunkowanych na tworzenie funkcjonalnych prototypów gier zręcznościowych. Studenci pracują w małych zespołach projektowych (2-3 osoby), poznając podstawy organizacji pracy, podziału ról oraz etapowania procesu projektowo-wdrożeniowego. Zajęcia koncentrują się na integracji autorskich elementów graficznych, animacyjnych i interaktywnych w spójną formę użytkową. Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności pracy zespołowej nad projektem multimedialnym, w tym tworzenia koncepcji gry, planowania procesu realizacji oraz wdrażania funkcjonalnych prototypów. Zajęcia mają na celu kształtowanie kompetencji w zakresie organizacji pracy projektowej, podziału zadań oraz realizacji złożonych projektów w określonych ramach czasowych. Istotnym celem jest także rozwijanie umiejętności wdrażania projektów na docelowe środowiska sprzętowe i systemowe oraz prezentacji efektów pracy zespołowej.

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie umiejętności	**NM7S_UW03**	w podstawowym stopniu świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi w zakresie projektowania graficznego lub działań artystycznych podczas pracy w grupie zadaniowej	ocena etapów pracy (moodboard, makieta, prototyp, ocena projektu pod kątem czytelności interfejsu i funkcjonalności) / przeglądy projektowe / dyskusje i testowanie prototypów / ocena funkcjonalnego prototypu gry (.EXE/.APP) / nagranie działania aplikacji (MP4)
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych podczas realizacji działań w zakresie projektowania graficznego i multimediów realizowanych w małej grupie zadaniowej	obserwacja pracy w zespole / aktywność w trakcie zajęć / udział w konsultacjach i korektach
Treści programowe	Zajęcia rozwijają umiejętności pracy zespołowej w małych grupach (2–3 osoby) nad projektem gry zręcznościowej na urządzenia stacjonarne (Windows/macOS). Studenci uczą się planowania procesu projektowego, podziału ról oraz etapowania działań od opracowania koncepcji po wdrożenie funkcjonalnego prototypu gry. Proces projektowy obejmuje przygotowanie moodboardu przedstawiającego inspiracje, założenia gry oraz kluczowe elementy wizualne i mechanikę rozgrywki, tworzenie interaktywnej makiety prezentującej najważniejsze akcje i interakcje w grze oraz realizację prototypu z pełną funkcjonalnością. Prototyp gry zawiera wszystkie podstawowe moduły, takie jak intro, menu główne, instrukcja, informacje autorskie, przynajmniej jeden grywalny poziom lub wątek narracyjny oraz ekrany sukcesu lub porażki. Gra jest obsługiwana przy użyciu myszy i/lub klawiatury, zawiera warstwę dźwiękową i powinna działać offline w docelowym środowisku sprzętowo-systemowym. Podczas zajęć kładziony jest nacisk na integrację grafiki, animacji, interakcji i dźwięku w spójną formę multimedialną, zapewniającą czytelność interfejsu, intuicyjną nawigację i spójność stylistyczną całego projektu. Studenci rozwijają także kompetencje w zakresie konsultowania, testowania oraz prezentowania efektów pracy zespołowej.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	Animate 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=snFK6kG1KcM https://www.youtube.com/watch?v=h4O6NaK3U0o https://www.youtube.com/watch?v=3q7shs2Olao https://www.youtube.com/watch?v=WGkEhUm9tEs https://www.youtube.com/watch?v=NInJ4UcJnC0 https://www.youtube.com/watch?v=4Sv5shQR9uc	

		GODOT http://qba.4x.com.pl/godot/ 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=cP__vhoVfac&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=4&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=v014rJdXprU&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=8&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=tEdxYFHIHRY&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=14&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=FUCjNMD0AdE&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=21&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=IFrleqXbPdg&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=22&pp=iAQB Bazy wideotutoriali https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos 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 projektu zespołowego Ocena koncepcji, makiety i funkcjonalnego prototypu gry	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	30 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie grafiki multimedialnej i gier3	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		

Miejsce przedmiotu w systemie studiów	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 prof. Jakub Balicki, prof. Uczelni	Kontakt e-mail	jbalicki@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 2 semestru studiów II st. Na kierunku nowe media. Znajomość podstaw środowiska/silnika służącego do prototypowania i tworzenia gier na urządzenia mobilne (platforma Android).				

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania grafiki multimedialnej i gier poprzez realizację indywidualnych projektów ukierunkowanych na tworzenie funkcjonalnych prototypów gier zręcznościowych. Zajęcia koncentrują się na integracji elementów graficznych, animacyjnych i interaktywnych w spójną formę użytkową. Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności pracy indywidualnej nad projektem multimedialnym, w tym tworzenia koncepcji gry wykorzystujących specyfikę urządzeń mobilnych, planowania procesu realizacji oraz wdrażania funkcjonalnych prototypów. Zajęcia mają na celu kształtowanie kompetencji w zakresie organizacji pracy projektowej, etapowania zadań oraz realizacji złożonych projektów w określonych ramach czasowych. Istotnym celem jest także rozwijanie umiejętności wdrażania projektów na docelowe środowiska sprzętowe i systemowe oraz prezentacji efektów 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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie umiejętności	NM7S_UW02	potrafi w zaawansowanym stopniu zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła multimedialnego	Ocena finalnego prototypu gry pod kątem spójności stylistycznej jak i intuicyjności interfejsu oraz kompletności i jakości przygotowanych składników graficznych, animacji oraz funkcjonalności interaktywnej makiety lub prototypu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest w znacznym stopniu niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych w trakcie realizacji użytkowych projektów multimedialnych	Ocena projektu pod względem założeń początkowych, metod i kompletności ich osiągnięcia. Kreatywności rozwiązywania napotkanych problemów artystycznych i technicznych.
Treści programowe	Zajęcia rozwijają umiejętności projektowania i realizacji gier zręcznościowych na urządzenia mobilne z systemem Android. Studenci pracują indywidualnie lub w małych zespołach, tworząc interaktywny prototyp gry wykorzystujący specyfikę urządzeń mobilnych, w tym ekran dotykowy oraz dodatkowe źródła wejściowe charakterystyczne dla platformy, takie jak np.: akcelerometr, wielodotyk czy dane lokalizacyjne. Proces projektowy obejmuje przygotowanie koncepcji gry, projektowanie interfejsu użytkownika, opracowanie mechaniki rozgrywki oraz integrację elementów multimedialnych, takich jak grafika, animacja i dźwięk. Prototyp gry zawiera wszystkie podstawowe moduły, w tym intro, menu główne, instrukcję, informacje autorskie, przynajmniej jeden grywalny poziom lub wątek narracyjny oraz ekrany sukcesu i porażki. W trakcie zajęć kładziony jest nacisk na czytelność i intuicyjność interfejsu, spójność stylistyczną gry oraz funkcjonalność wszystkich modułów w docelowym środowisku sprzętowo-systemowym. Studenci uczą się także testować działanie aplikacji offline oraz zapewniać warstwę audialną, tak aby prototyp gry był w pełni interaktywny i zgodny z wymaganiami platformy mobilnej.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	Godot: http://qba.4x.com.pl/godot/ Animate https://www.youtube.com/watch?v=MR-05T4uJ8I UNITY https://www.youtube.com/watch?v=kZ0kS8_YLfk&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=6&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=nwBG09izJRs&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=7&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=a4jiYsq82QM&list=PLuIW4gzlx_05	

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=13&pp=iAQB
Bazy wideotutoriali
https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos
https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ</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">Ocena realizacji prototypu gry mobilnej
Ocena funkcjonalności prototypu, integracji elementów graficznych, animacyjnych i dźwiękowych, spójności stylistycznej oraz intuicyjności interfejsu</td><td>50</td></tr>
<tr><td colspan="2">Systematyczna praca w trakcie semestru
Ocena udziału w konsultacjach, korektach, dyskusjach nad koncepcją gry, przygotowaniu moodboardu i projektowaniu interfejsu oraz wdrażaniu poprawek na podstawie uwag prowadzących i ekspertów</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 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 maja 2026 r.</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis		
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo1	Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Painting**		
	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		

Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Specjalność	Nowe media-		
	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	I	Semestr studiów	I
	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	Zdany egzamin na I rok kierunek nowe media poziom II stopnia			

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest uświadomienie osobie studenckiej możliwości interpretowania obserwowanego zjawiska z wykorzystaniem syntezy i deformacji połączonych z analizą. Świadome wykorzystanie zdobytego warsztatu prowadzące do wypracowania własnego, indywidualnego języka plastycznego.

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG05	na podstawie zdobytych doświadczeń praktycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie malarstwa	Korekty i rozmowy dotyczące koncepcji i realizacji malarskich, analiza odniesień do wybranych zjawisk i kierunków w historii malarstwa.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach malarskich techniki klasyczne i te oparte na własnych doświadczeniach warsztatowych.	Ocena samodzielnie wykonanych prac

W zakresie umiejętności			malarskich pod kątem wykorzystania technik klasycznych i zdobytego warsztatu.
	NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	Ocena prac malarskich pod kątem zastosowanych środków ekspresji i ich wpływu na wyraz artystyczny dzieła.
	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji oraz interpretowania obserwowanego zjawiska, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Analiza szkiców, koncepcji i realizacji malarskich podczas indywidualnych korekt, ocena umiejętności interpretacji obserwowanej rzeczywistości.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	Obserwacja samodzielności i zaangażowania studenta w proces twórczy oraz podejmowania decyzji dotyczących realizowanych prac.
	NM7S_KK06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej, szacunku do własnej pracy i poszanowania dla dorobku innych	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć, poszanowania własnej pracy i dorobku innych twórców.
Treści programowe	Semestr I koncentruje się na wypracowaniu metod swobodnej interpretacji natury opartej na jej obserwacji. Uświadomienie metod prowadzących do tej interpretacji takich jak synteza, deformacja i analiza obserwowanego zjawiska co prowadzi do wypracowania indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Praca samodzielna polega na stworzeniu obrazu, który będzie odpowiadał postawionym celom omawianych w pracowni podczas korekt. Wszystkie działania poprzedzone są serią szkiców konsultowanych z pedagogiem.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">R. Arnheim - "Sztuka i percepcja wzrokowa"</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Albumy i katalogi artystów zajmujących się sztuką współczesną
R. Arnheim - "Sztuka i percepcja wzrokowa"</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">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="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">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><td>Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi – 80%
Ocena szkiców i prac domowych– 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	Malarstwo2	Kod przedmiotu	
	j. angielski	**painting**		
	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji**		
	Nazwa kierunku	**nowe media**		
	Specjalność	-		

Miejsce przedmiotu w systemie studiów	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	I	Semestr studiów	II	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr hab. .Jarosław Chrabąszcz	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony semestr I studiów poziomu II wraz z osiągniętymi efektami uczenia się				

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Poszerzenie wiedzy na temat interpretacji obserwowanego zjawiska z wykorzystaniem syntezy, deformacji, analizy oraz geometryzacji. Pogłębienie świadomości na temat oddziaływania koloru i światła na deformację elementów w naturze. Rozwijanie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji przy transpozycji obserwowanego zjawiska na podobrazie. Uświadomienie wykorzystania odpowiednich materiałów, środków i narzędzi do osiągania zamierzonych celów artystycznych.

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG05	na podstawie własnych doświadczeń oraz wiedzy z historii sztuki wie jak osiągnąć zamierzone cele artystyczne w obrębie malarstwa	Korekty i rozmowy dotyczące realizowanych prac, analiza świadomego wykorzystania wiedzy o malarstwie do osiągania zamierzonych celów artystycznych.

W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	potrafi wykorzystać wypracowany warsztat oraz umiejętnie posługiwać się nowymi narzędziami w samodzielnie realizowanych utworach artystycznych. ,	Ocena samodzielnie wykonanych prac pod kątem wykorzystania wypracowanego warsztatu i umiejętności stosowania nowych narzędzi.
	NM7S_UW02	Umie stosować różne środki ekspresji do realizacji dzieła plastycznego.	Ocena realizacji malarskich pod kątem świadomego doboru i łączenia środków ekspresji.
	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Analiza koncepcji i realizacji malarskich podczas indywidualnych korekt, ocena umiejętności twórczego wykorzystania wyobraźni, emocji i wcześniejszych doświadczeń.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	Jest przygotowany do wykorzystania zdobytej wiedzy na potrzeby własnej twórczości oraz pracy zespołowej przy realizacjach artystycznych.	Obserwacja samodzielności w realizacji projektów artystycznych oraz zaangażowania i umiejętności współpracy podczas działań zespołowych.
	NM7S_KK06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć, poszanowania zasad etyki zawodowej oraz dorobku innych twórców.
Treści programowe	Semestr II koncentruje się na pogłębieniu wypracowanych metod swobodnej interpretacji natury opartej na jej obserwacji. Skrystalizowanie metod prowadzących do tej interpretacji takich jak synteza, deformacja i analiza obserwowanego zjawiska co prowadzi do wypracowania indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Praca samodzielna polega na stworzeniu obrazu, który będzie odpowiadał postawionym celom omawianych w pracowni podczas korekt.		

	Wszystkie działania poprzedzone są serią szkiców konsultowanych z pedagogiem.	
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	W. Kandinsky - "O duchowości w sztuce"
	Uzupełniająca	J. Albert - "Współoddziaływanie koloru - I część teksty, II część tablice"
Dodatkowe informacje	Zaliczenia dokonują prowadzący zajęcia na podstawie aktywnej obecności na zajęciach, oraz wykonanych ćwiczeń wraz z ich dokumentacją fotograficzną na nośnikach cyfrowych.	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	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	Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi – 80% Ocena szkiców i prac domowych– 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	30.05.2026

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**painting**			
Miejsce przedmiotu w	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	

systemie studiów	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 hab. Jarosław Chrabąszcz prof. uczelni	Kontakt e-mail	jchrabaszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony semestr II studiów poziomu II wraz z osiągniętymi efektami uczenia się				

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	Pogłębienie umiejętności swobodnej interpretacji natury i otaczającej rzeczywistości oraz poszukiwanie indywidualnych rozwiązań malarskich, również w kierunku abstrakcji. Rozwijanie świadomości i odpowiedzialności za podejmowane decyzje twórcze poprzez eksperymentowanie z formą, kolorem i kompozycją. Kształtowanie indywidualnego języka wypowiedzi malarskiej poprzez samodzielną realizację prac poprzedzoną przygotowaniem i konsultacją szkiców oraz koncepcji z pedagogiem.

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG05	Ma wiedzę i świadomość na temat własnej twórczości i wie czym jest malarstwo w obrębie sztuki współczesnej.	Korekty i rozmowy dotyczące własnej twórczości, analiza umiejętności sytuowania własnych realizacji w kontekście współczesnego malarstwa.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	NM7S_UW01	potrafi interpretować otaczające go zjawiska wykorzystując zdobyty warsztat i narzędzie temu służące.	Ocena samodzielnie wykonanych prac pod kątem umiejętności interpretacji obserwowanych zjawisk i świadomego

			wykorzystania warsztatu malarskiego.
	NM7S_UW02	Umie posługiwać się zdobytą wiedzą na temat środków ekspresji w swojej twórczości i nie boi się eksperymentować warsztatem malarskim.	Ocena realizacji malarskich pod kątem świadomego wykorzystania środków ekspresji oraz eksperymentowania z warsztatem malarskim.
	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje eksperymentalne działania plastyczne tworząc oryginalne dzieła artystyczne i potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Analiza koncepcji, szkiców i gotowych realizacji, ocena oryginalności wypowiedzi artystycznej i umiejętności wykorzystania eksperymentów malarskich.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest świadomy i niezależny potrafiąc wykorzystywać zdobyte kwalifikacje odpowiedzialnie podejmując nowe cele artystyczne.	Obserwacja samodzielności w podejmowaniu decyzji twórczych, określaniu własnych celów artystycznych i odpowiedzialności za realizację zamierzeń.
	NM7S_KK06	Swoją pracę artystyczną traktuje zgodnie z zasadami etyki zawodowej oraz ceni i szanuje dokonania innych.	Obserwacja postawy studenta podczas pracy, przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz poszanowania własnego i cudzego dorobku artystycznego.
Treści programowe	Semestr III koncentruje się na pogłębieniu wypracowanych metod swobodnej interpretacji natury opartej na jej obserwacji. Wprowadza próby abstrakcyjnego traktowania tworzonego dzieła wraz z konsekwencjami końcowymi ostatecznego przedstawienia tworzonej pracy. Budowanie świadomości i odpowiedzialności za wykorzystywanie eksperymentów malarskich w twórczości co prowadzi do indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Praca samodzielna polega na stworzeniu obrazu, który będzie odpowiadał postawionym celom omawianych w pracowni podczas korekt. Wszystkie działania poprzedzone są serią szkiców konsultowanych z pedagogiem.		

<table>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">W. Kandinsky - "Punkt, linia a płaszczyzna"
J. Gage - "Kolor i znaczenie"</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">Albumy i katalogi artystów zajmujących się sztuką współczesną
J. Albert - "Współoddziaływanie koloru - I część teksty, II część tablice"</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">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="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">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><td>Ocena dokonań i rozwoju na podstawie przedstawionych prac powstałych na zajęciach i poza nimi – 80%
Ocena szkiców i prac domowych– 20%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="7">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>
</table>

Data sporządzenia karty	30.05.2026

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis

<table>
<tr><td colspan="6">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="2">Grafika1</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="10">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="4">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="4">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="4">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="4">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="4">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">I</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="4">☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">dr hab. Agata Stępień, prof. uczelni</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">astepien@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="5">Podstawowa orientacja w obszarze grafiki i sztuk wizualnych oraz gotowość do rozwijania umiejętności warsztatowych i podejmowania eksperymentalnych działań twórczych.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="5">Przedmiot zakłada rozwijanie zaawansowanych umiejętności warsztatowych i twórczych w zakresie grafiki artystycznej, z uwzględnieniem specyfiki wybranej przez studenta pracowni grafiki warsztatowej. Kształcenie opiera się na pogłębianiu znajomości klasycznych technik graficznych, współczesnych technologii druku oraz możliwości wykorzystania narzędzi cyfrowych w procesie kreacji graficznej. Istotnym założeniem jest eksperymentowanie z techniką, materiałem i formą, poszukiwanie nowych sposobów obrazowania oraz łączenie różnych metod i mediów. Przedmiot wspiera rozwój indywidualnej postawy artystycznej, samodzielności twórczej i świadomego wyboru środków wyrazu, a także uwrażliwia na zagadnienia ekologicznych i alternatywnych technologii graficznych. Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie wybranych technik grafiki warsztatowej oraz współczesnych metod druku i reprodukcji obrazu. Rozwijanie umiejętności samodzielnego formułowania i realizowania autorskich koncepcji artystycznych z wykorzystaniem właściwych środków technologicznych i formalnych. Kształtowanie postawy eksperymentalnej poprzez poszukiwanie nowych możliwości wykorzystania tradycyjnych technik graficznych, narzędzi cyfrowych oraz ich wzajemnego łączenia. Rozwijanie świadomości medium graficznego i jego potencjału w kontekście współczesnych praktyk artystycznych, w tym realizacji interdyscyplinarnych, instalacji graficznych i książki artystycznej. Kształtowanie umiejętności krytycznej analizy własnych działań twórczych oraz świadomego i odpowiedzialnego stosowania technologii graficznych, z uwzględnieniem rozwiązań przyjaznych środowisku.</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="3">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="3">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">45</td></tr>
</table>

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG05	Zna podstawowe konteksty historyczne i teoretyczne wybranych technik grafiki warsztatowej oraz ich miejsce w sztuce współczesnej.	Rozmowa problemowa, analiza i omówienie wybranych przykładów prac artystycznych, prezentacja odniesień historycznych i współczesnych do realizowanego zadania.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	Potrafi wykorzystywać wybrane klasyczne techniki grafiki warsztatowej oraz podstawowe narzędzia cyfrowe w realizacji prac graficznych.	Ocena wykonanych prac graficznych pod kątem poprawności i umiejętności zastosowania wybranych technik warsztatowych oraz narzędzi cyfrowych; obserwacja pracy podczas zajęć.
	NM7S_UW02	Potrafi dobierać podstawowe środki formalne i technologiczne odpowiednie do założonej koncepcji pracy graficznej.	Ocena realizacji graficznej pod kątem adekwatności doboru środków formalnych i technologicznych do założonej koncepcji; konsultacje indywidualne i prezentacja założeń projektu.
	NM7S_UW03	Potrafi wykorzystywać wyobraźnię i własne doświadczenia jako inspirację do podejmowania działań graficznych.	Ocena oryginalności i indywidualnego charakteru realizacji, analiza

			koncepcji twórczej oraz prezentacja i omówienie własnych prac.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	Jest gotowy do rozwijania własnych umiejętności warsztatowych i podejmowania nowych wyzwań twórczych.	Obserwacja zaangażowania i aktywności podczas zajęć, ocena samodzielności w podejmowaniu zadań, postępów warsztatowych oraz gotowości do eksperymentowania
	NM7S_KK06	Potrafi korzystać z dostępnych źródeł informacji i platform cyfrowych w celu poszerzania wiedzy i inspirowania własnych działań twórczych.	Ocena umiejętności wyszukiwania, selekcji i wykorzystywania źródeł informacji oraz materiałów referencyjnych w procesie twórczym; prezentacja inspiracji i dokumentacji projektu.
Treści programowe	Zapoznanie z możliwościami technologicznymi i artystycznymi wybranej pracowni grafiki. Poznawanie i doskonalenie wybranych technik oraz metod realizacji graficznej. Poznawanie właściwości materiałów, narzędzi i technologii wykorzystywanych w procesie graficznym. Podstawy kształtowania obrazu graficznego z wykorzystaniem właściwych dla danej pracowni środków wyrazu. Eksperymentowanie z materiałem, formą i procesem realizacji pracy graficznej. Rozwijanie umiejętności formułowania i realizacji indywidualnych koncepcji twórczych. Zapoznanie z przykładami współczesnych praktyk artystycznych wykorzystujących medium graficzne. Zapoznanie z alternatywnymi i przyjaznymi środowisku rozwiązaniami technologicznymi stosowanymi w grafice.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne i warsztatowe w pracowni grafiki, prezentacja i demonstracja technik oraz technologii graficznych, instruktaż indywidualny, konsultacje indywidualne i grupowe, realizacja zadań i projektów artystycznych, eksperymentowanie z materiałem i technologią, analiza i omawianie przykładów współczesnych realizacji graficznych, dyskusja oraz prezentacja i krytyczna analiza prac studenckich.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej, zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki.	

	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Koncepcja artystyczna, oryginalność rozwiązania i spójność realizacji	30%
	Jakość warsztatowa i technologiczna, w tym adekwatność doboru materiału oraz narzędzi cyfrowych	30%
	Proces twórczy: szkice, modele, próby materiałowe/cyfrowe i dokumentacja	25%
	Samodzielność, systematyczność, aktywny udział w korektach i prezentacja pracy	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	

<table>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Grafika 2</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="10">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
×Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">I</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">II</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2"></td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Podstawowa orientacja w obszarze grafiki i sztuk wizualnych oraz gotowość do rozwijania umiejętności warsztatowych i podejmowania eksperymentalnych działań twórczych.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Przedmiot zakłada rozwijanie zaawansowanych umiejętności warsztatowych i twórczych w zakresie grafiki artystycznej, z uwzględnieniem specyfiki wybranej przez studenta pracowni grafiki warsztatowej. Kształcenie opiera się na pogłębianiu znajomości klasycznych technik graficznych, współczesnych technologii druku oraz możliwości wykorzystania narzędzi cyfrowych w procesie kreacji graficznej. Istotnym założeniem jest eksperymentowanie z techniką, materiałem i formą, poszukiwanie nowych sposobów obrazowania oraz łączenie różnych metod i mediów. Przedmiot wspiera rozwój indywidualnej postawy artystycznej, samodzielności twórczej i świadomego wyboru środków wyrazu, a także uwrażliwia na zagadnienia ekologicznych i alternatywnych technologii graficznych. Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie wybranych technik grafiki warsztatowej oraz współczesnych metod druku i reprodukcji obrazu. Rozwijanie umiejętności samodzielnego formułowania i realizowania autorskich koncepcji artystycznych z wykorzystaniem właściwych środków technologicznych i formalnych. Kształtowanie postawy eksperymentalnej poprzez poszukiwanie nowych możliwości wykorzystania tradycyjnych technik graficznych, narzędzi cyfrowych oraz ich wzajemnego łączenia. Rozwijanie świadomości medium graficznego i jego potencjału w kontekście współczesnych praktyk artystycznych, w tym realizacji interdyscyplinarnych, instalacji graficznych i książki artystycznej. Kształtowanie umiejętności krytycznej analizy własnych działań twórczych oraz świadomego i odpowiedzialnego stosowania technologii graficznych, z uwzględnieniem rozwiązań przyjaznych środowisku.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">45</td></tr>
<tr><td colspan="4">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)</td><td colspan="2">75</td></tr>
</table>

	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_WG05	Rozpoznaje i analizuje związki wybranych technik graficznych ze współczesnymi nurtami i praktykami artystycznymi.	Rozmowa problemowa, analiza i interpretacja wybranych przykładów współczesnych realizacji graficznych, ocena umiejętności odniesienia własnych działań twórczych do wybranych nurtów i praktyk artystycznych.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	Potrafi łączyć klasyczne techniki graficzne z technologiami cyfrowymi w realizacji indywidualnych koncepcji artystycznych.	Ocena autorskich realizacji graficznych pod kątem umiejętności łączenia technik klasycznych i cyfrowych, ocena poprawności technologicznej oraz obserwacja samodzielności w procesie realizacji.
	NM7S_UW02	Potrafi świadomie łączyć środki formalne, materiałowe i technologiczne w celu kształtowania wyrazu artystycznego realizacji.	Ocena realizacji artystycznych pod kątem świadomego i adekwatnego doboru oraz integracji środków formalnych, materiałowych i technologicznych; prezentacja i omówienie założeń

			oraz rezultatów projektu.
	NM7S_UW03	Potrafi rozwijać indywidualne koncepcje artystyczne, wykorzystując wyobraźnię, emocje i wcześniejsze doświadczenia twórcze.	Ocena oryginalności, spójności i indywidualnego charakteru koncepcji artystycznej, analiza procesu twórczego, prezentacja i krytyczne omówienie własnych realizacji.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	NM7S_KK01	Wykazuje samodzielność w poszukiwaniu rozwiązań artystycznych i technologicznych oraz rozwijaniu własnych zainteresowań twórczych.	Obserwacja samodzielności i inicjatywy w podejmowaniu działań twórczych, ocena umiejętności eksperymentowania i rozwiązywania problemów technologicznych oraz artystycznych, ocena aktywności i zaangażowania podczas zajęć.
	NM7S_KK06	Wykorzystuje współczesne platformy komunikacyjne do wymiany informacji, konsultowania i prezentowania własnych realizacji.	Ocena sposobu wykorzystania platform komunikacyjnych i informacyjnych w procesie twórczym, prezentacja i dokumentacja realizacji, obserwacja aktywności w zakresie wymiany informacji, konsultowania i omawiania

			własnych prac.
Treści programowe	Pogłębianie umiejętności posługiwania się wybranymi technikami i technologiami graficznymi. Poszukiwanie indywidualnych rozwiązań formalnych i technologicznych w procesie realizacji prac graficznych. Eksperymentowanie z możliwościami materiału, narzędzi i technologii oraz poszukiwanie nowych sposobów obrazowania. Świadomy dobór i łączenie środków wyrazu w kształtowaniu indywidualnej koncepcji artystycznej. Rozwijanie autorskich projektów graficznych z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań i doświadczeń twórczych. Poszerzanie możliwości medium graficznego poprzez działania eksperymentalne i interdyscyplinarne. Eksperymentowanie z alternatywnymi metodami i materiałami oraz poszukiwanie nowych, przyjaznych środowisku rozwiązań technologicznych. Analiza i krytyczna ocena własnych realizacji w kontekście współczesnych praktyk artystycznych.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne i warsztatowe w pracowni grafiki, prezentacja i demonstracja technik oraz technologii graficznych, instruktaż indywidualny, konsultacje indywidualne i grupowe, realizacja zadań i projektów artystycznych, eksperymentowanie z materiałem i technologią, analiza i omawianie przykładów współczesnych realizacji graficznych, dyskusja oraz prezentacja i krytyczna analiza prac studenckich.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej, zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki.	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Koncepcja artystyczna, oryginalność rozwiązania i spójność realizacji	30%
	Jakość warsztatowa i technologiczna, w tym adekwatność doboru materiału oraz narzędzi cyfrowych	30%
	Proces twórczy: szkice, modele, próby materiałowe/cyfrowe i dokumentacja	25%
	Samodzielność, systematyczność, aktywny udział w korektach i prezentacja pracy	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	

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Grafika3</td><td>Kod przedmiotu</td><td></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="10">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">nowe media</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
× Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">I stopnia × II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">× Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">II</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">III</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="3"></td><td>Kontakt e-mail</td><td></td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Podstawowa orientacja w obszarze grafiki i sztuk wizualnych oraz gotowość do rozwijania umiejętności warsztatowych i podejmowania eksperymentalnych działań twórczych.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Przedmiot zakłada rozwijanie zaawansowanych umiejętności warsztatowych i twórczych w zakresie grafiki artystycznej, z uwzględnieniem specyfiki wybranej przez studenta pracowni grafiki warsztatowej. Kształcenie opiera się na pogłębianiu znajomości klasycznych technik graficznych, współczesnych technologii druku oraz możliwości wykorzystania narzędzi cyfrowych w procesie kreacji graficznej. Istotnym założeniem jest eksperymentowanie z techniką, materiałem i formą, poszukiwanie nowych sposobów obrazowania oraz łączenie różnych metod i mediów. Przedmiot wspiera rozwój indywidualnej postawy artystycznej, samodzielności twórczej i świadomego wyboru środków wyrazu, a także uwrażliwia na zagadnienia ekologicznych i alternatywnych technologii graficznych. Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie wybranych technik grafiki warsztatowej oraz współczesnych metod druku i reprodukcji obrazu. Rozwijanie umiejętności samodzielnego formułowania i realizowania autorskich koncepcji artystycznych z wykorzystaniem właściwych środków technologicznych i formalnych. Kształtowanie postawy eksperymentalnej poprzez poszukiwanie nowych możliwości wykorzystania tradycyjnych technik graficznych, narzędzi cyfrowych oraz ich wzajemnego łączenia. Rozwijanie świadomości medium graficznego i jego potencjału w kontekście współczesnych praktyk artystycznych, w tym realizacji interdyscyplinarnych, instalacji graficznych i książki artystycznej. Kształtowanie umiejętności krytycznej analizy własnych działań twórczych oraz świadomego i odpowiedzialnego stosowania technologii graficznych, z uwzględnieniem rozwiązań przyjaznych środowisku.</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="4">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="4">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">45</td></tr>
</table>

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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	NM7S_WG05	Potrafi odnieść i uzasadnić własną działalność artystyczną w kontekście wybranych nurtów sztuki współczesnej i nowych mediów, wykorzystując wiedzę teoretyczną i historyczną.	Prezentacja i uzasadnienie własnej koncepcji artystycznej w odniesieniu do wybranych nurtów i praktyk sztuki współczesnej, rozmowa problemowa, ocena umiejętności krytycznej analizy i interpretacji własnej twórczości.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	Potrafi samodzielnie integrować klasyczne techniki graficzne i nowoczesne technologie cyfrowe w realizacji autorskich, eksperymentalnych projektów.	Ocena autorskich realizacji graficznych pod kątem samodzielności, oryginalności i umiejętności integrowania różnych technik i technologii, ocena jakości warsztatowej i technologicznej oraz dokumentacji procesu twórczego
	NM7S_UW02	Potrafi samodzielnie integrować różnorodne środki ekspresji i rozwiązania technologiczne w celu uzyskania świadomie zaplanowanego, indywidualnego wyrazu artystycznego.	Ocena dojrzałości koncepcji artystycznej, spójności i adekwatności zastosowanych środków ekspresji oraz rozwiązań technologicznych, prezentacja i

			krytyczne omówienie autorskiego projektu.
	NM7S_UW03	Potrafi świadomie wykorzystywać własne doświadczenia, emocje i wyobraźnię w kreowaniu dojrzałych, indywidualnych wypowiedzi artystycznych.	Ocena indywidualnego charakteru i oryginalności wypowiedzi artystycznej, analiza koncepcji i procesu twórczego, prezentacja oraz autorefleksja dotycząca własnej realizacji.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	Jest niezależny w wyznaczaniu i realizowaniu własnych celów artystycznych, świadomie rozwija zdobyte kompetencje i podejmuje samodzielne poszukiwania twórcze.	Ocena samodzielności w formułowaniu i realizacji założeń artystycznych, obserwacja inicjatywy i aktywności twórczej, ocena umiejętności samodzielnego rozwiązywania problemów oraz rozwijania własnych poszukiwań artystycznych.
	NM7S_KK06	Świadomie wykorzystuje współczesne platformy informacyjne i komunikacyjne do prezentacji, konsultowania i upowszechniania własnej twórczości oraz poszukiwania rozwiązań w procesie twórczym.	Ocena sposobu wykorzystania platform informacyjnych i komunikacyjnych do dokumentowania, prezentowania i upowszechniania własnej twórczości, ocena aktywności w zakresie wymiany informacji, konsultowania i poszukiwania rozwiązań artystycznych.
Treści programowe	Samodzielne formułowanie i rozwijanie autorskich koncepcji artystycznych w obszarze grafiki. Świadome i twórcze wykorzystanie możliwości technologicznych oraz formalnych wybranej pracowni. Poszukiwanie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej poprzez eksperymentowanie z materiałem, technologią i formą.		

	Integracja różnorodnych środków wyrazu i metod realizacji w procesie tworzenia autorskich projektów graficznych. Rozwijanie interdyscyplinarnych możliwości grafiki i poszerzanie jej tradycyjnego rozumienia, w tym poprzez realizacje przestrzenne, instalacje graficzne i książkę artystyczną. Realizacja dojrzałych koncepcji artystycznych z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań i poszukiwań twórczych. Świadome wykorzystanie alternatywnych i przyjaznych środowisku rozwiązań technologicznych w procesie realizacji prac graficznych. Krytyczna analiza, dokumentacja, prezentacja i interpretacja własnych realizacji w kontekście współczesnych praktyk artystycznych.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne i warsztatowe w pracowni grafiki, prezentacja i demonstracja technik oraz technologii graficznych, instruktaż indywidualny, konsultacje indywidualne i grupowe, realizacja zadań i projektów artystycznych, eksperymentowanie z materiałem i technologią, analiza i omawianie przykładów współczesnych realizacji graficznych, dyskusja oraz prezentacja i krytyczna analiza prac studenckich.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej, zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki.
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Koncepcja artystyczna, oryginalność rozwiązania i spójność realizacji	30%
	Jakość warsztatowa i technologiczna, w tym adekwatność doboru materiału oraz narzędzi cyfrowych	30%
	Proces twórczy: szkice, modele, próby materiałowe/cyfrowe i dokumentacja	25%
	Samodzielność, systematyczność, aktywny udział w korektach i prezentacja pracy	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 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 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rzeźba1	Kod przedmiotu	
	j. angielski	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 Przemysław Druszcz	Kontakt e-mail	pdruszcz@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Punktem wyjścia do udziału w zajęciach jest doświadczenie wyniesione z wcześniejszego kształcenia artystycznego, obejmujące podstawową umiejętność pracy z formą, kompozycją, materiałem i przestrzenią. Student/studentka powinien/powinna posiadać gotowość do rozwijania własnej koncepcji artystycznej, podejmowania prób warsztatowych oraz uczestniczenia w korektach indywidualnych i przeglądach prac.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	W semestrze I student/studentka rozpoznaje podstawowe relacje między formą przestrzenną, materiałem, skalą, kompozycją i miejscem prezentacji. W toku ćwiczeń warsztatowych rozwija umiejętność przechodzenia od obserwacji i szkicu koncepcyjnego do modelu, próby materiałowej oraz wstępnej realizacji przestrzennej. Praca w cyklu zajęć służy kształtowaniu świadomości rzeźbiarskiej, rozwijaniu języka formy oraz przygotowaniu do samodzielnego podejmowania decyzji dotyczących środków wyrazu.			
	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)*	**75**
	RAZEM	**120**
	Liczba punktów ECTS	**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	**NM7S_WG05**	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty indywidualne, rozmowa problemowa oraz przegląd prac. Student/studentka omawia wybrane odniesienia teoretyczne i historyczne oraz wyjaśnia ich związek z przyjętą koncepcją realizacji.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**NM7S_UW01**	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	Osiągnięcie efektu potwierdzają szkice, modele, próby materiałowe i cyfrowe oraz realizacja końcowa. Ocenie podlega adekwatność doboru technik do założeń projektu oraz czytelność przejścia od koncepcji do formy.
	NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, przegląd etapowy i zaliczenie z oceną. Ocenie podlega integracja formy, materiału, technologii, przestrzeni i środków ekspresji w spójną realizację artystyczną.

	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Osiągnięcie efektu potwierdzają szkice, modele, próby technologiczne, rozmowa podczas korekt oraz prezentacja pracy. Ocenie podlega wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń plastycznych i medialnych, oryginalność rozwiązań oraz aktywność w rozwijaniu zadania.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	Osiągnięcie efektu potwierdza obserwacja pracy w semestrze, udział w korektach i analiza postępów. Ocenie podlega samodzielność organizacji pracy, wykorzystanie informacji zwrotnej oraz gotowość do rozwijania kolejnych celów twórczych.
	NM7S_KK06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, przegląd prac i omówienie dokumentacji procesu. Ocenie podlega poszanowanie zasad etyki zawodowej, bezpieczeństwa pracy, praw autorskich oraz świadome odnoszenie się do dorobku innych twórców.
Treści programowe	W semestrze I student/studentka rozpoznaje możliwości rzeźby, obiektu i działań przestrzennych w kontekście nowych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem relacji między formą materialną, obrazem cyfrowym, przestrzenią fizyczną i wirtualną. Realizuje wstępne szkice, modele, próby materiałowe i cyfrowe, a następnie opracowuje pierwszą realizację przestrzenną wynikającą z przyjętej koncepcji. Proces dydaktyczny ukierunkowany jest na rozwijanie świadomości kompozycji, skali, materiału, technologii oraz sposobu prezentacji. Istotnym elementem zajęć jest udział w korektach, analiza etapów pracy, dokumentowanie procesu oraz formułowanie podstawowego uzasadnienia decyzji artystycznych.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej,	

		zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki. Dobór lektur uwzględnia problematykę rzeźby, obiektu, działań przestrzennych oraz konteksty teoretyczne i artystyczne właściwe dla rozwijanej realizacji.
	Uzupełniająca	**Krauss, R.E.** (1979) *Sculpture in the Expanded Field*, October, 8, pp. 30–44. **Pallasmaa, J.** (2012) *Oczy skóry. Architektura i zmysły.* Kraków: Instytut Architektury.
Dodatkowe informacje	Szczegółowe zadania semestralne mogą zostać doprecyzowane przez prowadzącego zgodnie z profilem pracowni oraz dostępnością narzędzi, materiałów i technologii. Warunkiem zaliczenia jest terminowa realizacja zadań, aktywny udział w korektach i przeglądach oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa pracy w pracowni.	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Koncepcja artystyczna, oryginalność rozwiązania i spójność realizacji	30%
	Jakość warsztatowa i technologiczna, w tym adekwatność doboru materiału oraz narzędzi cyfrowych	30%
	Proces twórczy: szkice, modele, próby materiałowe/cyfrowe i dokumentacja	25%
	Samodzielność, systematyczność, aktywny udział w korektach i prezentacja pracy	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	

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rzeźba2	Kod przedmiotu	
	j. angielski	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 Przemysław Druszcz	Kontakt e-mail	pdruszcz@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Punktem wyjścia do pracy w semestrze II jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych dla semestru I przedmiotu Rzeźba. Student/studentka rozwija wcześniejsze doświadczenia związane z budowaniem formy przestrzennej, dokumentowaniem procesu pracy, analizą korekt oraz świadomym doborem materiału, skali i środków wyrazu.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	W semestrze II student/studentka pogłębia umiejętność budowania autorskiej wypowiedzi przestrzennej poprzez bardziej świadomy dobór materiału, skali, konstrukcji, kompozycji i sposobu ekspozycji. W cyklu zajęć rozwija projekt od założenia koncepcyjnego, przez kolejne etapy prób i korekt, do spójnej realizacji artystycznej. Istotne znaczenie ma doskonalenie umiejętności analizy własnego procesu pracy, uzasadniania decyzji formalnych oraz świadomego wykorzystywania doświadczeń plastycznych w realizacji zadania.			
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)*		**75**	
	RAZEM		**120**	
	Liczba punktów ECTS		**4**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu				
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	**NM7S_WG05**	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty indywidualne, przegląd koncepcji i zaliczenie z oceną. Student/studentka omawia wybrane konteksty teoretyczne, historyczne i medialne oraz uzasadnia miejsce własnej realizacji w obszarze sztuki nowych mediów.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	Osiągnięcie efektu potwierdzają szkice, modele, próby technologiczne, dokumentacja procesu i realizacja końcowa. Ocenie podlega świadoma integracja technik klasycznych i cyfrowych oraz stopień samodzielności w rozwijaniu projektu.
	NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, analiza etapów pracy, przegląd i zaliczenie z oceną. Ocenie podlega spójność zastosowanych środków ekspresji, ich relacja do koncepcji oraz wpływ na wyraz artystyczny realizacji.
	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Osiągnięcie efektu potwierdzają szkice, modele, próby technologiczne, dokumentacja procesu, rozmowa podczas korekt oraz prezentacja pracy. Ocenie podlega wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń plastycznych, medialnych i technologicznych w rozwijaniu bardziej złożonej realizacji

			przestrzennej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	Osiągnięcie efektu potwierdza obserwacja pracy w semestrze, udział w korektach i analiza postępów. Ocenie podlega samodzielne wyznaczanie etapów pracy, konsekwencja w realizacji projektu oraz gotowość do rozwijania zdobytych kwalifikacji.
	NM7S_KK06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, przegląd prac i omówienie dokumentacji procesu. Ocenie podlega etyczne korzystanie z inspiracji, materiałów, technologii i źródeł oraz poszanowanie dorobku innych twórców.
Treści programowe	W semestrze II student/studentka rozwija samodzielny projekt przestrzenny, integrując klasyczne środki rzeźbiarskie z technologiami cyfrowymi oraz z wybranym sposobem ekspozycji. Praca obejmuje doprecyzowanie koncepcji, wykonanie prób materiałowych i technologicznych, analizę skali, relacji z przestrzenią oraz oddziaływania pracy na odbiorcę. Proces dydaktyczny ukierunkowany jest na pogłębianie świadomości zależności między ideą, materiałem, technologią, obrazem i miejscem prezentacji. Istotnym elementem zajęć jest dokumentowanie procesu, krytyczne uzasadnianie decyzji artystycznych oraz rozwijanie samodzielności w planowaniu kolejnych etapów realizacji.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej, zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki. Dobór lektur uwzględnia problematykę rzeźby, obiektu, działań przestrzennych oraz konteksty teoretyczne i artystyczne właściwe dla rozwijanej realizacji.	
	Uzupełniająca	**Krauss, R.E.** (1979) *Sculpture in the Expanded Field*, October, 8, pp. 30–44. **Pallasmaa, J.** (2012) *Oczy skóry. Architektura i zmysły.* Kraków: Instytut Architektury.	

<table>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3">Szczegółowe zadania semestralne mogą zostać doprecyzowane przez prowadzącego zgodnie z profilem pracowni oraz dostępnością narzędzi, materiałów i technologii. Warunkiem zaliczenia jest terminowa realizacja zadań, aktywny udział w korektach i przeglądach oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa pracy w pracowni.</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">Poziom koncepcji artystycznej, oryginalność i spójność realizacji</td><td>32%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Jakość warsztatowa i technologiczna, w tym integracja technik klasycznych oraz cyfrowych</td><td>28%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Proces twórczy: rozwój projektu, próby technologiczne i dokumentacja</td><td>25%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Samodzielność, systematyczność, aktywny udział w korektach i prezentacja pracy</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="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	Rzeźba3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	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 Przemysław Druszcz	Kontakt e-mail	pdruszcz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Punktem wyjścia do pracy w semestrze III jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych dla semestrów I–II przedmiotu Rzeźba. Student/studentka wykorzystuje wcześniejsze doświadczenia w zakresie samodzielnego planowania projektu przestrzennego, rozwijania koncepcji artystycznej, dokumentowania procesu oraz prezentowania i uzasadniania własnych decyzji twórczych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	W semestrze III student/studentka opracowuje zaawansowaną, autorską realizację rzeźbiarską lub przestrzenną, wymagającą samodzielnego określenia problemu artystycznego, doboru adekwatnych środków wyrazu oraz przygotowania pracy do prezentacji końcowej. Cykl zajęć ukierunkowany jest na rozwijanie niezależności twórczej, odpowiedzialności za proces, konsekwencji w realizacji przyjętych założeń oraz umiejętności krytycznego omówienia własnej pracy. Zajęcia przygotowują do świadomej prezentacji i obrony decyzji artystycznych w ramach egzaminu semestralnego.				
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)*		**75**		
	RAZEM		**120**		
	Liczba punktów ECTS		**4**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	**NM7S_WG05**	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty indywidualne, przegląd koncepcji i egzamin semestralny. Student/studentka sytuuje własną realizację w wybranym nurcie sztuki nowych mediów oraz uzasadnia jej związki z kontekstem teoretycznym, historycznym i technologicznym.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	Osiągnięcie efektu potwierdzają analiza procesu twórczego, dokumentacja, próby technologiczne, realizacja końcowa i egzamin semestralny. Ocenie podlega dojrzałość integracji technik klasycznych i cyfrowych, samodzielność procesu oraz jakość autorskiego rozwiązania.
	NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, przegląd etapowy, przygotowanie prezentacji i egzamin semestralny. Ocenie podlega świadome integrowanie środków ekspresji, spójność wyrazu artystycznego oraz adekwatność rozwiązań wobec założeń projektu.
	NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	Osiągnięcie efektu potwierdzają dokumentacja procesu, realizacja końcowa, prezentacja egzaminacyjna oraz ustne uzasadnienie decyzji artystycznych. Ocenie podlega wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń artystycznych i technologicznych w finalizacji autorskiej realizacji.

<table>
<tr><td rowspan="3">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>NM7S_KK01</td><td colspan="2">jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych</td><td>Osiągnięcie efektu potwierdza obserwacja pracy w semestrze, analiza postępów, udział w korektach i prezentacja końcowa. Ocenie podlega niezależność w ukierunkowaniu pracy, odpowiedzialność za proces oraz zdolność do wyznaczania kolejnych celów twórczych.</td></tr>
<tr><td>NM7S_KK06</td><td colspan="2">w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych</td><td>Osiągnięcie efektu potwierdzają korekty, przegląd dokumentacji i egzamin semestralny. Ocenie podlega przestrzeganie zasad etyki zawodowej, świadome korzystanie z odniesień artystycznych, poszanowanie praw autorskich oraz odpowiedzialność za sposób prezentacji pracy.</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="4">W semestrze III student/studentka opracowuje zaawansowaną autorską realizację rzeźbiarską lub przestrzenną, wykorzystując środki klasyczne, cyfrowe i ekspozycyjne właściwe dla obszaru nowych mediów. Praca koncentruje się na finalizacji koncepcji, dopracowaniu formy, technologii, skali, relacji z przestrzenią oraz przygotowaniu prezentacji egzaminacyjnej. Proces dydaktyczny ukierunkowany jest na świadomą integrację idei, materiału, obrazu, technologii i sposobu oddziaływania na odbiorcę. Istotnym elementem zajęć jest pogłębiona analiza procesu, dokumentacja etapów pracy, argumentowanie decyzji artystycznych oraz odpowiedzialne przygotowanie realizacji do publicznego omówienia.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="4">Ćwiczenia warsztatowe</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td colspan="2">Obowiązkowa</td><td colspan="2">Literatura jest dobierana indywidualnie przez prowadzącego/prowadzącą w zależności od charakteru realizowanego zadania, przyjętej koncepcji artystycznej, zastosowanych środków wyrazu, technologii oraz potrzeb wynikających z procesu twórczego studenta/studentki. Dobór lektur uwzględnia problematykę rzeźby, obiektu, działań przestrzennych oraz konteksty teoretyczne i artystyczne właściwe dla rozwijanej realizacji.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Uzupełniająca</td><td colspan="2">Krauss, R.E. (1979) Sculpture in the Expanded Field, October, 8, pp. 30–44.
Pallasmaa, J. (2012) Oczy skóry. Architektura i zmysły. Kraków: Instytut Architektury.</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4">Szczegółowe zadania semestralne mogą zostać doprecyzowane przez prowadzącego zgodnie z profilem pracowni oraz dostępnością narzędzi, materiałów i technologii. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest terminowa realizacja zadań, aktywny udział w korektach i przeglądach, przygotowanie dokumentacji procesu oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa pracy.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia</td><td colspan="3">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Poziom artystyczny, oryginalność i spójność autorskiej realizacji</td><td>35%</td></tr>
</table>

się	Jakość warsztatowa i technologiczna oraz integracja technik klasycznych i cyfrowych	30%
	Proces twórczy: rozwój projektu, próby, dokumentacja i przygotowanie prezentacji	20%
	Samodzielność, systematyczność, wykorzystanie korekt i obrona pracy	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	