

Program studiów wzornictwo

Wydział:	Wydział Sztuk Projektowych
Poziom studiów:	drugiego stopnia (mgr)
Forma studiów:	studia stacjonarne
Cykl dydaktyczny:	2025/26

Spis treści

Informacje podstawowe o programie studiów	3
Wskaźniki programu	4
Efekty uczenia się	5
Plan studiów	7
Karty przedmiotów	15

Informacje podstawowe o programie studiów

Nazwa wydziału:	Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku:	wzornictwo
Poziom studiów:	drugiego stopnia (mgr)
Profil studiów:	Profil praktyczny
Forma studiów:	studia stacjonarne
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	4
Liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów:	120
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	Magister
Kod ISCED:	212
Język studiów:	polski

Wskaźniki programu

Nazwa	
Liczba punktów ECTS w programie	120
Łączna liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	85
Liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5
Liczba pkt. ECTS za zajęcia do wyboru	36
Liczba pkt. ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	86
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych	1305
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - wykłady	375
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia audytoryjne	0
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia laboratoryjne / lektorat języków obcych	105
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia projektowe	825
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - pozostałe formy zajęć	0

Efekty uczenia się

Przyporządkowanie kierunku do dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	75%
Inżynieria mechaniczna	25%

Efekty uczenia się dla kierunku

Wiedza

Kod	Treść	PRK
WZ_P2_K_W01	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	P7S_WG
WZ_P2_K_W02	w zaawansowanym stopniu posiada wiedzę z zakresu historii rozwoju cywilizacyjno-kulturowego	P7S_WG
WZ_P2_K_W03	zna i studiuje publikacje, rozumie rozwój i historię osiągnięć projektowych w obszarze wzornictwa oraz ma wiedzę w zakresie współczesnych tendencji rozwoju sztuki, wzornictwa i architektury	P7S_WG
WZ_P2_K_W04	wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność	P7S_WG
WZ_P2_K_W05	ma wiedzę o cyklu życia urządzeń i obiektów technicznych	P7S_WG
WZ_P2_K_W06	w zaawansowanym stopniu zna ogólny zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi i kierunkami rozwoju techniki we wzornictwie	P7S_WG
WZ_P2_K_W07	posiada świadomość rozwoju w zakresie materiałów i technologii stosowanych we wzornictwie	P7S_WG
WZ_P2_K_W08	ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	P7S_WK
WZ_P2_K_W09	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	P7S_WG
WZ_P2_K_W10	zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego ochrony, granic między inspiracją a plagiatem w realizacji zadań projektowych	P7S_WK

Umiejętności

Kod	Treść	PRK
WZ_P2_K_U01	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	P7S_UW
WZ_P2_K_U02	potrafi definiować problemy projektowe w zakresie wzornictwa wynikające z obserwacji potrzeb zarówno jednostki jak i społeczeństwa oraz realizować własne koncepcje projektowe w zakresie wzornictwa dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka	P7S_UW

Kod	Treść	PRK
WZ_P2_K_U03	umie osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu oraz posiada umiejętność formułowania, werbalnego przekazania i logicznego argumentowania własnych idei projektowych	P7S_UW, P7S_UK
WZ_P2_K_U04	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania	P7S_UW
WZ_P2_K_U05	ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego	P7S_UW
WZ_P2_K_U06	jest przygotowany do współdziałania i współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz zna formy zachowań i potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji	P7S_UW
WZ_P2_K_U07	posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego i potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego, posiada umiejętność sporządzania opisu projektu oraz innych opracowań ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji i kontekstów oraz śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju	P7S_UW, P7S_UU
WZ_P2_K_U08	posiada podstawowe umiejętności w zakresie modelowania i makietowania koncepcji projektowych	P7S_UW
WZ_P2_K_U09	potrafi odpowiedzieć projektowo na potrzeby użytkownika, uwarunkowania funkcjonalne, materiałowe i technologiczne oraz zaplanować i przeprowadzić ocenę podstawowych właściwości materiałów inżynierskich	P7S_UW
WZ_P2_K_U10	zna język obcy na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy (z podkreśleniem umiejętności językowych w zakresie terminologii architektury wnętrz, sztuk plastycznych, historii i teorii sztuki, design)	P7S_UK
WZ_P2_K_U11	potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu projektowania	P7S_UK, P7S_UO

Kompetencje społeczne

Kod	Treść	PRK
WZ_P2_K_K01	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	P7S_KK, P7S_KO
WZ_P2_K_K02	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	P7S_KK, P7S_KO
WZ_P2_K_K03	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	P7S_KK, P7S_KR
WZ_P2_K_K04	posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań własnych i innych osób. Wykazuje się refleksją dotyczącą aspektów etycznych i społecznych, związanych z własną pracą twórczą. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P7S_KK, P7S_KR
WZ_P2_K_K05	Rozumie potrzebę komunikacji ze środkami masowego przekazu w zakresie kształtowania informacji i opinii o osiągnięciach techniki i wzornictwa. Uczestniczy w działaniach na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy	P7S_KO, P7S_KR

Plan studiów

Semestr 1

Praktyka zawodowa 6 tygodni realizowana po I sem. (8 pkt. ECTS)

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmiot humanistyczny do wyboru I		1	Egzamin	Obowiązkowa grupa	HS
Student wybiera jeden przedmiot					
Estetyka	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Egzamin	Fakultatywny	HS
Marketing	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Egzamin	Fakultatywny	HS
Techniki i technologie we wzornictwie	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Projektowanie zrównoważone	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Materiałoznawstwo	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Przedmioty do wyboru II		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie etykiet	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Projektowanie grafiki wydawniczej	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmioty do wyboru IV		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Student wybiera jeden przedmiot					
Krajobraz kulturowy regionu	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Wybrane zagadnienia konserwacji zabytków	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Komputerowe wspomaganie projektowania	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Przedmioty do wyboru V		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie produktu I	Ćwiczenia projektowe: 60	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie wyposażenia wnętrz	Ćwiczenia projektowe: 60	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Przedmioty do wyboru VIII		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie opakowań tekturowych	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie opakowań z materiałów biodegradowalnych	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Prototypowanie	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Praktyka zawodowa	Praktyka zawodowa: 0	8	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Suma	405	31	Egzaminy: 1		

Semestr 2

W semestrze II prowadzony jest przedmiot w języku angielskim - Przedmiot do wyboru III: 1. Rysunek specjalistyczny - Design drawing, 2. Typografia - Typography.

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmiot humanistyczny do wyboru I		1	Egzamin	Obowiązkowa grupa	HS
Student wybiera jeden przedmiot					
Estetyka	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Egzamin	Fakultatywny	HS
Marketing	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Egzamin	Fakultatywny	HS
Techniki i technologie we wzornictwie	Wykład: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 15	2	Egzamin	Obowiązkowy	B
Projektowanie zrównoważone	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Materiałoznawstwo	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmioty do wyboru II		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie etykiet	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Projektowanie grafiki wydawniczej	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Przedmioty do wyboru III		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Student wybiera jeden przedmiot prowadzony w języku angielskim.					
Rysunek specjalistyczny- Design drawing	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Typografia - Typography	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Przekaz projektowy	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Design w przestrzeni publicznej	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Projektowanie mebla	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia projektowe: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Przedmioty do wyboru V		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie produktu I	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie wyposażenia wnętrz	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmioty do wyboru VI		4	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Fotografia	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Fotografia cyfrowa wraz z obróbką zdjęć	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Przedmioty do wyboru VIII		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie opakowań tekturowych	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie opakowań z materiałów biodegradowalnych	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Prototypowanie	Ćwiczenia laboratoryjne: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Suma	420	29	Egzaminy: 2		

Semestr 3

Praktyka zawodowa 6 tygodni realizowana po III sem. (8 pkt. ECTS). W semestrze III prowadzony jest przedmiot w języku angielskim - Przedmiot do wyboru III: 1. Rysunek specjalistyczny - Design drawing, 2. Typografia - Typography.

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Materiałoznawstwo	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Przedmioty do wyboru III		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Student wybiera jeden przedmiot					
Rysunek specjalistyczny- Design drawing	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Typografia - Typography	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Przekaz projektowy	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Design management z elementami prawa patentowego	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	1	Egzamin	Obowiązkowy	HS
Projektowanie mebla	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Projektowanie uniwersalne	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia projektowe: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Przedmioty do wyboru V		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Student wybiera jeden przedmiot					
Projektowanie produktu I	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie wyposażenia wnętrz	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Przedmioty do wyboru VII		4	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Pracownie kierunkowe - Wzornictwo, wybierane celem przygotowania pracy dyplomowej, zróżnicowana tematyka					
Wyposażenie wnętrz	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Opakowania	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Design w przestrzeni publicznej	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Środki transportu	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Ubiór	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie produktu II	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie zrównoważone	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Prototypowanie	Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 15	2	Egzamin	Obowiązkowy	C
Seminarium dyplomowe	Ćwiczenia projektowe: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Praktyka zawodowa	Praktyka zawodowa: 0	8	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Suma	330	30	Egzaminy: 2		

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Design management z elementami prawa patentowego	Wykład: 30, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	HS
Przedmioty do wyboru VII		4	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Pracownie kierunkowe - Wzornictwo, wybierane celem przygotowania pracy dyplomowej, zróżnicowana tematyka					
Wypożyczenie wnętrza	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Opakowania	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Design w przestrzeni publicznej	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Środki transportu	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Ubiór	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie produktu II	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie zrównoważone	Ćwiczenia projektowe: 60	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Prototypowanie	Ćwiczenia laboratoryjne: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Seminarium dyplomowe	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	Praca dyplomowa: 0	20	Zaliczenie	Obowiązkowy	C
Suma	150	30	Egzaminy: 0		



Karta przedmiotu
Estetyka

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.2368.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne	
Wymagania wstępne	Brak wymagań.		
Przedmioty wprowadzające	Brak przedmiotów wprowadzających.		
Koordinator	Agnieszka Ługowska		
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15		Liczba punktów ECTS 1.0

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna główne etapy rozwoju myśli estetycznej oraz kształtowania się pojęcia piękna i sztuki w kontekście przemian cywilizacyjno-kulturowych, umożliwiające interpretację i dyskusję nad ich znaczeniem we współczesnym projektowaniu.	WZ_P2_K_W02	P7S_WG
W2	Analizuje dzieła sztuki i projekty wzornicze w odniesieniu do historycznych i współczesnych koncepcji estetyki i piękna oraz interpretuje ich znaczenie w kontekście kulturowym.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Wykorzystuje wiedzę o dawnych i współczesnych koncepcjach estetyki do analizy, jak człowiek odbiera i interpretuje sztukę, piękno i otaczającą rzeczywistość w różnych kontekstach kulturowych, co pozwala mu lepiej rozumieć potrzeby estetyczne odbiorców.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Analizuje zjawiska estetyczne i potrafi logicznie argumentować własne stanowisko wobec koncepcji piękna, sztuki i odbioru, uwzględniając ich tło historyczne i kulturowe.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie rolę estetyki w kształtowaniu społecznego odbioru wzornictwa.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykłady obejmują zagadnienia systematyczne i historyczne. SEMESTR 1: Fundamenty estetyki – klasyczne źródła i podstawowe pojęcia 1. Wprowadzenie do estetyki: definicje, zakres, źródła. 2. Aparat pojęciowy estetyki greckiej. Klasyczne koncepcje piękna: Platon, Arystoteles, Plotyn. 3. Estetyka Kanta i jej wpływ na nowoczesne myślenie o pięknie. 4. Estetyka malowniczości i wzniosłości oraz jej związki z estetyką współczesną – między kontemplacją a emocją. 5. Sztuka a estetyka: czy sztuka ma estetyczną naturę? Elementy paradygmatu estetycznego i przemiany awangardowe.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1
2.	Wykłady obejmują zagadnienia systematyczne i historyczne. SEMESTR 2: Estetyka współczesna, 1. Transformacje definicji piękna i krytyka pojęcia piękna: brzydota, kicz, kamp, estetyka szoku. 2. Estetyka doświadczenia: Dewey, Shusterman, estetyka codzienności. 3. Estetyka a etyka: wpływ decyzji estetycznych na odbiór społeczny i odpowiedzialność projektanta. 4. Estetyka a ideologia: estetyka jako narzędzie wpływu kulturowego – zwrot lingwistyczny, kulturowy i obrazowy. 5. Estetyka i projektowanie komunikacji wizualnej. 6. Estetyka poza Europą i estetyka transkulturowa.	Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	75%
	Prezentacja	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Obecność i aktywność na zajęciach. Egzamin pisemny. Studentka/student przygotowuje krótką prezentację (indywidualnie lub w parach), w której analizuje wybrane zjawisko sztuki współczesnej, designu lub kultury wizualnej, odnosząc je do historycznych koncepcji estetycznych omawianych podczas wykładu. Prezentacja powinna ukazywać zdolność do łączenia wiedzy teoretycznej z praktyczną interpretacją zjawisk. Zastosowana będzie skala ocen w zależności od stopnia osiągnięcia efektów uczenia się: a) od 91% bardzo dobry (5,0); b) od 81% dobry plus (4,5); c) od 71% dobry (4,0); d) od 61% dostateczny plus (3,5); e) od 51% dostateczny (3,0); f) poniżej 51% niedostateczny (2,0).	

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	75%
	Prezentacja	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Obecność i aktywność na zajęciach. Egzamin pisemny. Studentka/student przygotowuje krótką prezentację (indywidualnie lub w parach), w której analizuje wybrane zjawisko sztuki współczesnej, designu lub kultury wizualnej, odnosząc je do historycznych koncepcji estetycznych omawianych podczas wykładu. Prezentacja powinna ukazywać zdolność do łączenia wiedzy teoretycznej z praktyczną interpretacją zjawisk. Zastosowana będzie skala ocen w zależności od stopnia osiągnięcia efektów uczenia się: a) od 91% bardzo dobry (5,0); b) od 81% dobry plus (4,5); c) od 71% dobry (4,0); d) od 61% dostateczny plus (3,5); e) od 51% dostateczny (3,0); f) poniżej 51% niedostateczny (2,0).	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Egzamin pisemny	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
U1	x	x
U2	x	x
K1	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Berleant, A. (2004). Re-thinking Aesthetics: Rogue Essays on Aesthetics and the Arts. [w:] Filozofski Vestnik, vol. XXV, no. 2, pp. 25–33. Dostęp online: <https://ojs.zrc-sazu.si/filozofski-vestnik/article/download/4063/3770/10248>
2. Gołaszewska, M. (1984). Estetyka i antyestetyka. Warszawa: Wiedza Powszechna. Dostęp online: <https://www.scribd.com/doc/237255996/Maria-Go%C5%82aszewska-Estetyka-i-Antyestetyka> (dostęp: 15.07.2025)
3. Orlik, P. (2025). Estetyka filozoficzna (skrypt wykładowy). Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Dostęp online: <https://sdnh.amu.edu.pl/pliki/2025/01/5605-ZF-EST-Estetyka-filozoficzna-prof.-Piotr-Orlik.pdf> (dostęp: 15.07.2025)
4. Tatarkiewicz, W. (2009). Historia estetyki, t. 1–4. Warszawa: PWN. Dostęp online: <https://archive.org/details/tatarkiewicz-wladyslaw-istoria-esteticii-4-volume> (dostęp: 15.07.2025)

Literatura uzupełniająca

1. Shusterman, R. (2002?). Somaesthetics: A Disciplinary Proposal. Dostęp online: <https://www.fau.edu/artsandletters/humanitieschair/pdf/somaesthetics-a-disciplinary-proposal.pdf>
2. Marquard O., 2007, Aesthetica i anaesthetica. Rozważania filozoficzne, Oficyna Naukowa, Warszawa.
3. Wilkoszewska K., 2008, Estetyka japońska. Wymiary przestrzeni. Antologia (t. I), Universitas, Kraków.
4. Rancière, J. (2010). Dissensus: On Politics and Aesthetics. PDF. Dostęp online: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/663981/mod_resource/content/1/Ranciere%20-%20Dissensus%20-%20On%20Politics%20and%20Aesthetics.pdf

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Przygotowanie do zajęć	9
Praca własna studenta	Studiowanie literatury	9
	Konsultacje	2
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	10

Łączny nakład pracy studenta	60
Liczba punktów ECTS	2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Marketing

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.0698.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Ewa Koreleska	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Egzamin	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Formułuje i analizuje działania marketingowe w kraju i zagranicą, zarówno w działalności stacjonarnej i Internetowej. Charakteryzuje nowoczesne koncepcje marketingu-mix. Zwraca uwagę na metody oceny jakości obsługi klienta. Określa potrzeby, motywy postępowania konsumentów.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W2	Tłumaczy autorskie w zakresie prowadzonej działalności marketingowej.	WZ_P2_K_W10	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Identyfikuje potrzeby konsumentów i dostosowuje projekt, promocję, cenę oraz dystrybucję oraz inne instrumenty marketingowe do ich oczekiwań.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Ocenia i wdraża nowoczesne koncepcje marketingowe, opracowując kreatywne koncepcje.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do marketingu. Marketing krajowy a międzynarodowy.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2
2.	Zachowania konsumentów. Potrzeby, motywy, proces podejmowania decyzji.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1
3.	Metody oceny jakości obsługi klienta w działalności marketingowej.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1
4.	Nowoczesne koncepcje marketingu-mix.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1
5.	Marketing cyfrowy.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, K1
6.	Marketing sensoryczny.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, K1
7.	Eko-marketing.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, U1, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przystąpienie i pozytywna ocena z egzaminu.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przystąpienie i pozytywna ocena z egzaminu.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
	Egzamin pisemny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Kotler Ph., Lane Keller K., Chernev A., Marketing, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2025.
2. Boguszewicz-Kreft M., Marketing doświadczeń. Jak poruszyć zmysły, zaangażować emocje, zdobyć lojalność klientów, Wydawnictwo Profinfo, Warszawa 2024.
3. Kamińska J., Biblia Social Media, Wydawnictwo Expertia, Katowice 2021.
4. Cialdini R., Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka., Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2016.
5. Wrzosek W., Strategie marketingowe, PWE, Warszawa 2004.

Literatura uzupełniająca

1. Veksner S., 101 idei, które zmieniły reklamę, TMC, 2014.
2. Kotler P., Kartajaya H., Setiawan I., Marketing 5.0. Technologie przyszłości, MT Biznes, Warszawa 2021.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	4
	Konsultacje	3
	Przygotowanie do zaliczenia	1
	Praktyka (praca własna studenta)	1
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	1
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Techniki i technologie we wzornictwie

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.2468.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		Brak wymagań.	
Przedmioty wprowadzające		Brak przedmiotów wprowadzających.	
Koordinator		Romuald Fajtanowski, Robert Polasik	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	Liczba punktów ECTS 1.0

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 15	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Stosuje właściwe techniki i technologie podczas wykonywania modeli, prototypów i przedmiotów użytkowych. Klasyfikuje zaawansowane technologie stosowane we współczesnym wzornictwie oraz analizuje ich wpływ na proces projektowy.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W2	Charakteryzuje aktualne kierunki rozwoju materiałów i technologii we wzornictwie oraz interpretuje ich znaczenie w kontekście innowacji projektowych. Wybiera i stosuje właściwe materiały i technologie.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Analizuje proces projektowy z uwagi na aspekty związane z jego wykonaniem. Dobiera i uzasadnia odpowiednie techniki realizacji projektu, planuje etapy wdrożenia technologii w projekcie wzorniczym oraz wybiera optymalną metodę prezentacji i realizacji.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U2	Rozpoznaje oraz planuje i przeprowadza ocenę podstawowych właściwości materiałów inżynierskich. Projektuje rozwiązania z uwzględnieniem potrzeb użytkownika oraz ograniczeń funkcjonalnych, technologicznych i materiałowych; ocenia podstawowe właściwości wybranych materiałów i stosuje je adekwatnie w projekcie.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Formułuje i argumentuje krytyczne opinie dotyczące rozwiązań projektowych, komunikuje się skutecznie w pracy zespołowej oraz negocjuje i broni własnych decyzji projektowych w kontekście techniczno-technologicznym. Pracuje w zespole, kreatywnie rozwiązując zadania projektowe.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Semestr 1 - Wybrane zagadnienia dotyczące wykonywania przedmiotów za pomocą technologii ubytkowych; ubytkowe kształtowanie metali, tworzyw polimerowych, kompozytów, drewna, gumy, ceramiki i materiałów drewnopochodnych. - Zastosowanie technik ubytkowych, w tym technik ściernych i erozyjnych - narzędzia, parametry, zastosowanie i ograniczenia technologiczne, szczególnie w zakresie materiałów trudnoskrawalnych. - Podstawy procesów technologicznych w obszarze technik ubytkowych - dobór technicznych środków procesu, narzędzi, parametrów z uwagi na wymagania z zakresu: kształtu, wymiarów, cech mikro- i makrogeometrycznych a także właściwości materiałów i warstwy wierzchniej. - Techniki CNC i CAX - zastosowanie, podstawy programowania, układy współrzędnych, relacje przedmiot-uchwyt-narzędzie.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2
2.	Semestr 2 - Technologiczność wykonywanych przedmiotów. - Rysunek techniczny w ujęciu technologicznym. - Kształtowanie cech geometrycznych warstwy wierzchniej materiałów; obróbki gładkościowe, powierzchniowa obróbka plastyczna na zimno, relacje pomiędzy parametrami obróbki a parametrami chropowatości powierzchni obrobionej. - Kształtowanie szczególnych cech powierzchni obrobionej (np. optycznych, izotropowych, anizotropowych) wytworów. - Powłoki ochronne i dekoracyjne - przygotowanie powierzchni, nanoszenie. - Technologie kształtowania przedmiotów z zastosowaniem materiałów termolastycznych a także chemo- i termoutwardzalnych. - Wybrane technologie przyrostowe i hybrydowe. - Techniki CNC i CAX - zastosowanie, podstawy programowania, układy współrzędnych, relacje przedmiot-uchwyt-narzędzie.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2
3.	- Wytwarzanie przedmiotów technikami ubytkowymi z zastosowaniem technik CNC i CAX. - Wytwarzanie kompozytów. - Cięcie przedmiotów ze szczególnym uwzględnieniem jakości przecięcia. - Nadawanie warstwie wierzchniej przedmiotów specjalnych właściwości. - Nanoszenie powłok ochronnych i dekoracyjnych.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz, Case study, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Sprawozdanie	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykonanie sprawozdań z wykonanych laboratoriów w formie określonej przez prowadzącego. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie pisemne	Egzamin pisemny	Sprawozdanie
W1	x	x	x
W2	x	x	x
U1	x	x	x
U2	x	x	
K1			x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Wodecki J.: Podstawy projektowania procesów technologicznych części maszyn. Skrypt nr 2483, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2011 (wybrane fragmenty)
2. Sobolewski J., Sobieszczański J., Siemiński P. Techniki wytwarzania. Technologie bezwiórowe. Wyd. Politechniki Warszawskiej, 2012 (wybrane fragmenty)
3. Ferenc K. Spawalnictwo. PWN Warszawa, 2016 (wybrane fragmenty)
4. Wilczyński K. Przetwórstwo tworzyw polimerowych. Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2020 (wybrane fragmenty)
5. ZAHORSKI T; KOWALSKI M, TESTING MATERIALS USED FOR 3D PRINTING, Journal of Konbin, Dec2023 (wybrane fragmenty)

Literatura uzupełniająca

1. Sobolewski J., Siemiński P., Sobieszczański J., Techniki wytwarzania. Projektowanie procesów technologicznych, Wyd. Politechniki Warszawskiej, 2012 (wybrane fragmenty)
2. Erbel J. (red.), Encyklopedia technik wytwarzania w przemyśle maszynowym tom II. Wyd. Politechniki Warszawskiej, 2001 (wybrane fragmenty)
3. Podstawy obróbki CNC. MTS., Wyd. REA, Warszawa., 2014 (wybrane fragmenty)
4. Siemiński P, Budzik G.: Techniki Przyrostowe – Druk Drukarki 3D; Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej 2015 (wybrane fragmenty)

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia laboratoryjne	15
Praca własna studenta	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Konsultacje	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	10
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



**POLITECHNIKA
BYDGOSKA**
Wydział Sztuk Projektowych

Karta przedmiotu
Projektowanie zrównoważone

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.2452.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Agnieszka Fajak	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student wymienia i klasyfikuje współczesne tendencje projektowe związane z projektowaniem cyrkularnym. Analizuje wybrane projekty historyczne i współczesne pod kątem ich zgodności z zasadami projektowania zrównoważonego. Interpretuje współczesne publikacje, statystykę i raporty branżowe dotyczące zrównoważonych strategii projektowych w designie, architekturze i usługach. Porównuje rozwiązania projektowe z różnych marek i branż pod kątem ich wpływu społecznego, środowiskowego i etycznego. Formułuje własne stanowisko wobec współczesnych tendencji w projektowaniu zrównoważonym.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W2	Student nazywa i charakteryzuje kluczowe zasady projektowania zrównoważonego, takie jak: trwałość, energooszczędność, możliwość recyklingu, stosowanie surowców odnawialnych, odpowiedzialność społeczna i ekologiczna. Student przywołuje i analizuje przykłady praktyk projektowych zgodnych z cyklem życia produktu i zasadami projektowania cyrkularnego (projektowanie w obiegu zamkniętym). Student wymienia oraz ilustruje sposoby wprowadzania zmian projektowych w oparciu o analizę potrzeb użytkownika i założenia zrównoważonego rozwoju.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W3	Student analizuje rozwój innowacyjnych materiałów (np. inteligentnych, biodegradowalnych, responsywnych) i ich potencjał zastosowania w projektowaniu produktów. Student interpretuje zależności między właściwościami materiałów a wymaganiami funkcjonalnymi i kontekstem użytkowym projektowanych rozwiązań. Student krytycznie ocenia wpływ doboru materiałów i technologii na cykl życia produktu oraz jego ślad środowiskowy.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student analizuje ograniczenia technologiczne wpływające na ostateczną formę i funkcjonalność projektowanego obiektu. Student koordynuje współpracę interdyscyplinarną w procesie realizacji projektu, łącząc wiedzę projektową z technologiczną.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U1	Student prowadzi zaawansowaną analizę potrzeb i zachowań użytkowników, integrując dane ilościowe i jakościowe oraz uwzględniając aspekty kulturowe i środowiskowe. Student interpretując wyniki analiz i formułuje rekomendacje projektowe, które uwzględniają różnorodność użytkowników zarówno w obszarze produktu jak i usług.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Student projektuje i wdraża zaawansowane metody realizacji projektu, integrując różne technologie i podejścia projektowe, z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju i innowacyjności. Student przygotowuje kompleksowe dokumentacje projektowe i prezentacje, stosując nowoczesne narzędzia cyfrowe dobierając je świadomie do celów i odbiorców.	WZ_P2_K_U04, WZ_P2_K_U06	P7S_UW, P7S_UW
U3	Student koordynuje realizację własnych projektów wzorniczych, wykorzystując zaawansowane metody i narzędzia, a także współpracując z innymi specjalistami i ekspertami. Student ocenia społeczne i etyczne konsekwencje wdrażanych rozwiązań wzorniczych oraz proponuje działania korygujące, mające na celu poprawę funkcjonalności i akceptowalności projektów.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student opanował umiejętność analizy dotyczącej przeprowadzanego rozwiązania projektowego w zakresie zasad projektowania zrównoważonego. Potrafi komunikować się podczas pracy zespołowej, będąc uczestnikiem zespołu projektowego. Posiada umiejętność uzasadniania swoich wyborów i przekonywania do swych racji.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K2	Student tworzy materiały promocyjne i informacyjne (np. prezentacje, infografiki, noty prasowe, wpisy w mediach społecznościowych) służące popularyzacji osiągnięć projektowych i wzmocnieniu świadomości społecznej w zakresie wartości użytkowych, estetycznych i ekologicznych projektowania. Uczestniczy w projektach promujących działania społeczne, opracowując rozwiązania projektowe w dialogu z tradycją, lokalnością i tożsamością kulturową. Rozumie znaczenie komunikacji z odbiorcami z różnych środowisk społecznych i kulturowych, potrafi dostosować treść i formę przekazu projektowego do potrzeb użytkowników lokalnych, regionalnych i globalnych.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR
K3	Student prowadzi efektywną komunikację w zespole projektowym, uwzględniając specyfikę złożonych procesów projektowych. Wykazuje inicjatywę i odpowiedzialność w działaniu zespołowym, również w roli lidera projektu. Formułuje i broni strategii projektowych w oparciu o analizę danych, potrzeby użytkowników i aspekty zrównoważonego rozwoju.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 1 Tematy wykładów (15 tematów): 1. Zrównoważony rozwój w projektowaniu XXI w. – rola projektanta w odpowiedzialnej transformacji 2. Zasady 5R w praktyce projektowej – Refuse, Reduce, Reuse, Repair, Recycle 3. Projektowanie w cyklu zamkniętym (Circular Design) – materiały, obieg i regeneracja 4. Strategie projektowania produktów o długim cyklu życia i wysokiej naprawialności 5. Projektowanie usług zrównoważonych (Sustainable Service Design) – case studies i modele biznesowe 6. Analiza cyklu życia produktu (LCA) i ocena wpływu środowiskowego 7. Materiały przyszłości: biotworzywa, surowce lokalne, odpady jako zasób 8. Projektowanie etyczne i inkluzywne – sprawiedliwość społeczna i dostępność jako wartości projektowe 9. Projektowanie mebli, produktów codziennego użytku i systemów konsumenckich w duchu 5R 10. Moda zrównoważona i projektowanie tekstyliów – perspektywa systemowa i regeneracyjna 11. Usługa jako alternatywa dla produktu – modelowanie UX w zrównoważonym projektowaniu 12. Projektowanie mobilności i środków transportu z perspektywy ESG i środowiska 13. Strategie komunikacji wartości zrównoważonych – storytelling i etykiety środowiskowe 14. Projektowanie na styku architektury i produktu – interwencje w przestrzeni wspólnej 15. Projektant jako lider zmiany – samoświadomość, etyka, wpływ społeczny	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3
2.	Treści programowe zostały zróżnicowane dla dwóch semestrów: SEMESTR 1 koncentrujemy się na projektowaniu zrównoważonych produktów – z silnym akcentem na materiały, trwałość, 5R, projektowanie do demontażu i cykl życia produktu. 1. Identyfikacja problemu - Analiza potrzeb użytkownika, kontekstu społecznego i środowiskowego, rozpoznanie istniejących rozwiązań. 2. Definiowanie założeń projektowych - Sformułowanie problemu projektowego, kryteriów zrównoważoności, analiza ograniczeń i możliwości. 3. Badania materiałowe i technologiczne- Dobór materiałów i technologii zgodnych z zasadami R i/lub możliwości lokalnej produkcji. 4. Koncepcja funkcjonalna i estetyczna - Szkicowanie, modelowanie, opcjonalnie makiety, warianty koncepcji – z naciskiem na trwałość i naprawialność. 5. Projektowanie systemowe- Integracja produktu w kontekście użytkownika, środowiska, cyklu życia, usług wspierających. 6. Weryfikacja i iteracja- Symulacje użytkowe, weryfikacja założeń zrównoważonych, krytyka wewnętrzna, poprawki. 7. Przygotowanie dokumentacji projektowej - Opis, schematy, komunikacja wartości prośrodowiskowych, prezentacja rozwiązań.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W4, U1, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	SEMESTR 2 Tematy wykładów (15 tematów): 1. Czym jest zrównoważona usługa? Wprowadzenie do Service Design w kontekście zrównoważonego rozwoju. 2. Mapowanie ścieżki użytkownika (customer journey) w usługach proekologicznych. 3. Narzędzia i metody projektowania usług zorientowanych na użytkownika (m.in. design thinking, system mapping). 4. Projektowanie usług wspierających gospodarkę obiegu zamkniętego. 5. Systemy współdzielenia, wypożyczania i naprawiania jako zrównoważone modele biznesowe. 6. Redukcja śladu węglowego w projektowaniu usług. 7. Usługi cyfrowe a środowisko – projektowanie etycznych i oszczędnych rozwiązań cyfrowych. 8. Ekosystemy usług i produktywne współdzielenie zasobów. 9. Strategia zero waste w usługach – jak ją wdrażać? 10. Projektowanie usług inkluzywnych – dostępnych, sprawiedliwych i odpowiedzialnych społecznie. 11. Innowacja społeczna i wpływ społeczny usług. 12. Badania użytkowników w kontekście projektowania zrównoważonych usług. 13. Studium przypadku: usługi transportowe, edukacyjne, gastronomiczne, zdrowotne – przykłady dobrych praktyk. 14. Zrównoważone modele biznesowe w usługach – projektowanie wartości, która nie szkodzi. 15. Konsultacje projektów semestralnych – analiza projektów wdrożeniowych i prezentacja końcowa.	Wykład, Wykład synchroniczny	W2, W3, W4, U2, U3, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
4.	Treści programowe zostały zróżnicowane dla dwóch semestrów: SEMESTR 2 skupiamy się na zrównoważonych usługach – obejmując tematy takie jak Service Design, modele współdzielenia, projektowanie usług cyfrowych i społecznych oraz innowacje usługowe. Student podejmuje projekty zintegrowanej usługi zrównoważonej, dotyczącej obszarów takich jak: transport, żywność, edukacja, moda, kultura, przestrzeń publiczna, bezpieczeństwo. 1. Odkrywanie - Badania użytkowników i kontekstu – wywiady, mapy empatii, obserwacje. Analiza problemów środowiskowych i społecznych. 2. Definiowanie problemu projektowego - Formułowanie potrzeby/usługi do zaprojektowania. Wyznaczanie celów zrównoważonego wpływu usługi na np. otoczenie, grupę użytkowników. 3. Generowanie koncepcji - Tworzenie idei usług: modeli działania, komponentów fizycznych, przestrzeni i komunikacji. 4. Mapowanie ścieżki użytkownika (UX Journey) - Identyfikacja punktów styku, interakcji i wrażeń użytkownika. 5. Projektowanie blueprintu usługi - Projektowanie całego systemu działania: frontstage, backstage, technologia, zasoby. 6. Projektowanie elementów fizycznych i materiałowych - Projektowanie punktów kontaktu: produktów, materiałów, otoczenia fizycznego, interfejsów. 7. Prototypowanie i testowanie z użytkownikami- Prototypy niskiej i średniej wierności, testy scenariuszowe, iteracja. 8. Ocena wpływu i strategii wdrożeniowej - Planowane efekty wdrożenia usługi. 9. Prezentacja i dokumentacja - Prezentacja końcowa projektu z uzasadnieniem wyborów i refleksją etyczną.	Ćwiczenia projektowe	W2, U1, U3, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć			
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:		
	Wykład, Dyskusja, Case study		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Prezentacja		100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	Prezentacja wybranego zagadnienia.		

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z Regulaminem Studiów PBŚ Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Prezentacja wybranego zagadnienia.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z Regulaminem Studiów PBŚ Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Prezentacja	Projekt
W1	x	
W2	x	
W3	x	x
W4	x	
U1	x	

U2	x	x
U3		x
K1		x
K2	x	x
K3	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Szustek, Agnieszka „Umami. Design w empatycznym podejściu do projektowania” Warszawa: Element Talks / Umami Studio, 2020
2. Kuang, Cliff; Fabricant, Robert „User Friendly. Jak niewidzialne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę” Warszawa: Wydawnictwo MT Biznes, 2021
3. Mioduszevska, Monika „Projektowanie usług publicznych. Narzędziownik projektanta” Warszawa: Instytut Wzornictwa Przemysłowego, 2018
4. "Sustainable Product Design" - Jonathan Chapman

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	20
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	30
Łączny nakład pracy studenta		180
Liczba punktów ECTS		6

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Materiałoznawstwo

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7.0127.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Dariusz Sykutera	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	
		Liczba punktów ECTS 1.0	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	Liczba punktów ECTS 1.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Definiuje i charakteryzuje podatność materiałów i wyrobów do cyrkulowania w obiegach zamkniętych.	WZ_P2_K_W05	P7S_WG
W2	Definiuje kierunki rozwoju materiałów stosowanych we wzornictwie. W zaawansowanym stopniu zna ogólny zakres problematyki materiałów oraz uwarunkowań doboru materiału w fazie projektowania.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dobiera materiały w koncepcyjnych pracach projektowych.	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
U2	Dobiera materiał, przewidując finalną funkcjonalność, użyteczność oraz oszczędność wyrobu zgodnie z potrzebami użytkownika. Ocenia właściwości materiałów inżynierskich w odniesieniu do technologii wytwarzania, w ramach realizacji prac projektowych.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Wykazuje odpowiedzialność w zakresie komunikacji ze środkami masowego przekazu w zakresie kształtowania rzetelnej informacji, dotyczących osiągnięć inżynierii materiałowej w projektowaniu, zwłaszcza w zakresie cyrkulowania ich zgodnie z zasadami Gospodarki Obiegu Zamkniętego.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	1. Materiały, projektowanie i kreatywność: historia rozwoju materiałów, charakterystyka głównych grup materiałów z użyciem CES EduPack. 2. Kryteria doboru materiału w projektowaniu wyrobów i prototypów wyrobów. 3. Materiały a technologie ich łączenia i zdobienia warstwy wierzchniej. 4. Potencjał innowacji w obszarze materiałów i przykłady procesów doboru i zastosowań materiałów 5. Aspekty ekologiczne w cyrkulacji materiałów w obiegach zamkniętych w ramach GOZ.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1
2.	1. Biomateriały w projektowaniu wyrobów. 2. Materiały inspirowane naturą - bionika. 3. Węglowodany, tłuszcze, białka - budulec materiałów naturalnych. 4. Zastosowania celulozy i skrobi w projektowaniu wyrobów. 5. Materiały ze źródeł odnawialnych stosowane we wzornictwie. 6. Tkaniny naturalne i syntetyczne w projektowaniu wyrobów.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1
3.	1. Materiały o obniżonej masie. 2. Kompozyty hybrydowe. 3. Materiały o właściwościach specjalnych. 4. Materiały stosowane w technikach przyrostowych (druk 3D). 5. Tradycyjne i nowoczesne materiały w jubilerstwie. 6. Funkcjonalność a osobowość wyrobów w kontekście wyboru materiału.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Uzyskanie pozytywnej oceny z pracy pisemnej.	

Semestr 2

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Uzyskanie pozytywnej oceny z pracy pisemnej.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Uzyskanie pozytywnej oceny z pracy pisemnej.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
	Zaliczenie pisemne
W1	x
W2	x
U1	x
U2	x
K1	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ashby M., Cebon D., Shercliff H., Ashby M. F., 2011. Inżynieria materiałowa, Tom 1-2. Wydawnictwo Galaktyka. Łódź.
2. Ashby M. F., Johnson K., 2013. Materials and Design. Elsevier Science & Technology, Saint Louis.
3. Rabek J., 2022. Biopolimery. Od podstaw do zastosowania. PWN, Warszawa.
4. Lasman L., 2021. Metale szlachetne i ich obróbka. PolskaKsiegarnia.pl
5. Biernat J. F., 2016. Materiałoznawstwo. Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej. Język

Literatura uzupełniająca

1. Young A., 2008. Jewellery Materials Sourcebook. A&C Black Visual Arts
2. Pfeifer M., 2009. Materials Enabled Designs: The Materials Engineering Perspective to Product Design and Manufacturing. Butterworth-Heinemann. Imprint Elsevier, Oxford.
3. Low J., Dong Y., 2021. Composite Materials Manufacturing, Properties and Applications. Elsevier Science Publishing Co Inc.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	45
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	10
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie etykiet

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.3309.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Anita Szymankiewicz, Łukasz Aleksandrowicz	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Analizuje funkcje etykiet w kontekście komunikacji wizualnej i strategii marketingowej produktu; interpretuje ich rolę jako nośników informacji, identyfikacji marki i elementów wizualnych, odwołując się do pogłębionej wiedzy z zakresu wzornictwa i projektowania komunikatów wizualnych.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Przywołuje przykłady nowoczesnych rozwiązań materiałowych i innowacji z zakresu technologii cyfrowych wykorzystywanych w projektowaniu etykiet, definiuje podstawowe pojęcia związane z technologiami druku i uszlachetniania etykiet	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W3	Charakteryzuje elementy i etapy procesu projektowania etykiet, rozpoznaje i klasyfikuje typy etykiet oraz objaśnia zależności pomiędzy ich konstrukcją a wymaganiami materiałowo-produkcyjnymi wynikającymi z wybranej technologii realizacji.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Formułuje założenia projektowe w oparciu o analizę potrzeb użytkownika oraz wpływ etykiety na kreację marki produktu; dobiera odpowiednią ideę projektową i metodę jej realizacji, uzasadniając wybór w sposób logiczny i przekonujący, z zastosowaniem terminologii projektowej.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U2	Projektuje etykiety z uwzględnieniem zasad kompozycji, typografii i hierarchii wizualnej, świadomie wykorzystuje narzędzia i techniki cyfrowe, posługując się odpowiednim oprogramowaniem graficznym.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U3	Samodzielnie dobiera odpowiednią technikę przekazu wizualnego oraz technologię wykonania etykiety, dostosowując je do przyjętych założeń projektowych oraz uwarunkowań funkcjonalnych, estetycznych i komunikacyjnych.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Samodzielnie podejmuje złożone zadania projektowe w zakresie projektowania etykiet, stosując kolejno analizę, syntezę i działania projektowe; wykazuje gotowość do ciągłego doskonalenia swoich kompetencji projektowych oraz aktualizacji wiedzy w odpowiedzi na zmieniające się potrzeby rynku.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K2	Wykazuje twórcze podejście i otwartość na nowe rozwiązania w procesie projektowania i prezentacji etykiet; inicjuje samodzielne działania organizacyjne oraz rozwija wewnętrzną motywację do doskonalenia własnego warsztatu projektowego.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład 1. Rodzaje i funkcje etykiet 2. Semiologia w projektowaniu etykiet – język obrazu, typografia 3. Psychologia barw, dobór kolorystyki 4. Oznaczenia na etykietach- Przepisy prawne i normy dotyczące funkcji informacyjnej etykiet 5. Technologie druku i uszlachetnień etykiet 6. Typografia- skład tekstu, rola typografii i brandingu w projektowaniu etykiet 7. Materiały i podłoża etykiet – właściwości, dobór do produktu, ekologiczne alternatywy 8. Etykieta jako element kreacji wizualnej marki 9. Nowe technologie i innowacje w projektowaniu etykiet 10. Zrównoważony rozwój w projektowaniu etykiet 11. Trendy graficzne w branży etykiet	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Semestr I Zajęcia pozwalają zapoznać studentów z rolą etykiety jako elementu komunikacji wizualnej, nośnika informacji i narzędzia marketingowego. Studenci uczą się klasyfikować etykiety, rozpoznawać ich funkcje oraz świadomie projektować formy graficzne zgodnie z zasadami typografii, koloru, estetyki i czytelności. Treści: 1. Analiza briefu projektowego 2. Etapy procesu projektowego 3. Technologie cyfrowe i oprogramowania graficzne – przegląd narzędzi wykorzystywanych w projektowaniu etykiet, dostosowanych do realizacji ćwiczeń projektowych. 4. Analiza stanu istniejącego – badanie rynku, potrzeb użytkowników; identyfikacja i opis problemu projektowego. 5. Klasyfikacja etykiet – omówienie typów etykiet i kryteriów ich doboru w zależności od rodzaju produktu. 6. Typografia i kolor w projektowaniu etykiet – ćwiczenia z zakresu czytelności, hierarchii informacji, ekspresji, doboru koloru i kompozycji wizualnej; analiza komponentów etykiety, trendów kolorystycznych, narzędzia wspomagające dostępność i czytelność. 7. Przygotowanie plików do druku – zasady poprawnego przygotowania materiałów do produkcji etykiet w różnych technologiach druku. 8. Prezentacja projektu – tworzenie wizualizacji, mockupów oraz plansz/prezentacji projektowych	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1
3.	Semestr II Zajęcia pozwalają rozwijać umiejętności projektowania etykiet z uwzględnieniem strategii marki, potrzeb użytkowników, nowoczesnych technologii, materiałów i wymogów produkcyjnych, w celu rozszerzania funkcjonalności etykiet. Treści: 1. Brief projektowy – analiza i interpretacja 2. Analiza stanu istniejącego – badanie rynku, grupy docelowej, określenie założeń projektowych 3. Projektowanie etykiet w odniesieniu do funkcji i rodzaju produktu 4. Branding i identyfikacja wizualna – spójność koncepcji 5. Innowacje, trendy technologiczne i zrównoważony rozwój w branży etykiet 6. Integracja funkcji informacyjnej, użytkowej i marketingowej z technologią mobilną; zasady kompozycji i wdrożenia 7. Prototypowanie etykiet z wykorzystaniem metod uszlachetniania powierzchni, 8. Przygotowanie plików do druku 9. Tworzenie materiałów wizualnych do prezentacji projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	opracowanie i przedstawienie prezentacji	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Prezentacja	Projekt
W1	x	x

W2	x	x
W3	x	x
U1		x
U2		x
U3		x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Stewart B. ,2009, Projektowanie opakowań, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Calver, Giles, 2009, Czym jest projektowanie opakowań?: podręcznik projektowania, ABC Dom Wydawniczy
3. Evrard, J. J., 2024, The package design book: Pentawards. Köln: Taschen.

Literatura uzupełniająca

1. Bann D. , 2007, POLIGRAFIA praktyczny przewodnik, ABE Dom Wydawniczy
2. Müller-Brockmann J., 2020, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wydawnictwo d2d.pl
3. Jasiołek K., 2021; Opakowania, czyli perfumowanie śledzia O grafice, reklamie i handlu w PRL-u, Wydawnictwo Marginesy
4. Willberg H.P., Forssman F., 2011, Pierwsza pomoc w typografii : poradnik używania pisma , Słowo/Obraz Terytoria

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	5
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	15
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie grafiki wydawniczej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.2477.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Łukasz Aleksandrowicz, Marta Wota	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Wyjaśnia w pogłębionym stopniu pojęcia związane z terminologią stosowaną w procesie projektowania grafiki wydawniczej w zakresie elementów składowych i konstrukcji wydawnictw. Definiuje rolę i funkcję typografii w strukturze publikacji.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Wymienia i charakteryzuje typy opraw introligatorskich, rodzaje technologii druku i uszlachetnień stosowanych przy produkcji publikacji. Poszukuje innowacji wspierających projektowanie i tworzenie grafiki wydawniczej.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W3	Wskazuje i wyjaśnia etapy procesu projektowego publikacji. Rozróżnia projektowanie dla mediów cyfrowych i drukowanych. Definiuje aspekty, na które należy zwrócić uwagę przy realizacji projektu w odniesieniu do różnych nośników.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dokonuje syntezy treści i dzieląc ją na logiczne sekcje. Wartościuje dane, nadając czytelną i konsekwentną hierarchię informacji. Samodzielnie planuje strukturę publikacji. Argumentuje zasadność użycia proponowanego rozwiązania w kontekście wyzwania projektowego.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U2	Analizuje wymagania projektu, potrafi dobrać narzędzia potrzebne do wykonania wydawnictwa. Wdraża koncepcję projektową do realizacji, przygotowując plik cyfrowy do produkcji. Posługuje się oprogramowaniem graficznym do składu tekstu i obróbki cyfrowej obrazu.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U3	Poprawnie dobiera środki przekazu wizualnego do założeń projektowych. Podejmuje trafne decyzje o wyborze elementów składowych oraz technologii wydawnictwa w odniesieniu do nakładu i odbiorców publikacji.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Dostrzega znaczenie nieustannego rozwoju i doskonalenia warsztatu projektanta. Projektuje złożone publikacje, wykorzystując analizę i syntezę w procesie projektowym.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Wykazuje się twórczą i otwartą postawą w toku realizacji prac projektowych. Dąży do udoskonalenia organizacji pracy, kierując się wewnętrzną motywacją do podejmowania działań twórczych.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład: 1. Wprowadzenie do podstaw projektowania graficznego wydawnictw: zasady kompozycji, hierarchia, proporcje, kolorystyka, formaty mediów drukowanych, formaty mediów cyfrowych, siatki modułowe, miary w projektowaniu 2. Projektowanie publikacji dla różnych nośników: charakterystyka projektowania dla mediów fizycznych i cyfrowych, omówienie specyfiki projektowania książki, czasopisma, materiałów reklamowych, newsletterów, itp. 3. Typografia: dobór krojów pisma, składu, kompozycji typograficznej, zasady typograficzne i czytelność 4. Omówienie teorii na przykładach 5. Etapy projektowania publikacji: Proces projektowy od koncepcji do finalnego produktu ◦ analiza i planowanie publikacji: grupa docelowa, założenia do projektu, badania rynku ◦ tworzenie struktury wydawnictwa: szkicowanie, tworzenie koncepcji opracowania dostosowanej do założeń projektowych, ◦ projektowanie: projektowanie okładek i stron wewnętrznych, opracowanie układu typograficznego, i pozostałych materiałów wizualnych formatowanie, zarządzanie kolorami, przygotowanie plików do realizacji 6. Komunikacja z klientem i wykonawcą: identyfikacja i realizacja potrzeb klienta, prezentacja projektu, argumentacja decyzji projektowych	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3
2.	Semestr 1 (publikacja drukowana) Zajęcia projektowe mają za zadanie rozwój umiejętności projektowania publikacji drukowanych z uwzględnieniem specyfiki współczesnych mediów, narzędzi i oczekiwań odbiorców. Treść zajęć będzie skupiona na metodyce procesu projektowego od analizy i koncepcji po opracowanie spójnej publikacji. • Zapoznanie z briefem projektowym • Analiza projektów wydawniczych: przegląd publikacji (książki, katalogi, broszury), ocena kompozycji, typografii, spójności wizualnej, środków wizualnych • Tworzenie koncepcji publikacji: analiza grupy docelowej, funkcji, przekazu, dobór środków, szkicowanie • Projektowanie publikacji: format, układ, hierarchia, spójność formalna, siatka modułowa, dobór typografii, projekt okładki i stron wewnętrznych • Przygotowanie pliku do druku (prepress): kolorystyka CMYK, marginesy, spady, eksport do PDF • Prezentacja projektu i procesu twórczego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Semestr 2 (publikacja cyfrowa) Ćwiczenie projektowe koncentruje się na projektowaniu publikacji z uwzględnieniem charakterystyki i możliwości oferowanych przez współczesne media cyfrowe. • Zapoznanie z briefem projektowym do zadania • Analiza mediów cyfrowych i formatów publikacji ekranowych: e-booki, katalogi online, newslettery, publikacje interaktywne • Tworzenie koncepcji publikacji cyfrowej: analiza grupy docelowej, funkcji, przekazu, dobór środków, szkicowanie • Projektowanie: layout, responsywność, typografia i kolorystyka dla ekranów, dostępność, kontrasty, czytelność, formaty ekranowe • Realizacja projektu i testowanie: prototyp lub gotowy plik cyfrowy • Prezentacja projektu i procesu twórczego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Opracowanie i przedstawienie prezentacji.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty Projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 2

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty Projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Prezentacja	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
U1		x
U2		x
U3		x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ambrose G., Harris P., 2008, "Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie", Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Mitchell M., Wightman S., 2012, "Typografia książki. Podręcznik projektanta", d2d.pl.
3. Müller-Brockmann J., 2020, "Systemy siatek w projektowaniu graficznym", d2d.pl.

Literatura uzupełniająca

1. Jardí E., 2024, "Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii", Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Ambrose G., Harris P., 2010, "Pre-press. poradnik dla grafików", Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Caldwell C., Zappaterra Y., 2014, "Editorial Design: Digital & Print", Laurence King Publishing

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	5
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	15
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Krajobraz kulturowy regionu

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM1.2471.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Dominika Muszyńska-Jeleszyńska	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Na podstawie studiowanej literatury i materiałów źródłowych definiuje i wyjaśnia pojęcia, idee i koncepcje związane z krajobrazem kulturowym, jego klasyfikacją, ochroną i interpretacją w kontekście projektowania.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W2	Przywołuje historię i ewolucję krajobrazu kulturowego jako złożonego systemu powiązań przyrodniczych, społecznych, historycznych i artystycznych. Ilustruje przemiany krajobrazu kulturowego.	WZ_P2_K_W02, WZ_P2_K_W03	P7S_WG, P7S_WG
W3	Identyfikuje metody analizy i interpretacji krajobrazu kulturowego w kontekście dziedzictwa materialnego i niematerialnego regionu.	WZ_P2_K_W02, WZ_P2_K_W03	P7S_WG, P7S_WG
W4	Opisuje znaczenie tożsamości miejsca i lokalnych kontekstów kulturowych w procesie projektowym.	WZ_P2_K_W03, WZ_P2_K_W04	P7S_WG, P7S_WG
W5	Daje przykłady wykorzystania elementów krajobrazu kulturowego w projektowaniu produktowym, przestrzennym i wizualnym.	WZ_P2_K_W03, WZ_P2_K_W04	P7S_WG, P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Korzysta z różnych źródeł informacji na temat lokalnych tradycji, materiałów, form i symboli w celu ich twórczego zastosowania w projektach wzorniczych.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
U2	Rozpoznaje lokalne wzorce kulturowe, architektoniczne i rzemieślnicze jako źródło inspiracji projektowej.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
U3	Analizuje, bada i interpretuje elementy i cechy krajobrazu kulturowego z perspektywy projektanta, z uwzględnieniem uwarunkowań historycznych i społecznych.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
U4	Przygotowuje koncepcję projektową inspirowaną krajobrazem kulturowym danego regionu, zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju i ochrony dziedzictwa.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
U5	Łączy wiedzę o krajobrazie kulturowym z procesem projektowym, uwzględniając kontekst miejsca i dziedzictwa kulturowego.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	Ma świadomość społecznej odpowiedzialności projektanta w kształtowaniu krajobrazu kulturowego i dziedzictwa regionalnego.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR
K2	Jest gotów do inspirowania i organizowania działalności na rzecz zachowania i odnowy dziedzictwa kulturowego regionu.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład 1. Przestrzeń i krajobraz: terminy – definicje i klasyfikacje – koncepcje. Człowiek-krajobraz-interakcja. 2. Elementy krajobrazu kulturowego. 3. Regionalizm w kulturze i projektowaniu. Region jako źródło inspiracji - inspiracje regionalne w projektowaniu przestrzeni, produktu, grafiki, tkanin, ceramiki. 4. Przemiany krajobrazu kulturowego i jego zrównoważony rozwój. Dziedzictwo kulturowe w procesie rewitalizacji. 5. Analiza krajobrazu kulturowego wybranych regionów (Polski, Europy, Świata) - studia przypadków. Wzory i motywy charakterystyczne dla danego regionu, materiały lokalne i ich znaczenie w projektowaniu. 6. Krajobraz kulturowy a współczesne wzornictwo. 7. Metody badań krajobrazu kulturowego - narzędzia badawcze projektanta.	Wykład, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, K1, K2
2.	Ćwiczenia projektowe Temat: Interpretacja krajobrazu kulturowego wybranego regionu jako źródło inspiracji projektowej. Cel: 1. Pogłębiona analiza krajobrazu kulturowego wybranego regionu Polski lub innego kraju. 2. Uwzględnienie wartości historycznych, społecznych i materialnych regionu. 3. Przełożenie obserwacji na autorską koncepcję projektową w obszarze wzornictwa. 4. Realizacja projektu jako autorska interpretacja, redefinicja lub nowe spojrzenie na element/zagadnienie będące częścią krajobrazu kulturowego regionu. 5. Określenie charakterystycznych cech pierwotnych i rozpoznawalnych wartości na podstawie analizy wstępnej. 6. Synteza danych stanowiąca punkt wyjścia do projektu. 7. Pokazanie wybranego elementu krajobrazu kulturowego w nowy sposób: - odświeżenie wizerunku, - wprowadzenie storytellingu lub nowatorskiego przekazu informacji, - wykorzystanie cech elementu w innym materiale, medium, funkcji lub skali, - promocja tradycji w nowoczesnym, wzorniczym podejściu. Etapy procesu projektowego: 1. Wybór regionu i sformułowanie problemu projektowego. 2. Badania terenowe i kontekstualne - zebranie materiałów źródłowych do dalszej pracy. 3. Analiza i synteza zebranych danych - zrozumienie i przetworzenie lokalnych elementów dziedzictwa w kontekście projektowym. 4. Koncepcja projektowa - opracowanie idei inspirowanej krajobrazem kulturowym z odniesieniem do produktów, grafiki użytkowej, modułów przestrzennych itp. - Przygotowanie narracji projektowej (storytelling). - Tworzenie kolaży inspiracyjnych/moodboardów. 5. Ewaluacja i prezentacja projektu.	Wykład, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia projektowe	W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:		
	Wykład, Dyskusja, Case study		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Zaliczenie pisemne		94%
	Udział w dyskusji		6%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie pisemne obejmujące treści programowe prezentowane na wykładzie.		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:		
	Projekt, Case study, Korekty projektowe		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Projekt		90%
	Prezentacja		10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie ćwiczeń na podstawie projektu, zawierającego model przestrzenny oraz prezentację graficzną, a także udział w dyskusji.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Zaliczenie pisemne	Udział w dyskusji	Projekt	Prezentacja
W1	x			
W2	x			x
W3	x		x	
W4	x	x		x
W5	x	x	x	x
U1			x	x
U2	x	x	x	
U3	x	x	x	x
U4			x	x
U5	x		x	x
K1		x	x	x
K2		x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Canizaro V., 2007. Architectural Regionalism: Collected Writings on Place, Identity, Modernity, and Tradition. Princeton Architectural Press (wybrane eseje).
2. Domański, B., Murzyn-Kupisz, M. 2021. Krajobraz kulturowy a zmieniające się narracje tożsamości miasta – przypadek Gliwic. Rozwój Regionalny i Polityka Regionalna. (54), 93–112 [dostęp online: <https://doi.org/10.14746/rrpr.2021.54.06>].
3. Frydryczak B., Ciesielski M. (red.), 2014. Krajobraz kulturowy. Seria Krajobrazy, t. 4, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. Poznań (wybrane przez prowadzącego fragmenty)
4. Myga-Piątek U., 2012, Krajobrazy kulturowe. Aspekty ewolucyjne i typologiczne. Uniwersytet Śląski, Katowice (wybrane przez prowadzącego fragmenty).
5. Wejchert K., 2008, Elementy kompozycji urbanistycznej. Arkady. Warszawa (wybrane przez prowadzącego fragmenty).

Literatura uzupełniająca

1. Chmielewski W.J., 2017, Regionalizm współczesnej architektury reakcją na procesy globalizacji, Wydawnictwo PK, Kraków (wybrane przez prowadzącego fragmenty).
2. Domagalska K. 2022, Notes archikultury: praktyki i inspiracje: Nadrenia Północna-Westfalia, Meklemburgia-Pomorze Przednie, Narodowy Instytut Architektury i Urbanistyki, Warszawa (wybrane przez prowadzącego fragmenty).
3. Vidella A. S., 2009, Atlas współczesnej architektury krajobrazu, Top Mark Centre, Warszawa (wybrane przez prowadzącego fragmenty).
4. Artykuły naukowe, źródła ikonograficzne i etnograficzne, raporty lokalnych instytucji kultury, publikacje regionalne, katalogi wystaw, dokumentacje projektowe inspirowane regionem - polecane i udostępniane przez prowadzącego.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Konsultacje	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	5
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Wybrane zagadnienia konserwacji zabytków

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM1.2472.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Szymon Owsiański	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Opisuje przypadki właściwych postaw konserwatorskich, posługując się konkretnymi przykładami.	WZ_P2_K_W02	P7S_WG
W2	Rozumie znaczenie i wartość obiektów zabytkowych, potrafi odróżnić zakres dopuszczalnych ingerencji w ich substancję oraz dostrzega możliwe relacje pomiędzy historycznym obiektem a współczesnym kontekstem.	WZ_P2_K_W02, WZ_P2_K_W04	P7S_WG, P7S_WG
W3	Przywołuje trafne przykłady z literatury przedmiotu, obrazuje ewolucję koncepcji i praktyk w dziedzinie konserwacji zabytków oraz orientuje się we współczesnych tendencjach rozwoju teorii i metod ochrony dziedzictwa.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W4	Poprawnie definiuje pojęcia we wskazanych zagadnieniach konserwacji zabytków.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Analizuje stan zachowania obiektu i klasyfikuje elementy wymagające interwencji i pracy konserwatorskiej.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	Analizuje wyniki wizji lokalnej i ustala kryteria priorytetów prac w powiązaniu z potrzebami otoczenia.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Sporządza dokumentację inwentaryzacyjną i porządkuje dane w sposób umożliwiający jednoznaczną weryfikację zakresu prac.	WZ_P2_K_U02, WZ_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW P7S_UU
U4	Projektuje rozwiązania z uwzględnieniem uwarunkowań konserwatorskich, opracowuje wstępne koncepcje wraz z dokumentacją rysunkową i opisową, rozpoznając przy tym obszary wymagające współpracy interdyscyplinarnej.	WZ_P2_K_U07	P7S_UW P7S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	W swojej pracy ma świadomość znaczenia i wartości obiektów zabytkowych dla zachowania dziedzictwa narodowego i kulturowego. Odpowiedzialnie podchodzi do projektowania w kontekście zabytków, docenia oryginalną substancję i zachowuje ostrożność przy wprowadzaniu zmian. Jest otwarty na współpracę interdyscyplinarną i gotów do kompromisów projektowych, które sprzyjają właściwej ochronie i poszanowaniu zabytku.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR
K2	Ma świadomość znaczenia rzetelnej i skrupulatnie potwierdzonej informacji o dziedzictwie kulturowym w kontekście konserwacji zabytków, zachowuje ostrożność w wyrażaniu opinii i wyraża oceny zawsze w oparciu o wiarygodne źródła, dokumentację i kwerendę archiwalną, dbając o poprawność przedstawiania wyników badań i prac konserwatorskich oraz o kształtowanie rzetelnego wizerunku obiektów zabytkowych w środkach masowego przekazu.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład Zakres tematyczny: I. Teoria i metodologia konserwacji oraz wstępnych inwentaryzacyjnych prac konserwatorskich 1. Podstawy konserwacji – autentyzm substancji jako warunek zachowania wartości zabytku 2. Archiwalia – typologia dokumentów i ich rola w rekonstrukcji historii obiektu 3. Źródła danych – archiwa, biblioteki oraz terenowe wywiady jako podstawy badań 4. Wizja lokalna – terenowe oględziny i dokumentacja fotograficzna dla oceny stanu 5. Inwentaryzacja – tworzenie map myśli oraz dokładne opisy elementów obiektu 6. Metody pomiarowe – szkicowanie techniczne i cyfrowe skanowanie do precyzyjnej dokumentacji 7. Analiza stanu technicznego – diagnoza uszkodzeń i ocena możliwości konserwatorskich II. Terminologia i style architektoniczne 1. Antyk – proporcje kolumnowe oraz kanon architektoniczny starożytności 2. Romanizm – łuki półkoliste i masywność murów jako cechy stylu 3. Gotyk – sklepienia żebrowe i zastosowanie witraży dla światła i dekoracji 4. Renesans – symetria geometryczna i renesansowe detale architektoniczne 5. Barok – sztukateria dekoracyjna oraz dynamika i ekspresja formy 6. Klasycyzm – harmonia form i powrót do porządku antyku 7. Styl historyzujący – eklektyzm stylowy i łączenie motywów różnych epok 8. Modernizm i współczesność – funkcjonalizm formy i wykorzystanie nowych materiałów	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, W4, K1
2.	Ćwiczenia projektowe Podjęcie zadania projektowego, w którym należy uwzględnić specyfikę obiektu zabytkowego, wraz z wynikającymi z tego ograniczeniami i możliwościami. W ramach pracy należy przygotować dokumentację inwentaryzacyjną zawierającą: opis umiejscowienia, opis wartości historycznej, stan zachowania i znaczenie obiektu, autorską mapę zniszczeń, opis formalny zabytku. Materiały należy pozyskać korzystając z tradycyjnych źródeł archiwalnych, autorskiej wizji lokalnej oraz na podstawie poszerzonej kwerendy autorskiej dopasowanej do podjętego projektu. Podczas opracowywania koncepcji należy przeanalizować zakres dopuszczalnej ingerencji i przewidywany efekt wizualny zgodny z zasadami ochrony dziedzictwa. Projekt kształtuje wrażliwość na wartość substancji historycznej oraz umiejętność świadomego łączenia elementów nowych z historycznymi.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie pisemne obejmujące wstępną dokumentację inwentaryzacyjną do prac konserwatorskich dla podjętego tematu (wersja elektroniczna).	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: Obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie ćwiczeń na podstawie projektu. Przygotowanie prezentacji multimedialnej przedstawiającej wyniki badań i analiz wraz z opisem oraz zilustrowaniem koncepcji rewitalizacji (wersja elektroniczna).	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Zaliczenie pisemne	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Borusewicz W., 1985, Konserwacja zabytków budownictwa murowanego, Arkady
2. Praca zbiorowa, 1998, Badania nad konserwacją murów ceglanych, Wyd. UMK
3. Tajchman J., 2020, Historia technik budowlanych : fundamenty, rusztowania, mury, więźby, sklepienia, PWN
4. Małachowicz E., 1988, Ochrona środowiska kulturowego, T. II, PWN
5. Koch W., 2011, Style w architekturze: arcydzieła budownictwa europejskiego od antyku po czasy współczesne, Weltbird

Literatura uzupełniająca

1. Kozłowski T., 2019, Architecture and art, Wyd. PK

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Konsultacje	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	5
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM1.2473.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Łukasz Aleksandrowicz, Wojciech Zabel	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Charakteryzuje zasady i narzędzia komunikacji wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania w przestrzeni publicznej, w kontekście wzornictwa, architektury, urbanistyki i wystawiennictwa.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Identyfikuje wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych i cywilizacyjnych na rozwój komunikacji wizualnej oraz przypisuje ich znaczenie dla współczesnych form przekazu w przestrzeni publicznej.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W3	Dobiera zasady konstruowania komunikatów wizualnych z uwzględnieniem reguł percepcji, kompetencji wizualnej oraz ograniczeń formalnych, architektonicznych i technologicznych w projektowaniu wizualnym.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Analizuje potrzeby użytkowników przestrzeni publicznej oraz ocenia skuteczność istniejących systemów komunikacji wizualnej pod kątem funkcjonalności, czytelności i estetyki.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Interpretuje problemy projektowe związane z komunikacją wizualną w otwartej przestrzeni oraz formułuje adekwatne rozwiązania projektowe, integrujące wiedzę z zakresu percepcji, symboliki i kontekstu miejsca.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Tworzy koncepcje wizualne oraz przekłada je na czytelne formy przekazu z wykorzystaniem analizy i syntezy problemu projektowego; dokumentuje proces projektowy za pomocą rysunku, tekstu i prezentacji multimedialnych.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Samodzielnie podejmuje wyzwania projektowe dążąc do doskonalenia kompetencji zawodowych, rozumiejąc rolę refleksji, analizy i samokrytyki w pracy projektanta.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Stosuje metody eksperymentalne reagując na złożone problemy projektowe w dynamicznym kontekście społecznym i kulturowym.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem części teoretycznej jest zaznajomienie studentów z podstawowymi i zaawansowanymi zagadnieniami komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej oraz przygotowanie do świadomego projektowania komunikatów w kontekście percepcji, funkcji i środowiska odbioru. Zakres tematyczny wykładów: 1. Wprowadzenie do komunikacji wizualnej: - definicje, funkcje, zakres zastosowań; - rola komunikacji wizualnej w projektowaniu przestrzeni publicznych. 2. Percepcja wizualna: - reguły percepcji wizualnej i ich wpływ na skuteczność przekazu; - podobieństwo kształtów złożonych, rytm, kontrast, hierarchia wizualna; - wizualny realizm, złudzenia optyczne i ich zastosowanie w przestrzeni. 3. Kompetencja wizualna i konstruowanie komunikatów: - zasady budowania czytelnych i spójnych komunikatów wizualnych; - język wizualny, symbole, piktogramy, typografia funkcjonalna. 4. Projektowanie wizualne w kontekście przestrzeni miejskiej: - specyfika komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej; - model projektowania wizualnego z uwzględnieniem kontekstu społecznego, urbanistycznego i architektonicznego. 5. Lingwistyczne aspekty komunikacji wizualnej: - semiotyka, znak i jego znaczenie; - języki wizualne a struktury komunikatów. 6. Narzędzia cyfrowe i technologiczne aspekty projektowania: - komputerowe narzędzia wspomagające projektowanie komunikacji wizualnej; - ograniczenia formalne, technologiczne i środowiskowe w projektowaniu systemów informacji wizualnej. Zaliczeniem wykładów jest analiza przypadku (case study) w formie prezentacji lub jako zadanie pisemne. Celem jest sprawdzenie czy student potrafi zastosować teorię do oceny istniejących rozwiązań.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Celem ćwiczeń projektowych jest praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej podczas wykładów. Studenci realizują indywidualne lub zespołowe projekty związane z komunikacją wizualną w konkretnym kontekście przestrzeni publicznej, analizując potrzeby użytkowników, otoczenie i funkcję przekazu. Zakres działań projektowych: 1. Analiza przestrzeni i kontekstu projektowego: - identyfikacja problemów komunikacyjnych w wybranej przestrzeni publicznej; - badania potrzeb użytkowników i analiza istniejącego systemu komunikacji. 2. Projektowanie komunikatu wizualnego: - opracowanie spójnej koncepcji przekazu wizualnego (np. system informacji, piktogramy, oznakowanie, interwencja wizualna); - uwzględnienie aspektów formalnych, funkcjonalnych i percepcyjnych. 3. Praca z ograniczeniami projektowymi: - uwzględnienie ograniczeń technologicznych, architektonicznych i środowiskowych; - integracja przekazu z charakterem miejsca i otoczenia. 4. Prezentacja i dokumentacja projektu: - przygotowanie prezentacji koncepcji wizualnej; - uzasadnienie decyzji projektowych na podstawie analiz, badań i teorii. Końcowym efektem zajęć jest kompleksowy projekt komunikatu wizualnego lub systemu informacji wizualnej w określonej przestrzeni publicznej – z uwzględnieniem aspektów funkcjonalnych, estetycznych, technologicznych i społecznych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Case study	85%
	Udział w dyskusji	15%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Analiza przypadku (case study) w formie prezentacji lub jako zadanie pisemne. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBS.	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Case study	Udział w dyskusji	Projekt
W1	x		x
W2	x	x	
W3	x	x	x
U1	x		x
U2			x
U3			x
K1		x	x
K2		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Bergstrom B., 2008: „Komunikacja wizualna”, PWN
2. Wszółek M., 2024, „Manual. Projektowanie komunikacji wizualnej”, PWN
3. Gibson D., 2009, “The Wayfinding Handbook. Information Design for Public Places”, Princeton Architectural Press

Literatura uzupełniająca

1. Berger C., 2005, “Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems”, RotoVision
2. Visocky O'Grady J., 2008, “The Information Design Handbook”, RotoVision
3. Gonzáles-Miranda E., Quindós T., 2016, „Projektowanie ikon i piktogramów”, d2d.pl

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta	Obciążenie studenta Liczba godzin
--------------------	--------------------------------------

Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Przygotowanie projektu	20
	Konsultacje	10
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Komputerowe wspomaganie projektowania

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7.0090.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Mikołaj Lubczyński	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania w obszarze wzornictwa oraz dyscyplin pokrewnych, takich jak architektura wnętrz, komunikacja wizualna, projektowanie wystaw i kształtowanie przestrzeni miejskiej. Jest świadomy współzależności między tymi obszarami oraz potrafi integrować zdobytą wiedzę w praktycznych realizacjach projektowych.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Rozumie, w jaki sposób procesy cywilizacyjne i kulturowe kształtują realia współczesności. Świadomie analizuje, w jaki sposób zmiany technologiczne, społeczne i kulturowe oddziałują na różnorodne dziedziny życia, w tym na sposoby komunikacji, estetykę, potrzeby użytkowników oraz wymagania rynku.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dobiera narzędzia graficzne i projektowe adekwatnie do charakteru oraz założeń projektowych, uwzględniając funkcję, odbiorcę i kontekst realizacyjny. Sprawnie obsługuje specjalistyczne oprogramowanie wspomagające każdy etap procesu projektowego – od koncepcji, poprzez modelowanie i wizualizację, aż po przygotowanie materiałów do prezentacji lub wdrożenia.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U2	Podejmuje samodzielne decyzje dotyczące doboru odpowiednich metod i etapów realizacji projektu, z uwzględnieniem jego specyfiki, założeń funkcjonalnych oraz kontekstu kulturowego i technologicznego. Dobiera właściwe techniki przekazu wizualnego i narzędzia realizacyjne, umożliwiające skuteczną prezentację oraz wdrożenie zaprojektowanego rozwiązania.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Jest gotów do podejmowania działań w zakresie komunikacji ze środkami masowego przekazu, dbając o właściwe kształtowanie informacji i opinii o osiągnięciach techniki i wzornictwa. Wykazuje odpowiedzialność i zaangażowanie, pracując w zespole na rzecz ochrony i zachowania dziedzictwa kulturowego regionu, kraju oraz Europy.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowym celem nauczania jest osiągnięcie przez studenta biegłości w posługiwaniu się narzędziami komputerowego wspomagania projektowania przemysłowego, w szczególności w zakresie modelowania geometrii, teksturowania, tworzenia wizualizacji fotorealistycznych oraz integracji projektów z systemami CAD i CAM. Student zdobędzie umiejętności niezbędne do samodzielnego opracowywania modeli 3D oraz ich profesjonalnej prezentacji przy użyciu nowoczesnych technik wizualizacji.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Semestr 1 obejmuje naukę modelowania 3D oraz wprowadzenie do teksturowania. Studenci zapoznają się z metodami modelowania powierzchniowego i bryłowego, uczą się modyfikować oraz analizować krzywe i powierzchnie, a także przyswajają podstawy wymiarowania. Szczególny nacisk położony jest na metodykę tworzenia geometrii w środowisku cyfrowym oraz na zasady precyzyjnego odwzorowywania kształtów z uwzględnieniem dalszych etapów projektowych. W zakresie teksturowania omawiane są podstawowe zagadnienia związane z fizycznymi modelami barw oraz ich odwzorowaniem w środowisku komputerowym. Studenci uczą się również technik nakładania tekstur oraz podstaw mapowania UV. Semestr 2 rozwija zdobyte wcześniej umiejętności i skupia się na bardziej zaawansowanych technikach teksturowania oraz podstawach wizualizacji. Studenci uczą się tworzyć tekstury, zarządzać materiałami oraz przygotowywać tekstury do zastosowań wizualizacyjnych i produkcyjnych. Następnie wprowadzane są zagadnienia dotyczące źródeł światła i ich wpływu na odbiór formy w wizualizacji, jak również podstawowe metody prezentacji modeli. Omawiane są także fundamenty renderingu oraz techniki tworzenia prostych animacji, co pozwala studentom rozpocząć świadome budowanie narracji wizualnej swoich projektów. Semestr 3 skupia się na zaawansowanej wizualizacji. Studenci uczą się budowania złożonych scen 3D, pracy z oświetleniem fizycznym, symulacją materiałów i struktur powierzchni. Poznają techniki rekonstrukcji modeli na podstawie szkiców i dokumentacji rysunkowej, zasad kompozycji obrazu, optymalizacji geometrii pod kątem druku 3D oraz przygotowywania modeli do prezentacji w środowiskach cyfrowych i fizycznych. Zajęcia obejmują również podstawy wizualnego storytellingu i tworzenia materiałów ekspozycyjnych.	Ćwiczenia projektowe	U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć			
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:		
	Wykład, Dyskusja, Pokaz		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Zaliczenie ustne		100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	Zaliczenie na ocenę, stworzenie brył 3D zgodnie z wytycznymi wykładowcy, udział w dyskusji.		

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej.		

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie ustne	Projekt	Aktywność
W1	x		
W2	x		
U1		x	

U2		x	
K1			x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Sztuka J. F., Sztuka J., 2005. Kształtowanie otoczenia: wzornictwo przemysłowe, komunikacja i reklama wizualna, Wydawnictwo Wydziału Zarządzania Politechniki Częstochowskiej
2. Randi L. Derakhshani, 2014, Autodesk 3ds Max 2014: oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion
3. Bailenson J., 2019, Wirtualna rzeczywistość: doznanie na żądanie, Wydawnictwo Helion

Literatura uzupełniająca

1. Legrenzi F., 2021, Corona: THE COMPLETE GUIDE, Autopubblicato
2. Murdock's Kelly L., 2019, Autodesk 3ds Max 2020 Complete Reference Guide, SDC Publications
3. Hunter F., Biver S., Fuqua P., 2022, Światło w fotografii. Magia i nauka, Wydawnictwo Galaktyka
4. Peterson B., 2013, Kompozycja bez tajemnic, Wydawnictwo Galaktyka

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	45
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	20
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie produktu I

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7.4183.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Marta Gębska	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student w pogłębiony sposób definiuje poszczególne etapy procesu projektowania produktu. Wyznacza w odpowiednie kolejności narzędzia projektowe wykorzystując je do realizacji tematu z projektowania produktu.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student przywołuje przykłady z historii wzornictwa dotyczące produktów użytku codziennego wymieniając kluczowe osiągnięcia dziedziny. Wskazuje zależności pomiędzy historycznymi, a współczesnymi tendencjami w zakresie rozwoju wzornictwa przemysłowego. Charakteryzuje trendy projektowe panujące na rynku w zakresie wzornictwa produktów.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student dobiera do projektowanego rozwiązania odpowiedni materiał oraz technologię wytwarzania. Identyfikuje różnice w koncepcji produktu rzemieślniczego od przygotowania projektu wzorniczego do wdrożenia seryjnego z zastosowaniem odpowiedniej technologii. W pogłębiony sposób dopasowuje zasoby materialne oraz metody wytwarzania do proponowanego produktu.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student definiuje problem projektowy pod kątem potrzeb użytkownika, otoczenia oraz kontekstu kulturowego. Tworzy własną koncepcję produktu proponując nowe rozwiązanie funkcjonalne.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	Student realizując temat projektowy analizuje potrzeby użytkownika oraz otoczenia. Opracowuje syntezę problemu formułując założenia do projektu. Wybiera odpowiednią formę do zobrazowania, jak również przekazania idei produktu logicznie argumentując właściwości rozwiązania.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U3	Student realizując zagadnienie współpracuje w zespole interdyscyplinarnym. Współdziała z ekspertami oraz interesariuszami zewnętrznymi komunikując się za pomocą specjalistycznej terminologii. Publicznie przedstawia wnioski z badań oraz wykorzystuje różne techniki przekazu do prezentacji rozwiązania końcowego produktu.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Student wyraża gotowość do negocjacji przyjętego rozwiązania. Inicjuje działania przestrzegając zasad etyki zawodowej. Wykazuje zdolność do krytycznego podejścia argumentując własne decyzje projektowe.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K2	Student uznaje istotność rozwoju zdolności twórczego myślenia przy realizacji zadania projektowego. Wykazuje gotowość do stosowania kreatywnych metod przy procesie projektowania oraz prezentacji produktów.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności kreowania nowych rozwiązań projektowych ze świadomym wykorzystaniem procesu projektowania produktów. Projekty semestralne opracowywane są w oparciu o zaproponowany temat oraz program danej pracowni. W semestrze pierwszym: Studenci opracowują wybrany temat według procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w każdym semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika, jego potrzeb oraz otoczenia. 2. Identyfikacja problemu projektowego do rozwiązania. 3. Formułowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcje wstępnych produktu poprzez szkicowanie, ilustrowanie przykładowymi wizualizacjami, jak również wstępne makietowanie. 5. Tworzenie idei projektowej w oparciu o ilustrowanie przykładowymi wizualizacjami - moodboard. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu w oparciu o dokumentację oraz dobór materiałów. 7. Modelowanie przestrzenne produkt – 3D. 8. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, materiałowym oraz technologicznym. 9. Stworzenie makiety lub modelu 3D/prototypu proponowanego produktu. 10. Przygotowanie prezentacji ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U2, U3, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	W semestrze drugim i trzecim: Studenci opracowują wybrany temat według procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w każdym semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika oraz otoczenia gospodarczo - społecznego. 2. Badanie potrzeb oraz kontekstów kulturowych w celu identyfikacji problemu projektowego. 3. Definiowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcji wstępnych produktu (inspiracje, mapa myśli, szkicowanie oraz makietowanie). 5. Tworzenie idei projektowej z wykorzystaniem narzędzi wizualnych i narracyjnych jak: moodboard, storytelling. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu z uwzględnieniem założeń projektowych, jak również potrzeb użytkownika. 7. Modelowanie przestrzenne produkt – 3D. 8. Opracowanie dokumentacji 2 i 3D obiektu oraz dobór materiałów i technologii wytwarzania. 9. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, ergonomicznym, materiałowym oraz technologicznym. 10. Wykonanie makiety lub modelu 3D/prototypu. 11. Prezentacja ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.		

Semestr 2

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
U1	x	
U2	x	
U3	x	
K1		x

K2		x
----	--	---

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Opracowanie zbiorowe, 2021, Industrial Design A-Z, Taschen
2. Kuang C., Fabricant R., 2022, User Friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę, Karakter
3. Milton A., Rodgers P., 2013, Research Methods for Product Design, Laurence King
4. Papanek, V., 2023, Dizajn dla realnego świata : środowisko człowieka i zmiana społeczna, d2d.pl s.c. Elżbieta Totoń, Robert Oleś

Literatura uzupełniająca

1. Harman, G., 2013, Traktat o przedmiotach, PWN
2. Kapsali V., 2021, Biomimetics for Designers: Applying Nature's Processes & Materials in the Real World, T&H Thames And Hudson
3. Sudjic D., 2023, Język rzeczy Dizajn i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?, Karakter
4. Opracowanie zbiorowe, 2021, Dieter Rams: Ten Principles for Good Design, Prestel

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	25
	Przygotowanie do zajęć	25
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	25
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie wyposażenia wnętrz

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7.2475.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak		
Przedmioty wprowadzające	brak		
Koordinator	Ariel Śliwiński		
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60		Liczba punktów ECTS 3.0
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30		Liczba punktów ECTS 2.0

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	student zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia z zakresu projektowania elementów wyposażenia wnętrz, uwzględniające aspekty estetyczne, funkcjonalne i technologiczne, osadzone w szerszym kontekście wzornictwa, architektury wnętrz i wystawiennictwa	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	student rozpoznaje i opisuje nowe technologie oraz materiały stosowane we współczesnym wzornictwie wyposażenia wnętrz, z uwzględnieniem ich właściwości, zastosowań oraz wpływu na środowisko i użytkownika	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W3	student objaśnia i charakteryzuje podstawowe etapy rozwoju wzornictwa, jego powiązania z historią sztuki i architektury, najważniejsze osiągnięcia projektowe w historii wzornictwa oraz ich wpływ na współczesne praktyki projektowe	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W4	student identyfikuje i klasyfikuje kluczowe tendencje i kierunki rozwoju współczesnego wzornictwa, w tym projektowania zorientowanego na użytkownika, projektowania spekulatywnego, zrównoważonego i technologicznego	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	student bada problemy projektowe wynikające z potrzeb użytkownika i środowiska wnętrza	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	student analizuje i syntetyzuje dane projektowe w celu opracowania funkcjonalnych i estetycznych rozwiązań wyposażenia wnętrz	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U3	student uzasadnia i werbalizuje swoje decyzje projektowe	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U4	student współpracuje w interdyscyplinarnym zespole projektowym i posługuje się zróżnicowanymi metodami prezentacji koncepcji projektowej	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	student jest gotów do przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad, twórczego i otwartego rozwiązywania problemów projektowych oraz do doskonalenia własnych umiejętności poprzez aktywny udział w procesie projektowym	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K2	student jest gotów do formułowania i przedstawiania przemyślanej, krytycznej oceny rozwiązań projektowych – zarówno własnych, jak i cudzych; skutecznie komunikuje się w zespole projektowym; wykazuje otwartość na dyskusję oraz konstruktywną krytykę	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zajęcia poświęcone są projektowaniu elementów wyposażenia wnętrz z uwzględnieniem aspektów estetycznych, funkcjonalnych i technologicznych. Omawiane są powiązania wzornictwa z architekturą wnętrz i wystawiennictwem oraz zasady projektowania zorientowanego na użytkownika. Studenci poznają współczesne materiały i technologie stosowane we wzornictwie, analizując ich właściwości, możliwości zastosowania oraz wpływ na środowisko i komfort użytkownika. Szczególny nacisk położony jest na świadome, odpowiedzialne podejście do procesu projektowego.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4
2.	Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności identyfikowania problemów projektowych wynikających z analizy potrzeb użytkownika i specyfikacji wnętrza. Studenci uczą się samodzielnie formułować funkcjonalne i estetyczne rozwiązania w zakresie wyposażenia wnętrz, opierając się na analizie i syntezie danych projektowych. Szczególny nacisk położony jest na rozwój kompetencji w zakresie argumentacji decyzji projektowych oraz umiejętności prezentowania koncepcji z użyciem różnych narzędzi i form wizualizacji. Zajęcia sprzyjają także pracy zespołowej i współpracy w interdyscyplinarnym środowisku projektowym.	Ćwiczenia projektowe	U1, U2, K2
3.	W ramach pracy nad projektem studenci zgłębiają proces zbierania informacji na temat potencjalnych użytkowników, w tym analizę ich zwyczajów, wymagań, oraz preferencji. Następnie, wykorzystują te informacje, aby projektować elementy wyposażenia wnętrz, które zaspokajają konkretne potrzeby. Poza nakierowaniem projektu na przyszłego użytkownika istotnym elementem pracy jest również aspekt środowiskowy. Studenci poznają podstawowe metody wydłużające cykl życia produktu oraz zasady projektowania w zgodzie z zasadami gospodarki cyrkularnej.	Ćwiczenia projektowe	U3, U4, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.		

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	
W2	x	
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	
U2	x	
U3	x	
U4	x	
K1		x
K2		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Smardzewski J. 2018. Projektowanie mebli. Powszechne Wydawnictwo Rolnicze i Leśne
2. Sparke P., Design – historia wzornictwa, Arkady 2012
3. Hinz S. 1980. Wnętrza mieszkalne i meble : od starożytności po współczesność. Arkady
4. Opracowanie zbiorowe, 2021, Dieter Rams: Ten Principles for Good Design, Prestel

Literatura uzupełniająca

1. Papanek V., Design for the Real World, T&H Thames And Hudson, 2019

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	25
	Przygotowanie do zajęć	25
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	25

Łączny nakład pracy studenta	210
Liczba punktów ECTS	7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie opakowań tekturowych

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.3311.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Anita Szymankiewicz, Łukasz Aleksandrowicz	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	W pogłębionym stopniu charakteryzuje technologie produkcji opakowań tekturowych oraz opisuje i interpretuje aktualne kierunki rozwoju techniki w projektowaniu opakowań, ze szczególnym uwzględnieniem strategii zrównoważonego rozwoju i wykorzystania technologii cyfrowych w procesach projektowych i produkcyjnych.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W2	Opisuje tradycyjne i innowacyjne rozwiązania materiałowe oraz konstrukcyjne stosowane w projektowaniu opakowań tekturowych, rozróżnia metody druku i uszlachetniania, a także wyjaśnia zasady dostosowywania opracowań graficznych do wymagań technologii poligraficznych, wykazując świadomość rozwoju materiałów i technologii stosowanych we współczesnym wzornictwie.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dobiera odpowiednie techniki realizacji projektu opakowań tekturowych oraz wybiera właściwe środki wizualne i technologie, umożliwiające skuteczne przekazanie idei koncepcyjnej i realizację zadania zgodnie z założeniami projektowymi, podejmując samodzielne decyzje projektowe adekwatne do przyjętej strategii twórczej.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U2	Opracowuje siatki wykrojów i wykonuje prototypy koncepcji opakowań tekturowych, stosując adekwatne techniki manualne i cyfrowe w celu modelowania i prezentacji rozwiązań konstrukcyjnych i estetycznych, wykorzystując umiejętność świadomego doboru narzędzi do makietowania projektów.	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Wykazuje się twórczym i otwartym podejściem w procesie projektowania i prezentacji opakowań tekturowych, inicjuje samodzielne działania sprzyjające efektywnej organizacji pracy, oraz podejmuje wyzwania wymagające kreatywności, samodyscypliny i motywacji do ciągłego doskonalenia własnego warsztatu projektowego.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	wykład: 1. Wprowadzenie do projektowania opakowań tekturowych, historia i rola opakowań. 2. Klasyfikacja opakowań tekturowych według przeznaczenia i funkcji. 3. Technologia produkcji opakowań tekturowych 4. Standardy konstrukcyjne opakowań – system FEFCO i inne klasyfikacje 5. Właściwości i rodzaje tektury stosowane w produkcji opakowań, 6. Technologia druku i nowoczesne metody uszlachetniania opakowań, 7. Opakowanie a marketing- Trendy i nowości w projektowaniu opakowań tekturowych. Innowacje w opakowaniach tekturowych – smart packaging, interaktywne opakowania. 8. Podstawy grafiki opakowaniowej. 9. Zasady projektowania wykrojników i szablonów opakowań 10. Praktyczne aspekty prototypowania i testowania wytrzymałości opakowań. 11. Aspekty ekologiczne- zrównoważone projektowanie opakowań tekturowych, Optymalizacja konstrukcji pod kątem logistyki, transportu i magazynowania, cykl życia opakowania.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2
2.	semestr I: 1. Zapoznanie z briefem projektowym do zadania semestralnego 2. Etapy procesu projektowania opakowań tekturowych; 3. Analiza potrzeb użytkowych, określanie założeń projektowych w odniesieniu do wymogów materiałowych, produkcyjnych, funkcjonalnych i marketingowych 4. Rodzaje opakowań tekturowych i ich funkcje- analiza zaawansowanych przykładów konstrukcji opakowań z katalogu FEFCO; elementy budowy konstrukcji opakowania jednostkowego, spody opakowań, systemy otwierania i zamknięcia 5. Modelowanie form przestrzennych z tektury- klasyfikacja tektur, technologie i narzędzia do prototypowania, podstawowe technologie zadruku opakowań tekturowych i metody uszlachetniania; zrównoważony rozwój i aspekty ekologiczne w doborze materiałów i projektu konstrukcji 6. Technologie cyfrowe w projektowaniu opakowań tekturowych- zasady tworzenia siatek wykrojów, przygotowanie pliku do druku i produkcji 7. Zasady tworzenia opracowań graficznych opakowań: hierarchia wizualna i kompozycja; dobór kolorów i psychologia koloru w projektowaniu opakowań; typografia, czytelność tekstu; dostosowanie do wykroju oraz wymogów poligraficznych. 8. Tworzenie plansz prezentujących projekt, Tematy projektowe do realizacji posiadają obciążenia funkcjonalne w postaci różnorodnych wymagań, nakierowane na pobudzenie inwencji twórczej i budowanie sprawności projektowej w kontekście projektowania opakowań tekturowych.	Ćwiczenia projektowe	W1, U1, U2, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Semestr II 1. Zapoznanie z briefem projektowym do zadania semestralnego 2. Zasady tworzenia konstrukcji opakowań tekturowych- Opakowania ze zwiększoną funkcjonalnością, opakowania wieloelementowe, wielokrotnego użytku, wysyłkowe, display'e, POS, opakowania zbiorcze, mechanizmy otwierania i zamykania 3. Analiza potrzeb użytkowych, określanie założeń projektowych, analiza cyklu życia opakowania 4. Tworzenie opracowań graficznych dla własnych koncepcji konstrukcyjnych- Dostosowanie projektu do wymogów produkcyjnych i poligraficznych 5. Tworzenie projektów prototypowych z możliwością wykorzystania znanych metod powlekania powierzchni; 6. Ekoprojektowanie- zrównoważony rozwój; optymalizacja konstrukcji pod kątem wymagań logistycznych, transportowych; wytrzymałość opakowań w łańcuchu dostaw. 7. Zapoznanie z nowoczesnymi technologiami w opakowaniach- przykłady innowacyjnych i funkcjonalnych rozwiązań opakowaniowych. 8. Trendy w komunikacji wizualnej- Tworzenie materiałów wizualnych na potrzeby prezentacji projektu Tematy projektowe do realizacji posiadają obciążenia w odniesieniu do wymagań produkcyjnych, materiałowych, ekologicznych, logistycznych, użytkowych, marketingowych, pozwalając na tworzenie opakowań o rozszerzonej funkcjonalności.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	opracowanie i przedstawienie prezentacji	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Prezentacja	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
U1		x
U2		x
K1	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Emblem A. i H., 2014, TECHNIKA OPAKOWAŃ. Podstawy, Materiały, Procesy wytwarzania , PWN
2. Calver G. , 2009, Czym jest Projektowanie Opakowań?: podręcznik projektowania, ABC Dom Wydawniczy
3. Stewart B. ,2009, Projektowanie opakowań, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN
4. Evrard, J. J., 2024, The package design book: Pentawards. Köln: Taschen.

Literatura uzupełniająca

1. Jakucewicz S., 2005, Tektury graficzne i opakowaniowe, Ecco Papier Warszawa
2. Herriott L., 2008, Opakowania. Gotowe szablony. Projekty trójwymiarowe. Techniki składania, Luke Herriott, Wydawnictwo Naukowe PWN
3. Katarzyna K. , 2022, Przemysłowe drukowanie cyfrowe materiałów opakowaniowych i opakowań, Warszawa : Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej
4. Bann D., 2007, POLIGRAFIA praktyczny przewodnik, ABE Dom Wydawniczy
5. Ankiel- Homa M., 2012, Wartość komunikacyjna opakowań jednostkowych, Poznań : Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	30
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		5

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie opakowań z materiałów biodegradowalnych

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.3312.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordynator		Romuald Fajtanowski, Joanna Szulc	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Charakteryzuje technologie stosowane w projektowaniu opakowań z materiałów biodegradowalnych oraz analizuje ich wpływ na środowisko i rozwój współczesnego wzornictwa i opakowalnictwa. Opisuje aktualne kierunki rozwoju techniki w zakresie projektowania ekologicznych opakowań, obejmujące strategie zrównoważonego rozwoju oraz zastosowania technologii cyfrowych w procesie projektowym i produkcyjnym.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W2	Rozróżnia oraz opisuje właściwości i możliwości zastosowania innowacyjnych materiałów biodegradowalnych w projektowaniu opakowań. Wymienia metody zadruku i uszlachetniania oraz dostosowuje projekty graficzne opakowań do wymogów współczesnej poligrafii.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dobiera odpowiednie techniki i metody projektowania opakowań z materiałów biodegradowalnych oraz uzasadnia wybór przyjętej koncepcji projektowej oraz stosuje właściwe techniki prezentacji i wizualizacji projektu w celu skutecznego przekazania idei koncepcyjnej i zrealizowania zadania zgodnie z założeniami projektowymi	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U2	Projektuje i modeluje prototypy opakowań z wykorzystaniem materiałów biodegradowalnych, z uwzględnieniem funkcjonalności, estetyki i zasad zrównoważonego rozwoju. Opracowuje siatki wykrojów oraz wykonuje prototypy koncepcji opakowań z materiałów biodegradowalnych, stosując odpowiednie techniki manualne i cyfrowe w celu prezentacji rozwiązań konstrukcyjnych i estetycznych	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Demonstruje postawę otwartości i gotowości do twórczego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie opakowań ekologicznych oraz inicjuje działania sprzyjające pracy zespołowej i doskonaleniu własnych umiejętności projektowych. Prezentuje twórcze podejście do postawionego przed nim zadania oraz inicjuje działania służące rozwojowi umiejętności pracy projektowej i samodzielności twórczej.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	WYKŁAD Wykłady stanowią wstęp teoretyczno-praktyczny dla ćwiczeń projektowych. Na wykładach poruszana zostanie tematyka związana z procesem projektowania opakowań z materiałów biodegradowalnych, procesem produkcyjnym, wymogami materiałowymi, magazynowymi, analizą potrzeb konsumenckich i marketingowych. Omówione zostaną rodzaje materiałów biodegradowalnych, techniki wytwarzania oraz zagadnienia dotyczące zrównoważonego rozwoju, wpływu opakowań na środowisko naturalne uwzględniając aspekty społeczne, ekonomiczne i środowiskowe. Przedstawiona zostanie również prezentacja stanu istniejącego na rynku opakowań oraz najlepsze praktyki w projektowaniu opakowań z myślą o ich biodegradowalności, będące dla studentów formą inspiracji i pretekstu do świadomych analiz. * Pojęcie opakowania – definicje, klasyfikacja, funkcje (ochronna, logistyczna, informacyjna/marketingowa, ekologiczna) * Opakowania w świetle przepisów prawnych i norm Unii Europejskiej * Ekologiczne aspekty stosowania opakowań – hierarchia postępowania z odpadami * Metody utylizacji i przetwarzania odpadów opakowaniowych – recykling tworzyw * Biotworzywa – rodzaje, właściwości i przykłady * Tworzywa biodegradowalne i kompostowalne – definicje, kryteria, badania * Opakowania aktywne i inteligentne – innowacyjne rozwiązania * Wymagania dla opakowań do żywności i farmaceutyków * Metody badań i oceny materiałów opakowaniowych do kontaktu z żywnością * Znakowanie opakowań i materiałów – symbole, certyfikaty, oznakowania ekologiczne * Analiza cyklu życia (LCA) opakowań biodegradowalnych * Trendy i innowacje w projektowaniu opakowań biodegradowalnych	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Semestr I – Zadania dydaktyczne - Omówienie i interpretacja briefu projektowego wprowadzającego do zadania semestralnego. - Przeprowadzenie kolejnych etapów procesu projektowego opakowań z materiałów biodegradowalnych – od analizy po prototyp. - Identyfikacja potrzeb użytkowników i formułowanie założeń projektowych z uwzględnieniem aspektów materiałowych, technologicznych, funkcjonalnych i marketingowych. - Warsztatowe poznawanie typów opakowań z materiałów biodegradowalnych oraz analiza ich funkcji na przykładach różnorodnych konstrukcji. - Studium budowy opakowań jednostkowych: rodzaje spodów, mechanizmy otwierania i zamykania. - Praktyczne modelowanie form przestrzennych z materiałów biodegradowalnych; przegląd ich rodzajów, narzędzi do prototypowania oraz podstawowych technologii zadruku i uszlachetniania. - Wprowadzenie do zasad projektowania zrównoważonego – kryteria ekologiczne przy doborze materiałów i tworzeniu konstrukcji opakowań. - Zastosowanie technologii cyfrowych w projektowaniu opakowań – opracowywanie siatek wykrojów, przygotowanie plików produkcyjnych. - Projektowanie graficzne opakowań: budowanie hierarchii wizualnej i kompozycji, dobór kolorystyki zgodnie z psychologią koloru, typografia i dostosowanie projektu do wymogów technicznych i poligraficznych. - Opracowanie plansz prezentacyjnych wizualizujących projekt opakowania.	Ćwiczenia projektowe	U1, U2, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Semestr II – Zadania dydaktyczne - Analiza briefu projektowego oraz określenie zakresu i celów zadania semestralnego. - Pogłębienie wiedzy z zakresu konstrukcji opakowań z materiałów biodegradowalnych, ze szczególnym uwzględnieniem form specjalistycznych. - Projektowanie opakowań o podwyższonej funkcjonalności – konstrukcje wieloelementowe, wielokrotnego użytku, opakowania wysyłkowe, displaye, POS-y oraz opakowania zbiorcze z różnymi systemami otwierania i zamykania. - Rozpoznawanie i analiza potrzeb użytkowników oraz definiowanie założeń projektowych z uwzględnieniem cyklu życia produktu i wpływu opakowania na środowisko - Projektowanie warstwy graficznej zintegrowanej z autorskimi koncepcjami konstrukcyjnymi; dostosowanie layoutu do specyfiki formy i technologii druku. - Opracowywanie prototypów z wykorzystaniem znanych metod powlekania i uszlachetniania powierzchni tektury. - Wdrażanie zasad ekoprojektowania: optymalizacja rozwiązań konstrukcyjnych pod kątem logistyki, transportu i wytrzymałości w łańcuchu dostaw. - Przegląd innowacyjnych technologii i nowoczesnych materiałów wykorzystywanych w projektowaniu opakowań z materiałów biodegradowalnych – analiza aktualnych przykładów wdrożeń. - Obserwacja aktualnych trendów w komunikacji wizualnej oraz projektowanie plansz prezentacyjnych ukazujących autorskie rozwiązania graficzno-konstrukcyjne.	Ćwiczenia projektowe	W1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	80%
	Udział w dyskusji	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę, aktywność (udział w dyskusjach) i obecność na zajęciach, rozwiązywanie case study	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	prototyp opakowania, plansza prezentująca projekt	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	prototyp opakowania, plansza prezentująca projekt	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Udział w dyskusji	Kolokwium	Projekt
W1	x	x	x
W2	x	x	x
U1		x	x
U2		x	x
K1	x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Żakowska, Hanna, Opakowania a środowisko: wymagania, standardy, projektowanie, znakowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2017 (wybrane fragmenty)
2. Lisińska-Kuśnierz, Małgorzata, Biodegradowalne materiały opakowaniowe do żywności ze spienioną warstwą termoizolacyjną, Wydaw. Naukowe PTTŻ, 2003 (wybrane fragmenty)
3. Herriott, Luke. Zebr., Opakowania: gotowe szablony, projekty trójwymiarowe, techniki składania, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007 (wybrane fragmenty)
4. Wiedemann J., 2017, The Package Design Book, Taschen (wybrane fragmenty)
5. Przepisy wykonawcze, ustawowe i administracyjne dotyczące żywności (rozporządzenia, dyrektywy, ustawy i decyzje dot. przetwarzania, dystrybucji, oznakowania, monitorowania i bezpieczeństwa żywności na poziomie krajowym i UE)

Literatura uzupełniająca

1. Szymonik, Andrzej, Nowoczesna koncepcja ekologistyki, Difin, 2021 (wybrane fragmenty)
2. Papanek, Victor, Dizajn dla realnego świata : środowisko człowieka i zmiana społeczna, d2d.pl s.c. Elżbieta Totoń, Robert Oleś, 2023 (wybrane fragmenty)
3. Lai W.-F. 2022. Food Packaging: Safety, Management and Quality. Wydawnictwo: Food Science and Technology, Academic Research Source eBooks (EBSCOhost) (wybrane fragmenty)
4. Ankiel- Homa M., 2012, Wartość komunikacyjna opakowań jednostkowych, Poznań : Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego (wybrane fragmenty)

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	30
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		5

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Prototypowanie

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMF.2424.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Desy Gumilar	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 15	Liczba punktów ECTS 2.0
Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	Liczba punktów ECTS 2.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student wymienia procedury tworzenia produktu od pomysłu do jego dostarczenia do użytkownika docelowego, w których tworzenie wizualizacji i namacalnej prezentacji produktu jest kluczowym krokiem. Wyznacza wybór materiałów dla produktu zgodnie z jego planowanymi aspektami funkcjonalności, trwałości i estetyki. Określa plan produkcji związany z nowym produktem, tj. Produkcji jednostkowej, seryjnej lub masowej, co wpływa na wybór materiałów i szczegółów technicznych zastosowanych w produkcji. Student wymienia rodzaje modeli badawczych i prototypów produktów, a także charakteryzuje różnice między nimi.	WZ_P2_K_W05	P7S_WG
W2	Student tworzy prototypy modeli w celu uzyskania najlepszej wersji produktów przed rozpoczęciem masowej produkcji. Wskazuje przykłady dostępnych metod produkcji, uwzględniając terminarz prac i koszty.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W3	Student wymienia dostępne metody i materiały do tworzenia prototypów, w tym najnowsze technologie szybkiego prototypowania. Wskazuje wymagania związane z drukiem 3D, takich jak rodzaj pliku i jego prawidłowe przygotowanie. Wymienia zastosowania narzędzi do pracy z metalem, drewnem, gliną, tworzywami sztucznymi, laminatem, tekstyliami. Wymienia metody i techniki wykończenia produktu, takie jak inżynieria powierzchni, powlekanie, malowanie, nadrukowywanie liter, itp.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W4	Planuje proces projektowania inżynierskiego w produkcji, pod kątem produkcji i montażu (DFMA, ang. Design for Manufacturing and Assembly), co może prowadzić do różnic w szczegółach między początkową koncepcją produktu a jego ostatecznym wyglądem w produkcji masowej. Klasyfikuje specyfikacje materiałów i komponentów technicznych, które mają zostać włączone do nowego produktu we wczesnym etapie procesu projektowania produktu, aby zapewnić możliwość prefabrykacji. Charakteryzuje wyzwania związane z osiągnięciem wysokiej jakości produktu, wymaganymi testami, zgodnością z normami oraz certyfikatami w celu wprowadzenia produktu na rynek.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student posługuje się podstawowymi narzędziami do obróbki metalu, drewna, gliny, tworzyw, tekstyliów. Wykonuje prace z różnymi materiałami, takimi jak drewno, metal, tworzywa, tekstylia, pianka przemysłowa.	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
U2	Stosuje sprzęty ochronne do pracy z modelami i prototypami zgodnie z aspektami BHP. Tworzy rysunki techniczne i pliki do druku 3D.	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
U3	Student planuje wykorzystanie materiałów i metod lub narzędzi do tworzenia prototypu do celów testowych, w wielu iteracjach, pod kątem optymalizacji harmonogramu procesu.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
U4	Student dobiera odpowiednie metody i materiały w celu osiągnięcia pożądanej jakości produktu końcowego lub prototypu przedprodukcyjnego.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student tworzy produkt wysokiej jakości poprzez eksperymenty z modelami badawczymi i prototypami. Student współpracuje lub kieruje pracą zespołu modelarskiego przy tworzeniu modeli lub/i prototypów. Student prezentuje projekt interesariuszom, m.in: inwestorom, przedstawicielom marketingu, inżynierom produkcji.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K2	Student akceptuje możliwości różnic w stosowanych technikach i materiałach w wytwarzanych prototypach. Rozróżnia wymagania dotyczące normatywów i certyfikatów obowiązujących na rynku.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 1 Wykład z zaliczeniem: 1. Wprowadzenie do procesów rozwoju nowego produktu, począwszy od pomysłu na produkt, wizualizacji poprzez modele i prototypy, testowanie i certyfikację. 2. Produkcja jednostkowa, seryjna i masowa. 3. Istniejące technologie produkcji i materiały przemysłowe. 4. Historia tworzenia modeli w zakresie wizualizacji projektu. 5. Rodzaje prototypów i ich cele w odniesieniu do kluczowych kwestii w rozwoju produktu, takich jak kosztów i konsekwencji czasowych. 6. Podstawowe narzędzia i materiały używane w tradycyjnym modelarstwie i prototypowaniu. 7. Wykorzystanie narzędzi komputerowych do obróbki materiałów, takich jak CNC i druk 3D. 8. Case studies. Ćwiczenia laboratoryjne: Wykonanie prototypu z materiałów np. drewno, materiały drewnopochodne, stal, pmma. Po odbyciu zajęć studenci będą wyposażeni w świadomość możliwości operowania materiałem i narzędziem, konstrukcją i technologią dostępną współcześnie dla materializacji działań projektowych oraz bezpośrednią zdolność realizacji modeli, prototypów w metalu, drewnie czy w tworzywach sztucznych.	Wykład, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia laboratoryjne	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2
2.	SEMESTR 2 Ćwiczenia laboratoryjne: Wykonanie prototypu za pomocą wydruku 3D.	Ćwiczenia laboratoryjne	W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	SEMESTR 3 Wykład z egzaminem pisemnym: 1. Rodzaje prototypów i technologie ich tworzenia. 2. Technologia szybkiego prototypowania (FDM, SLA, SLS, DMLS, MJF, PJET, CNC) i porównanie ich zalety. 3. Techniki wykańczania produktów, takie jak inżynieria powierzchni, malowanie i liternictwo. 4. Proces inżynierii projektowania pod kątem produkcji i montażu, jego wpływ do ostatecznej wersji produktu. 5. Jakość, trwałość i bezpieczeństwo produktu opracowane na etapie prototypowania. 6. Tworzenie i testowanie prototypów przedprodukcyjnych. 7. Certyfikacja produktów i gwarancja posprzedażowa oferowana przez producentów. 8. Studia przypadków prototypowania różnych produktów. Po zakończeniu studenci będą mieli wiedzę jak wybrać najbardziej odpowiednią metodę wytwarzania wysokiej jakości prototypu dla specyficznych produktów. Sesja wykładowa kończy się egzaminem ustnym ze znajomości technologii szybkiego prototypowania, projektowania pod kątem wytwarzania i montażu oraz tworzenia i testowania prototypów. Ćwiczenia laboratoryjne: Wykonanie prototypu za pomocą wydruku 3D w połączeniu z innym materiałem lub innymi materiałami Np. sklejka, pmma, filc.	Wykład, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia laboratoryjne	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2
4.	SEMESTR 4 Ćwiczenia laboratoryjne: Wykonanie prototypu który będzie łączył różne materiały np. drewno, stal, materiały drewnopodobne, pmma, wydruk 3D.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, W2, W3, W4, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę. Prezentacja.	

Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Studenci wykonają model/prototyp zgodnie z zadaniem podanym przez prowadzącego na początku semestru.	

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Studenci wykonają model/prototyp zgodnie z zadaniem podanym przez prowadzącego na początku semestru.		

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zdanie egzaminu pisemnego.	
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Studenci wykonają przygotowanie wymaganych plików do procesu drukowania 3D wybranego produktu przykładowego, które będą drukowane na dostępnych drukarkach FDM i SLS.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie bardziej złożonego prototypu przy użyciu narzędzi i materiałów dostępnych w warsztacie pod nadzorem wykładowcy i modelarza.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Projekt	Zaliczenie pisemne
W1	x		x
W2	x	x	
W3	x		x
W4	x		x
U1		x	
U2		x	
U3		x	
U4	x	x	x
K1		x	
K2	x	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Bjarki Hallgrímsson: Prototyping and Modelmaking for Product Design. Laurence King Publishing, 2012
2. David M. Anderson: Design for Manufacturability. Taylor & Francis Ltd, 2020
3. Chlebus, Edward. Red.: Innowacyjne technologie Rapid Prototyping - Rapid Tooling w rozwoju produktu. Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, 2003
4. Jerzy: Podstawy szybkiego prototypowania druk 3D : technologia FDM/FFF. Wydawnictwo Politechniki Świętokrzyskiej, 2024
5. Stachowicz, Feliks: Obróbka plastyczna : laboratorium. Redakcja Wydawnictw Uczelnianych Politechniki Rzeszowskiej, 1993

Literatura uzupełniająca

1. Alan Cohen: Prototype to Product. O'Reilly Media, USA, 2014
2. Samer Najia: Mechanical Engineering for Makers. O'Reilly Media, USA, 2020

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia laboratoryjne	90
Praca własna studenta	Konsultacje	15
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie projektu	35
Łączny nakład pracy studenta		200
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Praktyka zawodowa

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM5.0037.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak		
Przedmioty wprowadzające	brak		
Koordinator	Dawid Fischer		
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 8.0	
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 8.0	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student charakteryzuje wpływ wyboru materiałów i technologii na poszczególne fazy życia produktu, w tym produkcję, użytkowanie i utylizację.	WZ_P2_K_W05, WZ_P2_K_W07	P7S_WG, P7S_WG
W2	Student identyfikuje czynniki środowiskowe, ekonomiczne i społeczne mające wpływ na cykl życia projektowanego obiektu.	WZ_P2_K_W05	P7S_WG
W3	Student wyjaśnia relacje między decyzjami projektowymi a możliwościami zastosowania podstawowych technik wytwarzania.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W4	Student klasyfikuje technologie pod względem ich zastosowania, stopnia zaawansowania i dostępności dla projektantów a także identyfikuje trendy technologiczne wpływające na kształtowanie innowacyjnych rozwiązań projektowych.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student przygotowuje fizyczne lub cyfrowe makiety do celów prezentacyjnych, projektowych i konsultacyjnych i rozwija umiejętność łączenia różnych technik modelarskich w celu uzyskania bardziej złożonych i komunikatywnych form prezentacyjnych.	WZ_P2_K_U08	P7S_UW
U2	Student opracowuje koncepcje projektowe z uwzględnieniem ograniczeń wynikających z technologii wykonania.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
U3	Student powiązuje cechy użytkowe produktu z właściwościami technologicznymi materiałów i uwarunkowaniami środowiskowymi.	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
U4	Student interpretuje zagadnienia projektowe, stosując adekwatne pojęcia z zakresu ergonomii, konstrukcji i estetyki a wypowiedzi projektowe formułuje z wykorzystaniem poprawnej terminologii technicznej i wzorniczej.	WZ_P2_K_U11	P7S_UK P7S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Student samodzielnie opracowuje koncepcje, które odzwierciedlają zdolność do nieszablonowego myślenia i samodzielnej oceny sytuacji projektowej, łącząc różne źródła inspiracji i wiedzy w celu syntezy innowacyjnych koncepcji projektowych.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K2	Student inicjuje działania medialne promujące osiągnięcia wzornictwa, używa odpowiednich kanałów komunikacyjnych i form przekazu. Wskazuje przykłady dobrych praktyk w zakresie prezentowania wzornictwa w mediach oraz przestrzeni publicznej.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Studenci Wzornictwa zobowiązani są podczas studiów do odbywania praktyk zawodowych w wymiarze zgodnym z aktualnym programem studiów. Celem praktyk zawodowych jest zapoznanie studentów z praktycznymi aspektami zagadnień poznanych w czasie realizacji studiów. Zapoznanie się ze specyfiką działalności i organizacją pracy projektanta w firmie, nabycie umiejętności współpracy w zespole oraz przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania. Praktyki prowadzone są poprzez podmioty, których profil działalności odpowiada charakterowi studiów. Uczestnicy praktyk korzystają ze stałych partnerów Uczelni, jak również mogą sami zaproponować miejsce odbywania praktyki za zgodą Uczelni. Jest to korzystne, ze względu na indywidualne zainteresowania studentów, którzy poszukują miejsc odbywania praktyk związanych ze swoimi przyszłymi planami zawodowymi. Absolwenci kierunku Wzornictwo mają do wyboru szeroki wachlarz możliwości odbywania praktyk i mogą dostosować je do własnych potrzeb i zainteresowań. Absolwenci Wzornictwa dzięki praktycznej nauce zawodu, przygotowani są do pracy w wielu gałęziach przemysłu, jako projektanci, a także samodzielni twórcy i właściciele firm produkcyjnych. W ramach programu: - odbywa się szkolenie BHP oraz wdrożenie w regulacje i kulturę organizacyjną podmiotu, - stosuje się stopniowanie zaangażowania: od obserwacji po samodzielne projekty, - stosowany jest ranking firm, informujący o poziomie zaawansowania praktyki, - dokumentacja obejmuje: dziennik, sprawozdanie oraz opinię opiekuna praktyk z ramienia organizacji przyjmującej, Program praktyk obejmuje trzy etapy - semestry I i II - z rosnącym zakresem odpowiedzialności i zaawansowaniem. SEMESTR I: Cel: Ugruntowanie wcześniejszych umiejętności i zaangażowanie w projekty ze wsparciem firmy i rozwinięcie kompetencji w wybranym obszarze, z większą samodzielnością. Treści programowe: - Szkolenie BHP i wdrożenie w procedury organizacyjne, - Zapoznanie się ze strukturą firmy i jej kulturą pracy, - Obserwacja i uczestnictwo w procesach projektowych i produkcyjnych, - Udział w zadaniach wspierających zespół (pomocniczych, ale również inicjowanych samodzielnie za zgodą zespołu), - Realizacja zadań odpowiadających rozwijającym umiejętnościom, - Samodzielne działania projektowe i produkcyjne - budowanie własnego wkładu, - Praca narzędziami i technologiami firmowymi, - aktywne uczestnictwo w pracy biura, prototypowni lub produkcji, - prowadzenie dziennika praktyk, - sporządzenie sprawozdania wg. wytycznych Wydziału Sztuk Projektowych - realizacja praktyk zgodnie z wydziałowym programem praktyk dla kierunku Wzornictwo SEMESTR III: Cel: Realizacja projektu w rzeczywistym środowisku i przygotowanie do wejścia na rynek pracy. Treści programowe: - Projektowanie i wdrażanie tematu w praktyce, - Pełne prowadzenie cyklu projektowego - z pełną lub częściową autonomią, - Współpraca strategiczna z zespołem - przygotowanie do planowania i wdrożeń, korelacja działań z firmowymi kampaniami i projektami - opracowanie dokumentacji technicznej i wdrożeniowej (lub zadania równoważne zgodnie ze specyfiką miejsca odbywania praktyki) - prowadzenie obszerniejszego dziennika praktyk, - opinia opiekuna dokumentująca kompetencje projektowe, - sporządzenie sprawozdania wg. wytycznych Wydziału Sztuk Projektowych - realizacja praktyk zgodnie z wydziałowym programem praktyk dla kierunku Wzornictwo Uwagi ogólne: - Praktyka powinna być zrealizowana w zakładzie, którego profil działalności jest zgodny ze specjalnościami realizowanymi na kierunku Wzornictwo, - Praktykant na terenie miejsca odbywania praktyki podlega rygorom obowiązującym w przedsiębiorstwie, bezpośrednio stosuje się do poleceń opiekuna praktyk, - Po zakończeniu praktyki student powinien otrzymać opinię opiekuna wraz z uwagami dotyczącymi przebiegu praktyk, - Praktykant opracowuje i przedkłada sprawozdanie z przebiegu praktyki, które wraz z dziennikiem praktyk oraz opinią opiekuna z ramienia podmiotu prowadzącego praktykę stanowi podstawę zaliczenia.	Praktyka zawodowa	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć	
-------------	--

Praktyka zawodowa	Metody prowadzenia zajęć:	
	PRAKTYKA ZAWODOWA	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Sprawozdanie	25%
	Dziennik praktyk	25%
	Zaliczenie ustne	25%
	Ocena na podstawie punktów wystawionych przez opiekuna praktyk z ramienia organizacji	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Złożenie przez studenta kompletu dokumentów (w tym dziennik praktyk oraz sprawozdanie z odbytej praktyki) w wyznaczonym terminie. Dostarczenie opinii opiekuna z ramienia organizacji przyjmującej na praktykę.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Praktyka zawodowa	Metody prowadzenia zajęć:	
	PRAKTYKA ZAWODOWA	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Sprawozdanie	25%
	Dziennik praktyk	25%
	Zaliczenie ustne	25%
	Ocena na podstawie punktów wystawionych przez opiekuna praktyk z ramienia organizacji	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Złożenie przez studenta kompletu dokumentów (w tym przede wszystkim dziennik praktyk oraz sprawozdanie z odbytej praktyki) w wyznaczonym terminie. Dostarczenie opinii opiekuna z ramienia organizacji przyjmującej na praktykę.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Zaliczenie ustne	Sprawozdanie	Dziennik praktyk	Ocena na podstawie punktów wystawionych przez opiekuna praktyk z ramienia organizacji
W1	x	x	x	
W2	x	x	x	
W3	x	x	x	
W4	x	x	x	
U1		x	x	x
U2		x	x	x

U3	x	x	x	x
U4	x	x	x	x
K1		x		x
K2	x	x		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. - Regulamin Studiów Politechniki Bydgoskiej im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich - Ogólnouczelniany regulamin zawodowych praktyk studenckich na Politechnice Bydgoskiej im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich - Program Praktyki Zawodowej - Dokumenty obowiązujące w miejscu odbywania praktyki (Księga znaku, procedury, regulamin miejsca pracy.

Literatura uzupełniająca

1. Indywidualnie dobierana w zależności od problematyki z jaką student styka się podczas odbywanych praktyk, czasopisma, internet.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Praktyka zawodowa	0
Praca własna studenta	Udział w praktykach	480
Łączny nakład pracy studenta		480
Liczba punktów ECTS		16

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Rysunek specjalistyczny- Design drawing

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM6.2479.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Piotr Grygorkiewicz	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	
		Liczba punktów ECTS 2.0	

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Definiuje w pogłębionym stopniu zależności między rozwojem rysunku a przemianami technologicznymi, społecznymi i estetycznymi. Podaje przykłady ich wpływu na kształtowanie wypowiedzi rysunkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego.	WZ_P2_K_W02	P7S_WG
W2	Charakteryzuje zależności między koncepcją projektową, a jej graficzną reprezentacją za pomocą technik rysunku projektowego oraz narzędzi analogowych i cyfrowych, stosowanych w procesie projektowania. Podaje przykłady rozwiązań projektowych uwzględniające uwarunkowania produkcyjne, komunikacyjne i funkcjonalne.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Posługuje się terminologią związaną z rysunkiem koncepcyjnym i prezentacją projektu w języku angielskim na poziomie B2+. Stosuje słownictwo branżowe. Czyta i interpretuje obcojęzyczne materiały na temat rysunku projektowego.	WZ_P2_K_U10	P7S_UK
U2	Komunikuje i prezentuje pomysły projektowe za pomocą specjalistycznej terminologii oraz zrozumiałych szkiców koncepcyjnych. Komunikuje założenia i uzasadnia wybory projektowe pod kątem estetycznym, funkcjonalnym i technicznym.	WZ_P2_K_U11	P7S_UK P7S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Wykazuje postawę otwartości, elastyczności i inicjatywę w formułowaniu i komunikowaniu własnych koncepcji projektowych. Rozwija systematyczną praktykę rysunkową jako narzędzie refleksji i organizacji pracy.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Semestr 2. Wykłady. - Rysunek projektowy jako narzędzie w procesie designu - Kompozycja funkcjonalna i proporcje w rysunku - Techniki szybkiego szkicu: długopis, cienkopis, marker - Perspektywa użytkowa – uproszczenia, skróty, układy osiowe - Notacja wizualna jako narzędzie pracy projektowej	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1
2.	Semestr 2. Ćwiczenia projektowe - Rysowanie prostych obiektów użytkowych z natury (analiza formy, proporcji) - Szkiecowanie brył z pamięci i wyobraźni, uproszczone ujęcia perspektywiczne - Szybkie szkice koncepcyjne, różne warianty rozwiązań - Notacja pomysłów projektowych, ciąg szkiców jako sekwencja - Budowanie układu planszy szkicowej, logiczne grupowanie i komunikatywność	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1
3.	Semestr 3. Wykłady. - Narracja wizualna i rysunek jako dokumentacja procesu - Standardy prezentacji koncepcyjnej - Rysunek analogowy i cyfrowy. Narzędzia i zastosowania w procesie projektowym - Analiza szkicu jako komunikatu projektowego - Komunikacja. Jak rysować by być zrozumianym	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2
4.	Semestr 3. Ćwiczenia projektowe - Sekwencje szkiców (warianty koncepcji) - Strukturalna analiza obiektów, rozbięcie na bryły, uproszczenia, przekroje - Szybkie szkice koncepcyjne: minimum gestów, maksimum komunikacji - Rysunek cyfrowy tablety, formaty, eksport - Komunikatywna plansza: wybór formy, prezentacja	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć			
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:		
	Wykład, Case study		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Zaliczenie pisemne		100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	zaliczenie w formie opisowej		

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	zaliczenie w formie opisowej	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie pisemne	Projekt	Prezentacja
W1		x	x
W2	x	x	x
U1	x		
U2		x	x
K1		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Eissen, K., Steur, R., 2011, "Sketching: The Basics", BIS Publishers
2. Eissen, K., 2014, "Sketching – Product Design Presentation", BIS Publishers

Literatura uzupełniająca

1. Bergström, B., 2009, "Komunikacja wizualna", Wydawnictwo Naukowe PWN

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	10
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



**POLITECHNIKA
BYDGOSKA**
Wydział Sztuk Projektowych

Karta przedmiotu
Typografia - Typography

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM6.3313.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordynator		Piotr Grygorkiewicz, Marta Wota	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Definiuje w pogłębionym stopniu zależności między rozwojem typografii a przemianami technologicznymi, społecznymi i estetycznymi. Podaje przykłady ich wpływu na kształtowanie zasad składu tekstu, form literniczych oraz typograficznych systemów informacji z uwzględnieniem kontekstu kulturowego.	WZ_P2_K_W02	P7S_WG
W2	Charakteryzuje zależności między koncepcją projektową, a realizacją w obszarze typografii, z uwzględnieniem specyfiki różnych mediów i technologii. Podaje przykłady rozwiązań projektowych uwzględniające uwarunkowania produkcyjne, komunikacyjne i funkcjonalne.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Posługuje się terminologią typograficzną w języku angielskim na poziomie B2+, stosuje słownictwo branżowe, czyta i interpretuje obcojęzyczne materiały typograficzne.	WZ_P2_K_U10	P7S_UK
U2	Komunikuje założenia i parametry projektu typograficznego (dobór kroju, układ tekstu, hierarchię), uzasadnia wybory projektowe pod kątem estetycznym, funkcjonalnym i technicznym.	WZ_P2_K_U11	P7S_UK P7S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Wykazuje postawę otwartości i kreatywności w pracy projektowej, eksperymentuje z formą liter i strukturą tekstu dla szukania nowych rozwiązań komunikacyjnych. Aktywnie uczestniczy w dyskusjach projektowych. Dąży do samodzielnego rozwijania warsztatu typograficznego poprzez systematyczną praktykę i poszerzanie wiedzy.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	WYKŁADY (sem. 2) • Terminologia typograficzna w języku angielskim: omówienie podstawowych pojęć i czytanie przykładowych materiałów branżowych. • Wprowadzenie do typografii. Mikro- i makrotypografia • Historia, rozwój i klasyfikacja krojów pisma • Anatomia litery. Cechy formalne i terminologia typograficzna • Budowanie struktury i hierarchii w tekście • Dobór i łączenie krojów pisma: funkcja, styl, czytelność • Podstawy kompozycji typograficznej. Typowe błędy projektowe • Typografia w relacji z obrazem. Integracja tekstu i grafiki • Wpływ parametrów typograficznych na percepcję • Typografia inkluzywna: projektowanie dla zróżnicowanych grup odbiorców	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1
2.	ĆWICZENIA (sem. 2) W realizowanych tematach zasadniczym elementem kompozycyjnym staje się litera oraz znak typograficzny. Student uczy się uzyskania zamierzonego efektu wizualnego za pomocą ograniczonych środków przekazu i tym samym wpływu zależności parametrów typograficznych na percepcję. Ćwiczenia nakierowane są na umiejętność wykorzystania podstawowych wartości obejmujących krój i stopień pisma, interlinia, kerning, tracking, skład tekstu, przestrzeń negatywna, hierarchia wizualna, podobieństwo, rytm, kierunek, kontrast. • Wprowadzenie do projektowania typograficznego: ćwiczenia z podstawowych parametrów tekstu (krój pisma, wielkość, interlinia, kerning, tracking). • Budowanie hierarchii wizualnej i rytmu w układach tekstowych • Praca z przestrzenią negatywną i kontrastem w kompozycji tekstu • Typografia jako forma komunikatu wizualnego – projekt plakatu informacyjnego • Dobór i łączenie krojów pisma: praktyczne zestawienia i analiza czytelności • Układy tekstu z obrazem – relacje wizualne i semantyczne • Kompozycje narracyjne oparte na strukturze tekstu	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1
3.	WYKŁADY (sem. 3) • Typografia w projektowaniu cyfrowym. Adaptacja tekstu do ekranów, zasady responsywności • UX a typografia: wpływ czytelności, dostępności (WCAG) i funkcjonalności tekstu w interfejsach cyfrowych. • Standardy formatowania treści ekranowej (web/mobile) • Typografia drukowana a cyfrowa: różnice w składzie, percepcji i procesie produkcyjnym • Technologie typograficzne: siatki, formaty cyfrowe • Eksperymentalne podejścia do typografii: glitch art, dekonstrukcja, destrukcja • Narracyjna typografia: typograficzne struktury opowieści • Komunikaty wizualne wysokiego ryzyka: typografia w ostrzeżeniach, oznaczeniach, piktogramach	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
4.	• ĆWICZENIA (sem. 3) Ćwiczenia rozwijają umiejętności projektowe studentów w zakresie typografii. Zajęcia koncentrują się na świadomym zastosowaniu typografii w środowiskach ekranowych i publikacjach cyfrowych, uwzględniających zasady dostępności, responsywności i hierarchii wizualnej. Studenci uczą się adaptować strukturę tekstu do wymagań różnych mediów, analizować odbiorcę i projektować komunikaty zgodne z kontekstem funkcjonalnym i kulturowym. Istotnym obszarem praktyki staje się także typografia eksperymentalna jako narzędzie wyrazu artystycznego i krytycznego. Ćwiczenia rozwijają umiejętność samodzielnego formułowania założeń projektowych. • Integracja typografii z obiektem trójwymiarowym • Projekt typografii ekranowej z użyciem zasad hierarchii i dostępności • Edycja i publikacja treści cyfrowej • Typografia w narracji wizualnej: opowieść typograficzna na bazie tekstu literackiego lub osobistego • Eksperymenty typograficzne • Projektowanie typografii do danego komunikatu • Tłumaczenie i redakcja tekstu typograficznego z angielskiego na polski (i odwrotnie)	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	zaliczenie w formie opisowej	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	zaliczenie w formie opisowej	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie pisemne	Projekt	Prezentacja
W1		x	x
W2	x	x	x
U1	x		
U2		x	x
K1		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Saltz, I., 2019, "Typography Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Working with Type", Rockport Publishers
2. Cheng, K., 2020, "Designing Type (2nd ed.)", Laurence King Publishing

Literatura uzupełniająca

1. Willberg H.P., Frossman F., 2011, "Pierwsza Pomoc w Typografii", słowo/obraz terytoria
2. Bringhurst R., 2007, "Elementarz stylu w typografii", Design Plus
3. Müller-Brockmann J., 2020, "Systemy siatek w projektowaniu graficznym", d2d

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	10
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Przekaz projektowy

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM6.2481.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Agnieszka Fajak	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Rozpoznaje i klasyfikuje główne grupy odbiorców projektów: użytkowników, klientów i partnerów oraz identyfikuje ich potrzeby w kontekście przekazu projektowego.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W2	Student opisuje i objaśnia zależności pomiędzy sposobem przekazu projektowego a jego odbiorem w różnych grupach interesariuszy.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W3	Student wyjaśnia znaczenie odpowiedniego doboru formy prezentacji wizualnej, słownej i technicznej projektu w kontekście komunikacyjnym.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dobiera, modyfikuje i stosuje narzędzia projektowe do tworzenia przekazu wizualnego i strategicznego.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U2	Wyraża opinię, argumentuje i dyskutuje na temat sposobów prezentacji projektów w środowisku profesjonalnym. Reprodukuję i rozszerza formy przekazu projektowego z uwzględnieniem aktualnych standardów i trendów w komunikacji designu. Przygotowuje i prezentuje portfolio projektowe skierowane do wybranej grupy docelowej (np. firmy), wykorzystując różne środki komunikacji wizualnej.	WZ_P2_K_U06, WZ_P2_K_U11	P7S_UW, P7S_UK P7S_UO
U3	Posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego i potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego, posiada umiejętność sporządzania opisu projektu oraz innych opracowań ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji i kontekstów oraz śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju	WZ_P2_K_U07	P7S_UW P7S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	Jest gotów oceniać i analizować skuteczność przekazu projektowego w relacji z klientem i innymi interesariuszami.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K2	Wykorzystuje narzędzia komunikacji do przedstawiania osiągnięć projektowych w mediach i przestrzeni publicznej.	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 2 1. Rola przekazu projektowego w procesie projektowym 2. Identyfikacja użytkowników i interesariuszy projektu 3. Tworzenie person: narzędzie empatycznego projektowania 4. Mapa myśli i SWOT jako narzędzia porządkowania informacji projektowej 5. Moodboard jako narzędzie komunikacji wizualnej 6. Kanały i formaty komunikacji projektowej 7. Narracja projektowa – jak opowiadać o projekcie, by angażować.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U2, K1
2.	Praktyczne ćwiczenia prezentacyjne: przygotowywanie i prezentacja własnych projektów przed grupą. 1. Analiza istniejących przekazów projektowych. Studium przypadków. Ocena skuteczności form komunikacji. 2. Tworzenie person i map empatii. Ćwiczenia warsztatowe. 3. Mini-projekt: komunikacja koncepcji do wybranej grupy odbiorców. Prezentacja na forum grupy i omówienie.	Ćwiczenia projektowe	W2, W3, U3, K2
3.	SEMESTR 3 Ćwiczenia (30 h) Temat przewodni: Projekt portfolio i prezentacji skierowanej do konkretnych firm 1. Badanie i wybór firmy docelowej. Analiza misji, wartości i estetyki firmy. Opracowanie briefu odpowiadającego na potrzeby klienta. 2. Budowanie struktury portfolio projektowego. Selekcja projektów. Kolejność i sposób prezentacji 3. Dostosowanie języka i formy portfolio do branży .Ćwiczenia indywidualne i grupowe 4. Projektowanie portfolio cyfrowego i/lub drukowanego. Wybór narzędzi (np. Behance, PDF, prezentacja multimedialna) 5. Prezentacja końcowa portfolio 6. Ocena merytoryczna, estetyczna i retoryczna	Ćwiczenia projektowe	W2, W3, U2, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Mini-projekt: analiza komunikatu wizualnego w formie prezentacji cyfrowej.	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	70%
	Projekt	30%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Mini-projekt: analiza komunikatu wizualnego. Wykonanie zadań związanych z identyfikacją odbiorców i użytkowników (np. osoby, mapy empatii, segmentacja) w formie prezentacji cyfrowej lub/ i planszy. Prezentacja na forum grupy i omówienie.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Portfolio	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykonanie i prezentacja projektu zaliczeniowego – portfolio projektowe. Opracowanie kompletnego portfolio dostosowanego do potrzeb wybranej grupy odbiorców (np. firma projektowa, inwestor, instytucja kultury). Portfolio może mieć formę cyfrową lub drukowaną, z zachowaniem zasad przekazu graficznego i narracji wizualnej.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Projekt	Portfolio
W1	x		
W2	x		
W3	x		x
U1	x	x	x
U2	x	x	x
U3	x	x	
K1	x		
K2	x		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. "Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences" - Nancy Duarte , 2010 wybrane fragmenty
2. "Slajdologia "- Nancy Duarte, 2021
3. "Informacja jest piękna" - David McCandless, 2009

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	45
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Konsultacje	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	20
	Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Design w przestrzeni publicznej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM2.2482.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak wymagań		
Przedmioty wprowadzające	brak przedmiotów wprowadzających		
Koordinator	Joanna Muszyńska		
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30		Liczba punktów ECTS 3.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	wymienia czynniki determinujące charakter przestrzeni publicznych	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	wyjaśnia kluczowe założenia teorii i praktyk twórców designu w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	egzemplifikuje wpływ teorii i praktyk twórców, w szczególności projektantów architektonicznych na kreacje w obszarze wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wnętrz i wystawiennictwa	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W4	rozpoznaje elementy kompozycji przestrzennej, mające wydźwięk symboliczny	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W5	definiuje i rozpoznaje ornament w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W6	definiuje i rozpoznaje minimalizm, funkcjonalizm, eklektyzm w projektowaniu w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W7	wyjaśnia korelację pomiędzy materiałami budującymi projekt a światłem i jego rolą w przestrzeni publicznej, a także wymienia przykłady realizacji projektowych prezentujących wskazaną zależność	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W8	tłumaczy współzależność pomiędzy pasywną architekturą i zrównoważonym wzornictwem i wymienia przykłady realizacji projektowych obrazujących niniejszą zależność	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W9	wyjaśnia rolę zieleni w przestrzeni publicznej i wymienia przykłady realizacji projektowych, w których tkanka roślinna stanowi znaczący materiał budujący przestrzeń publiczną	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W10	charakteryzuje skalę oddziaływania rozwiązań przestrzennych na trzech poziomach – mikro, mezo i makro	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	analizuje topografię miejsca oraz uzasadnia wpływ koncepcji projektowej na przestrzeń publiczną	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	bada potrzeby i preferencje użytkowników w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U3	uzasadnia współzależność pomiędzy pasywną architekturą a zrównoważonym wzornictwem	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U4	bada i ocenia stan istniejący przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U5	opracowuje dokumentację rysunkową oraz fotograficzną przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U6	interpretuje informacje zawarte w materiałach źródłowych i realizacjach referencyjnych	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U7	planuje proces twórczy w określonych uwarunkowaniach proponując kilka rozwiązań, decyduje lub współdecyduje o wiodącej koncepcji do wdrożenia w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U8	prezentuje projekt wzorniczy do przestrzeni publicznej, ukazując proces powstania idei oraz ewolucję pomysłów i docelowe rozwiązanie, w formie najbardziej adekwatnej, spośród szkiców koncepcyjnych, rzutów, wizualizacji, makiet, prototypów w skali rzeczywistej, detali w skali powiększonej i innych	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U9	zarządza oraz współpracuje z zespołem, wskazując funkcje członkom grupy lub realizując rolę przypisaną przez lidera,	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U10	tworzy harmonogram prac z podziałem na zadania oraz członków zespołu i wyznacza wewnętrzne terminy wykonania elementów projektu, organizuje pracę zespołu lub podzespołu projektowego, uwzględniając prace kameralne oraz grupowe	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U11	przedstawia rezultat prac projektowych zgodnie z ustaleniami poczynionymi w zespole, we fragmencie lub w całości	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	udoskonala metody i techniki kreacji oraz prezentacji projektu poprzez studium literatury przedmiotu i podmiotu, a także praktykę projektową	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	dostrzega kontekst teoretyczno- badawczy w poruszanej problematyce oraz wybiera i rozwiązuje różne zagadnienia, wpisujące się w realizację designu w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K3	słucha argumentów, akceptuje, kwestionuje lub negocjuje konieczność wprowadzenia zmian do projektu, przygotowuje alternatywne propozycje rozwiązań w nawiązaniu do przedstawionych argumentów, wyjaśnia konsekwencje podjętych ustaleń i finalnych decyzji	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K4	rozstrzyga wątpliwości na każdym etapie procesu twórczego, wykazuje się kreatywnością w rozwiązywaniu trudności projektowych	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K5	inicjuje i bierze udział w spotkaniach z interesariuszami	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K6	udoskonala i optymalizuje metodologię procesu projektowego, stosuje nowe narzędzia do projektowania i prezentowania idei i realizacji twórczych	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Semestr II, wykład Celem wykładów jest przedstawienie czynników determinujących charakter wybranych, reprezentatywnych przestrzeni publicznych oraz zrozumienie ich oddziaływania na trzech poziomach – mikro, mezo i makro. Istotne zagadnienia prezentowane są na podstawie teorii i praktyk twórców w przestrzeni publicznej. 1. Materiał, światło, przestrzeń. Symbolika w projektowaniu. Peter Zumthor. 2. Pasywna architektura a zrównoważone wzornictwo. Baumschlag-er Eberle Architekten. 3. Czy ornament to zbrodnia? Estudio Barozzi Veiga. 4. Topografia miejsca. SANAA. 5. Minimalizm i funkcjonalizm w projektowaniu. Christian Kerez. 6. Hybryda stylów. Ciągłość i dynamizm w tkance miasta. Zaha Hadid Architects. 7. Roślinna architektura. Projektowanie dla zieleni. Boreri Studio. 8. Eklektyzm stylistyczny, materiałowy i kolorystyczny a rewitalizacja postindustrialnej przestrzeni publicznej. OMA.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W10, W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, U1, U3, U6, K2
2.	Semestr II, ćwiczenia Znak w przestrzeni a kontekst miejsca. Na podstawie reprezentatywnych przestrzeni publicznych. Proces analityczno-badawczy, projekt koncepcyjny we wskazanej przestrzeni publicznej, zgodnie z harmonogramem. 1. Wprowadzenie tematu semestralnego. Interpretacja briefu. 2. Analiza stanu istniejącego. Obserwacja-szkic. Dokumentacja fotograficzna. 3. Proces analityczno- syntetyczny materiałów źródłowych. 4. Kreacja autorskiej koncepcji przestrzennej. Punkty referencyjne i szkice ideowe. 5. Prefabrykacja makiety albo prototypu (z wykorzystaniem maszyn numerycznych) lub tworzenie komputerowego modelu trójwymiarowego wraz z wizualizacjami. 6. Prezentacja finalna.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U10, U11, U2, U4, U5, U6, U7, U8, U9, K1, K2, K3, K4, K5, K6

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	80%
	Referat	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBS. Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie pisemne treści programowych, przygotowanie referatu.	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: zaliczenie ćwiczeń na podstawie projektu (składającego się z makiety bądź prototypu, lub modelu trójwymiarowego wraz z wizualizacjami) i prezentacji graficznej.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Zaliczenie pisemne	Referat	Projekt	Prezentacja
W1	x	x	x	
W2	x	x		
W3	x	x		
W4	x			
W5	x			
W6	x			
W7	x			
W8	x			
W9	x			
W10	x		x	
U1			x	x
U2			x	x
U3			x	x
U4			x	x
U5			x	
U6			x	x
U7			x	x

U8			x	x
U9			x	
U10			x	x
U11			x	x
K1			x	x
K2			x	x
K3			x	x
K4			x	x
K5			x	x
K6			x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Gajda R., Szcześniak N., Archistorie. Jak odkrywać przestrzeń miast?, Wydawnictwo Znak, Kraków 2018
2. Rawluk M., Przystanki polskie, Element infrastruktury punktowej systemu transportu zbiorowego, Wydawcy: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012

Literatura uzupełniająca

1. Barozzi F., Veiga A., Barozzi Veiga, Verlag der Buchhandlung Walther und Franz König, Kolonia 2021
2. Borngässer B., Historia architektury od starożytności po czasy współczesne, tłum. Boguta M., Parragon Books Ltd, Bath 2009
3. Konieczny R., Malkowski T. Archiprzewodnik po Europie, Pascal, Bielsko- Biała 2021
4. Shulman J., Smith E., Goessel P., Case study houses. The Complete CSH Program 1945-1966, wyd. 40, Taschen, Kolonia 2021
5. Zumthor P., Myślenie architekturą, tłum. Koźuch A., Karakter, Kraków 2010

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	20
	Konsultacje	10

Łączny nakład pracy studenta	90
Liczba punktów ECTS	3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie mebla

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM6.2374.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		Brak wymagań	
Koordinator		Romuald Fajtanowski	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	prezentuje uporządkowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą zasad i etapów projektowania mebla, w tym metodologii rozwoju koncepcji i prototypowania. Rozróżnia definicje z zakresu teorii projektowania mebli, w tym relacje między funkcją, formą, materiałem, a kontekstem kulturowym. Wybiera zdobytą zaawansowaną wiedzę do przygotowania pełnej i wielowymiarowej analizy funkcjonalnej mebla, uwzględniając potrzeby różnorodnych użytkowników i możliwości technologiczne producenta	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	przywołuje kluczowe publikacje z dziedziny meblarstwa oraz wartościuje i analizuje najważniejsze osiągnięcia historyczne i współczesne w dziedzinie projektowania mebli, z uwzględnieniem aktualnych trendów w sztuce i kulturze. Wykazuje zainteresowanie w zgłębianiu i poznawaniu różnorodnych aspektów dotyczących rozwoju branży meblarskiej, tak w Polsce jak i za granicą	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	wymienia różnorodne technologie wykorzystywane w projektowaniu i produkcji mebli, w tym metody obróbki drewna, tworzyw sztucznych, metalu i tkanin, oraz analizuje kierunki rozwoju techniki w meblarstwie	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	wartościuje innowacje w zakresie materiałów meblarskich (np. kompozytów, materiałów ekologicznych, biodegradowalnych) oraz wartościuje ich właściwości funkcjonalne i estetyczne istotne w projektowaniu mebli	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	charakteryzuje pogłębioną wiedzę na temat uwarunkowań ekonomicznych, marketingowych i prawnych (w tym ochrony własności intelektualnej), które wpływają na realizację i wdrożenie projektu mebla na rynek. Tłumaczy i wyjaśnia znaczenie pojęć związanych z biznesową sferą wdrażania swojego projektu	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	analizuje potrzeby i zachowania użytkownika w kontekście użytkowania mebla, ocenia uwarunkowania przestrzenne, ergonomiczne i kulturowe oraz formułuje wnioski umożliwiające opracowanie koncepcji projektowej. Posługuje się zdobytą wiedzą do opracowania koncepcji funkcjonalnego i estetycznego mebla, uwzględniającego potrzeby użytkowników i możliwości technologiczne producenta	WZ_P2_K_U01	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U2	formułuje problem projektowy dotyczący mebla na podstawie obserwacji i analizy użytkownika, a następnie opracowuje autorską koncepcję projektową, uwzględniającą funkcjonalność, ergonomię i estetykę. Tworzy dokumentację projektową i konstrukcyjną mebla (rysunki techniczne, zestawienie materiałów, modele 3D, prototypy). Przeprowadza analizę cyklu życia produktu oraz ocenia jego wpływ środowiskowy.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	opracowuje i tworzy koncepcję mebla poprzez analizę i syntezę zidentyfikowanego problemu projektowego, prezentuje i uzasadnia rozwiązania, argumentując je w sposób spójny i logiczny w formie werbalnej i wizualnej. Selekcjonuje odpowiednie techniki przekazu i opracowania koncepcji.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	samodzielnie dobiera i stosuje odpowiednie techniki projektowania mebla (rysunek techniczny, model 3D, makieta, wizualizacja) oraz szczegółowo planuje proces realizacji projektu mebla	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	efektywnie współpracuje w zespole projektowym oraz prezentuje projekt mebla przy użyciu środków przekazu – plansz, modeli, prezentacji multimedialnych – z uwzględnieniem kontekstu odbiorcy	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	dostrzega potrzebę nieustannego doskonalenia umiejętności projektowych, śledzenia trendów w designie meblowym i aktywnie podejmuje się nowych wyzwań projektowych w oparciu o szczegółową analizę, łączenie działań projektowych z różnych obszarów i eksperymentowanie na polu designu	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	krytycznie ocenia rozwiązania projektowe – własne i cudze – oraz skutecznie komunikuje się z członkami zespołu projektowego i klientami, prezentując i racjonalnie argumentując swoje decyzje projektowe. Prawidłowo ocenia potencjał wdrożeniowy swego projektu, negocjuje i uzgadnia ostateczny kosztorys.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	przejawia postawę twórczą i otwartość na innowacje, jest gotów do rozwoju własnej organizacji pracy projektowej oraz wykazuje inicjatywę i odpowiedzialność w realizacji zadań projektowych	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	2 semestr - opanowanie umiejętności zaprojektowania ergonomicznego mebla, który łączy komfort użytkowania, funkcjonalność z estetyką i emocjonalnym odbiorem. - przygotowanie analizy ergonomicznej (pozycje ciała na różnego rodzaju siedzących, strefy zasięgu, itp.). - omówienie procesu projektowego w odniesieniu do funkcji, którą ma spełniać projektowany obiekt. - poszukiwanie najlepszych rozwiązań funkcjonalnych, konstrukcyjnych i materiałowych dopasowanych do potrzeb i wymagań odbiorcy - tworzenie koncepcji, modelowanie i wizualizowanie wybranej do realizacji koncepcji - dobór materiałów niezbędnych do opracowania projektu - miękkich/twardych, opracowanie konstrukcji, eksperymenty formalne, projekt oparty na nastroju/uczuciu	Ćwiczenia projektowe	W1, W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, K3
2.	3 semestr - omówienie procesu projektowego w odniesieniu do funkcji, którą ma spełniać projektowany obiekt. - ustalenie cyklu funkcjonowania projektowanego produktu, począwszy od samego sensu jego powstania poprzez proces użytkowania, aż po kwestie jego zużycia czy powtórnego wykorzystania. - przygotowanie analizy stanu istniejącego, badanie rynku, analiza grupy docelowej. - tworzenie koncepcji, modelowanie i wizualizowanie wybranej do realizacji koncepcji. - pozyskanie umiejętności przygotowania dokumentacji technicznej, opracowania budżetu, harmonogramu wykonawczego, sesji zdjęciowej gotowego mebla i plansz prezentacyjnych	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W4, U1, U2, U3, U5, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2		x
W3	x	
W4	x	x
W5	x	
U1	x	x
U2		x
U3	x	
U4	x	
U5		x
K1	x	
K2		x
K3	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Stachowiak-Wencek, Agata, Ekologiczna ocena cyklu istnienia wybranych wyrobów przemysłu meblarskiego, Wydawnictwo AR im. Augusta Cieszkowskiego, 2005 (wybrane fragmenty)
2. Fiell, Charlotte, Chairs, Köln : Taschen, cop. 2002 (wybrane fragmenty)
3. Smardzewski, Jerzy, Projektowanie mebli, Poznań : Państwowe Wydawnictwo Rolnicze i Leśne, cop. 2008 (wybrane fragmenty)
4. Mikołajczyk, Iwona, Języki designu: paradygmaty przestrzeni projektowych, Wydawnictwo Uczelniane Politechniki Koszalińskiej, 2015 (wybrane fragmenty)

Literatura uzupełniająca

1. Heskett, John, Design, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2022 (wybrane fragmenty)
2. Thackara, John, Na grzbiecie fali: o projektowaniu w złożonym świecie, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej "Academica", 2010 (wybrane fragmenty)

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	50
	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta		180
Liczba punktów ECTS		6

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Fotografia

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM2.2484.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Łukasz Pochylski	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student decyduje o poszczególnych etapach tworzenia obrazu fotograficznego, począwszy od etapu planowania projektu i kompozycji, poprzez dobór odpowiednich parametrów ekspozycji, aż po cyfrowe przetwarzanie obrazu.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Wykorzystuje aparat fotograficzny w sposób świadomy i celowy, dostosowując ustawienia urządzenia do warunków oświetleniowych oraz zamierzonego efektu artystycznego, dokumentacyjnego. Dobiera właściwy obiektyw, adekwatnie do rodzaju fotografii (np. portretowej, produktowej, reklamowej). Obsługuje lampy błyskowe i lampy światła ciągłe, uwzględniając kierunek, intensywność, temperaturę barwową oraz modyfikatory światła, takie jak softboxy, parasole czy blendy.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W3	Porównuje różne techniki fotograficzne pod kątem ich przydatności w dokumentacji, prezentacji i promocji projektów wzorniczych. Rozpoznaje znaczenie innowacyjnych narzędzi (np. edycji obrazu, sztucznej inteligencji w fotografii) w rozwoju technologii wspierających proces projektowania.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student sprawnie posługuje się cyfrowym aparatem fotograficznym, dostosowując jego ustawienia do zmiennych warunków ekspozycyjnych oraz zamierzonego efektu wizualnego. Student przygotowuje projekt z wykorzystaniem programów do edycji fotografii, biorąc pod uwagę: retusz, korektę barwną, fotomontaż, itp.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U2	Student dobiera właściwe oświetlenie fotografowanego obiektu z uwzględnieniem jego formy, faktury oraz zamierzonego efektu wizualnego. Wykorzystuje techniki modelowania światła, przedstawiając nastrój i przestrzeń obrazu fotograficznego.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U3	Student współpracuje w zespole interdyscyplinarnym, respektując zasady komunikacji i podziału zadań. Umie publicznie zaprezentować projekt, dobierając różnorodne środki wizualne i multimedialne adekwatne do jego charakteru.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student poszukuje nieszablonowych rozwiązań w procesie realizacji fotografii cyfrowej. Uwzględnia różnorodne opinie i perspektywy, co wzbogaca proces kreatywny i wspiera rozwój kompetencji interpersonalnych.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K2	Student posiada umiejętność uważnej obserwacji otaczającej rzeczywistości oraz świadomego przekładania zaobserwowanych zjawisk, emocji i relacji na język wizualny fotografii. Potrafi analizować kontekst społeczny, kulturowy i przestrzenny, dostrzegając detale oraz zależności, które stanowią punkt wyjścia do tworzenia spójnych przekazów wizualnych. W procesie twórczym wykazuje zdolność krytycznego myślenia – zarówno wobec własnych działań, jak i efektów pracy innych osób.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład Celem przedmiotowych zajęć jest kompleksowe zapoznanie studentów z nowoczesnymi narzędziami fotograficznymi oraz metodami kształtowania współczesnej fotografii. Zagadnienia poruszane podczas wykładów: - Wprowadzenie do współczesnych narzędzi fotograficznych - Omówienie najważniejszych aparatów cyfrowych i ich funkcji. - Charakterystyka obiektywów oraz podstawowych akcesoriów fotograficznych. - Przegląd oprogramowania do cyfrowej obróbki obrazu. - Kształtowanie współczesnej fotografii artystycznej i użytkowej - Przegląd trendów i nurtów w fotografii współczesnej. - Rola fotografii w komunikacji wizualnej i mediach. - Fotografia jako narzędzie dokumentacji i projektowania.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2
2.	Ćwiczenia Zajęcia mają charakter praktyczny, ukierunkowany na rozwój umiejętności technicznych i artystycznych. Dzięki zdobytej wiedzy i doświadczeniu studenci nauczą się nie tylko efektywnie obsługiwać aparaty cyfrowe, ale również świadomie korzystać z światła i kompozycji, co umożliwi im kreatywne tworzenie fotografii. Program ćwiczeń 1 Obsługa aparatu fotograficznego - Ćwiczenia z ustawiania parametrów technicznych aparatu - Praktyka w pracy z różnymi trybami fotografowania. 2 Fotografia portretowa - Dobór tła, obiektywu i oświetlenia do portretu. - Praca z modelem i kompozycja kadru. 3 Fotografia produktowa - Techniki oświetlenia obiektów martwych. Kompozycja i stylizacja produktu. 4 Fotografia reportażowa - Reagowanie na dynamiczne sytuacje fotograficzne. - Wykorzystywanie światła zastanego oraz ustawienia aparatu w terenie.	Ćwiczenia projektowe	U1, U2, U3, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie odpowiedzi na zadany temat w postaci poddanego postprodukcji cyklu fotografii. Cykl powinien być poprzedzony tablicą inspiracji, szkicami fotograficznymi oraz conceptualnymi. Przygotowanie planszy z fotografiami wybranymi wraz z prowadzącym. Obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Kolokwium	Projekt
W1		x	x
W2			x
W3		x	x
U1	x		x
U2	x	x	x
U3	x		x
K1		x	x
K2		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Nowoczesna Fotografia Portretowa Stylizacja Techniki Oświetlenie, Peter Travers i James Cheadle, Polska edycja Galaktyka Sp. z o. o. Łódź 2010
2. Fotografia Produktowa Od przedmiotu do martwej natury, Eberhard Schuy, Polska edycja Galaktyka Sp. z o. o. Łódź 2013
3. Fotografowanie Mody Praktyczny Podręcznik, Eliot Siegel, wydanie drugie, Wydawnictwo Arkady Sp. z o. o. Warszawa 2015

Literatura uzupełniająca

1. Sposoby widzenia, John Berger, Fundacja Aletheia 2009
2. Charlotte Cotton – „FOTOGRAFIA JAKO SZTUKA WSPÓŁCZESNA” Kraków 2010 Wyd. Universitas
3. Michael Busselle – „FOTOGRAFIA CZARNO-BIAŁA”. Warszawa 2001 Wyd. Artystyczne i Filmowe
4. Fotografia portretowa : 100 rad i pomysłów / Daniel Lezano&BjornThomassen ; [tł. Filip Koky]. Autor: Lezano, Daniel., Thomassen, Bjorn., Koky, Filip. Brno ; Cieszyn : Zoner, 2007.
5. Fotografia cyfrowa dla każdego, Daly, Tim, Warszawa : G+J Grüner + Jahr Polska, cop. 2003
6. Jak to zrobić w Lightroomie Classic? : najkrótsze drogi do najlepszych rozwiązań, Scott Kelby ; tłumaczenie Piotr Cieślak. Wydanie 2, 2016r

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Konsultacje	20
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie projektu	25
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Fotografia cyfrowa wraz z obróbką zdjęć

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM2.2927.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Łukasz Pochylski	
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	
		Liczba punktów ECTS 4.0	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student świadomie podchodzi do realizacji zdjęć cyfrowych, mając na uwadze zakres procesu kreowania fotografii cyfrowej i jej obróbki, obejmujący zarówno etap przygotowania koncepcji wizualnej, jak i wykonania materiału fotograficznego.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student definiuje różnie technologiczne i użytkowe pomiędzy aparatami pełno klatkowymi (full-frame) a aparatami wyposażonymi w matryce formatu APS-C, w zakresie budowania i funkcjonowania. Używa narzędzi do obróbki fotografii cyfrowej. Nadaje nową formę materiałom fotograficznym stosując korekcję cyfrową (taką jak: kadrowanie, balans bieli, ekspozycja, kontrast, nasycenie kolorów, fotomontaż usuwanie/dodawanie obiektów).	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W3	Student analizuje podstawowe zasady funkcjonowania urządzeń rejestrujących obraz, jak i zaawansowane rozwiązania techniczne stosowane we współczesnych aparatach cyfrowych oraz programach do obróbki.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student interpretuje rzeczywistość, świadomie wykorzystując środki wyrazu właściwe dla fotografii cyfrowej przy użyciu aparatu cyfrowego, a następnie oprogramowania do obróbki obrazu.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U2	Student dobiera adekwatne narzędzia oraz metody, z których korzysta na etapie cyfrowej obróbki obrazu. Formułuje autorskie propozycje rozwiązań wizualnych i plastycznych, dostosowanych do założeń koncepcyjnych projektu.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U3	Student współpracuje w zespole interdyscyplinarnym, dzieląc się zadaniami i koordynując działania w procesie realizacji fotograficznych projektów. Potrafi prezentować, uzasadniać i dostosowywać wyniki pracy fotograficznej i obróbki zdjęć do różnych form i środków prezentacji.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student wymienia poglądy i analizuje różne perspektywy twórcze. Podejmuje nowe wyzwania projektowe, związane z dynamicznie zmieniającym się obszarem fotografii cyfrowej.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student rozwija zdolność twórczego myślenia poprzez eksperymentowanie oraz elastyczność w działaniu podczas całego procesu twórczego. Student śledzi otaczającą rzeczywistość oraz świadomie przekłada zaobserwowane zjawiska, emocje i relacje na język wizualny fotografii.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład: Celem wykładów jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy teoretycznej z zakresu technologii obrazowania cyfrowego oraz współczesnych metod pracy z fotografią artystyczną i użytkową. Zakres wykładów obejmuje: przegląd współczesnych form fotografii cyfrowej oraz kierunków jej rozwoju, wprowadzenie do podstaw kompozycji obrazu fotograficznego i zasad kształtowania przestrzeni wizualnej, prezentację wybranych programów graficznych do edycji i postprodukcji zdjęć analiza fotografii jako medium interpretacji rzeczywistości oraz narzędzia komunikacji artystycznej i użytkowej	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, U1, U2, K1
2.	Ćwiczenia: Zajęcia praktyczne mają na celu rozwijanie umiejętności technicznych i twórczych związanych z rejestracją oraz cyfrową obróbką obrazu fotograficznego. Uczestnicy uczą się świadomie wykorzystywać narzędzia fotografii cyfrowej w działaniach artystycznych i koncepcyjnych. Zakres ćwiczeń obejmuje: praktyczne zapoznanie się z obsługą cyfrowego aparatu fotograficznego, eksperymenty z parametrami ekspozycji i głębią ostrości, ćwiczenia w zakresie świadomego operowania światłem realizację zdjęć o charakterze portretowym, produktowym, dokumentalnym i koncepcyjnym, praktyczne wprowadzenie do edycji cyfrowej: selekcja, korekcja barwna, retusz, montaż,	Ćwiczenia projektowe	U1, U2, U3, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę, aktywność na zajęciach, udział w dyskusji	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie odpowiedzi na zadany temat w postaci poddanego postprodukcji cyklu fotografii. Cykl poprzedzony powinien być tablicą inspiracji, szkicami fotograficznymi oraz konceptualnymi. Przygotowanie planszy z fotografiami wybranymi wraz z prowadzącym.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Kolokwium	Projekt
W1		x	x
W2		x	
W3			x
U1	x		x
U2	x	x	x
U3	x		x
K1		x	x
K2	x		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Lezano D., Thomassen B., (tłum.) Koky F., 2007: Fotografia portretowa : 100 rad i pomysłów. Daniel Lezano & Bjorn Thomassen, Zoner, Cieszyn
2. Charlotte Cotton – „Fotografia jako sztuka współczesna” Kraków 2010 Wyd. Universitas
3. Fotografowanie Mody Praktyczny Podręcznik, Eliot Siegel, wydanie drugie, Wydawnictwo Arkady Sp. z o. o. Warszawa 2015
4. Photoshop : sztuka tworzenia / Piotr Horodyński. (grafik).Warszawa : Wydawnictwo MIKOM, 2004.

Literatura uzupełniająca

1. Berger J., 2009: Sposoby widzenia, Fundacja Aletheia
2. Stefan Gierowski, Jakość, jasność, nasycenie, rozdział: Nudne uwagi i narzekania, Warszawa 2010
3. Urszula Czartoryska – „Przygody plastyczne fotografii”. Gdańsk 2002 Wyd. Słowo/Obraz/Terytori
4. Busselle M., 2001: Fotografia czarno-biała, Wyd. Artystyczne i Filmowe, Warszawa
5. „Fotografia Produktowa od przedmiotu do martwej natury”, Eberhard Schuy, Wydanie II, rozszerzone i uaktualnione dodruk 2019, Wydanie polskie Galaktyka Sp. z o.o, Łódź

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Konsultacje	20
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie projektu	25
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Design management z elementami prawa patentowego

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.3314.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Agnieszka Fajak	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Egzamin	
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	
		Liczba punktów ECTS 1.0	

Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 30, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Definiuje podstawowe pojęcia z zakresu zarządzania designem i opisuje ich znaczenie w kontekście rozwoju produktów i usług.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W2	Objaśnia strukturę modelu Business Model Canvas i charakteryzuje propozycję wartości projektowanego rozwiązania.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W3	Wymienia i interpretuje podstawowe formy ochrony własności intelektualnej w projektowaniu: wzór przemysłowy, prawo autorskie, znak towarowy.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Szkicuje i modyfikuje model biznesowy dla własnego projektu z uwzględnieniem kontekstu użytkownika i rynku.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Dobiera odpowiednie narzędzia do planowania projektu oraz planuje jego etapy, budżet i źródła finansowania.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U3	Przygotowuje dokumentację projektową zawierającą elementy zarządzania, modelowania biznesowego	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Wyraża opinię i podejmuje dyskusję na temat odpowiedzialności projektanta w relacjach z klientem, firmą i zespołem interdyscyplinarnym.	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR
K2	Opisuje wnioski z obserwacji rzeczywistego procesu zarządzania projektami na podstawie wizyty studyjnej w firmie lub instytucji.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 3 1. Czym jest design management? – definicje, zakres, znaczenie w projektowaniu produktów i usług 2. Projektowanie a strategia biznesowa – rola projektanta w organizacji i innowacji 3. Etapy procesu projektowego w kontekście organizacji i rynku 4. Wprowadzenie do modeli biznesowych – logika działania firmy, źródła wartości 5. Business Model Canvas (BMC) – struktura, komponenty, przykłady zastosowań 6. Projektowanie wartości (Value Proposition) – jak projektant tworzy wartość dla użytkownika 7. Wprowadzenie do własności intelektualnej – przegląd praw autorskich, patentów, wzorów przemysłowych	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, U1, U3, K1
2.	SEMESTR 4 1. Zarządzanie projektami wzorniczymi – metodyki projektowe, specyfika projektów kreatywnych 2. Brief projektowy i jego elementy – określanie celów, odbiorców, ram projektowych 3. Planowanie pracy projektowej – etapy, harmonogram, narzędzia 4. Zasady współpracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym 5. Budżetowanie projektu wzorniczego – podstawy wyceny, nakłady, kategorie kosztów 6. Źródła finansowania projektów projektowych – granty, inwestorzy, crowdfunding, środki UE 7. Zarządzanie zespołem projektowym i współpraca interdyscyplinarna 8. Komunikacja z klientem i interesariuszami – negocjacje, prezentacja koncepcji, feedback 9. Wdrożenie projektu do produkcji lub usługi – współpraca z firmą, faza przedprodukcyjna 10. Elementy prawa patentowego – wzór przemysłowy, znak towarowy, procedury rejestracyjne 11. Własność intelektualna w praktyce – prawa projektanta, praca zlecona, umowy, transfer technologii 12. Prezentacja projektu i obrona założeń – dobre praktyki, storytelling projektowy 13. Wizyty studyjne	Wykład, Wykład synchroniczny	W2, W3, U2, U3, K2
3.	Przedmiot przygotowuje studentów do świadomego projektowania w kontekście rynkowym, organizacyjnym i prawnym. W ramach przedmiotu zaleca się połączenie wykładów z pracą warsztatową nad rzeczywistymi lub symulowanymi projektami. Wizyta studyjna umożliwia konfrontację wiedzy teoretycznej z praktyką działania firm projektowych lub technologicznych.	Wykład, Wykład synchroniczny	K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	50%
	Egzamin	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Opracowanie i przedstawienie modelu biznesowego (Business Model Canvas) dla wybranego produktu lub usługi. zakres: 1. analiza potrzeb użytkownika, propozycja wartości, struktura przychodów, kanały dystrybucji itd. forma: prezentacja graficzna i ustna	

Semestr 4

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz, Case study, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	50%
	Zaliczenie pisemne	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Projekt zaliczeniowy (zespołowy): Opracowanie planu wdrożenia projektu wzorniczego (produktu lub usługi), uwzględniającego: 1. harmonogram prac projektowych 2. budżet i źródła finansowania, 3. struktura zespołu i analiza ryzyka, 4. formy ochrony własności intelektualnej	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Egzamin	Zaliczenie pisemne
W1	x	x	x
W2	x	x	x
W3	x	x	x
U1	x		
U2	x		
U3	x		
K1	x		

K2	x	x	x
----	---	---	---

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Best, K. (2021). Zarządzanie designem (wyd. 2). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2010). Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera. Warszawa: Helion.
3. Grzybczyk, K. (2022). Wzornictwo przemysłowe a prawo autorskie i prawo własności przemysłowej. Warszawa: Wolters Kluwer.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	45
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	15
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie uniwersalne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM4.2453.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Desy Gumilar	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student rozpoznaje i wymienia stopnia sprawności osób w każdym wieku, z różnymi możliwościami, umiejętnościami i stopniem sprawności przy uwzględnionych czynnikach związanych ze zdolnością poruszania się, widzenia, słyszenia, pojmowania.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student rozpoznaje i opisuje podstawy teoretyczne i stosowania praktyczne zróżnicowanych technik i technologii wykorzystywanych w projektach wzorniczych m.in. dla osób z niepełnosprawnościami.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Definiuje uwarunkowania projektowania uniwersalnego produktów oraz otoczenia.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student wyjaśnia aspekty bezpieczeństwa stosowanych materiałów i technik w produkcji.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Podkreśla potencjalne implikacje finansowe przygotowanego wzoru, takie jak zyski z opłat licencyjnych, ale także wydatki związane z prezentacją produktu w celach marketingowych i certyfikacji.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W6	Opowiada procedury i koszty związane z uzyskaniem ochrony wzoru przemysłowego.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student potrafi definiować potrzeby i uwarunkowania życiowe osób o różnorodnych ograniczeniach i dysfunkcjach. Potrafi dobrać i rysować sylwetkę użytkownika o odpowiednich wymiarach antropometrycznych (w centylach) do znajdowania kreatywnego rozwiązania, by przeciwdziałać tym ograniczeniom.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Student opracowuje nowy produkt, który jest dostępny i użyteczny dla jak największej liczby odbiorców bez konieczności adaptacji lub specjalistycznego projektowania.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Student wykorzystuje narzędzia wspomagające analizę i prezentację projektów, takie jak szkice, modele, wizualizacje, aby przedstawiać i uzasadniać swoje pomysły na nowe produkty.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	Student porządkuje pomysły w kategorii i priorytety. Sformułuje cele projektowe na podstawie wyników badań. Decyduje o zastosowanych materiałach, technikach wspomagania i metodach produkcji zaprojektowanego produktu.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Student wykonuje interdyscyplinarną współpracę w zakresie promocji tworzonych produktów i podejmowanych działań prospołecznych.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U6	Przedstawia podejmowane działania w formie werbalnej poprzez negocjacje i kampanie, a także w formie multimedialnej poprzez różne kanały, takie jak telewizja, radio, plakaty i media społecznościowe.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Student podejmuje inicjatywy pogłębiania wiedzy i świadomości z zakresu wdrażania idei projektowania uniwersalnego w procesie projektowym.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student opisuje analizę dotyczącą przeprowadzanego rozwiązania projektowego w zakresie zasad projektowania uniwersalnego.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Student jest otwarty na konsultacje z ekspertami i specjalistami zewnętrznymi, korzysta z ich wiedzy i doświadczenia w celu wzbogacenia procesu projektowego produktu uniwersalnego.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 3 Wykład: 1. Wprowadzenie do projektowania uniwersalnego. 2. Rodzaje ograniczeń sprawności: wiekowa, ruchowa, sensoryczna, intelektualna, psychiczna, komunikacyjna, oraz niepełnosprawność związana z chorobami przewlekłymi. 3. Zasady projektowania produktów uniwersalnych. 4. Konteksty użytkowe i scenariusze korzystania z produktów uniwersalnych: mapa empatii, analiza potrzeb użytkownika, metodologia design thinking. 5. Podstawy ergonomii w projektowaniu uniwersalnym: postawa ciała, przestrzeń użytkowa, dostępność, inkluzywność. 6. Inspiracje projektowe: przegląd ikon designu uniwersalnego, analiza projektów klasycznych i współczesnych. Ćwiczenie: Projektowanie produktu lub otoczenia uniwersalnego. Do wyboru: mebel, produkty AGD, urządzenie sportowe, ubranie. Wizualna prezentacja idei projektowej: moodboard, szkic koncepcyjny, opis projektu, prezentacja, argumentacja, feedback. Po odbyciu zajęć studenci będą wyposażeni w umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie i technikach przekazu i realizacji rozwiązania z zakresu projektowaniu uniwersalnego.	Wykład, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, W6, U1, U2, U3, U4, U5, U6, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	50%
	Prezentacja	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Zdanie egzaminu pisemnego. Prezentacja.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu: Forma graficzna: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie pisemne	Prezentacja	Projekt
W1	x		x
W2	x	x	
W3		x	x
W4		x	x
W5	x		
W6	x		
U1		x	x
U2		x	x
U3		x	x
U4		x	x
U5		x	x
U6		x	x

K1		x	x
K2		x	x
K3		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. John Berger, Sven Blomberg, Chris Fox, Michael Dibb, Richard Hollis: Sposoby widzenia. Wydawnictwa Aletheia, 2023
2. Norman D.: Design of Everyday Things. Vahlen, 2016
3. Harman G.: Traktat o przedmiotach, PWN, 2013

Literatura uzupełniająca

1. Manzini E.: Design, When Everybody Designs. The MIT Press, 2015

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Konsultacje	5
	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	5
	Przygotowanie projektu	20
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Wyposażenie wnętrz

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.3316.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak wymagań		
Przedmioty wprowadzające	brak przedmiotów wprowadzających		
Koordinator	Marta Gębska		
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60		Liczba punktów ECTS 4.0
Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60		Liczba punktów ECTS 4.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student w pogłębiony sposób definiuje poszczególne etapy procesu projektowania produktów. Wyznacza w odpowiednie kolejności narzędzia projektowe wykorzystując je do realizacji tematu z projektowania produktu wyposażenia wnętrz.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student przywołuje przykłady z historii wzornictwa dotyczące produktów użytku codziennego wymieniając kluczowe osiągnięcia dziedziny. Wskazuje zależności pomiędzy historycznymi, a współczesnymi tendencjami w zakresie rozwoju wzornictwa przemysłowego. Charakteryzuje trendy projektowe panujące na rynku w zakresie wzornictwa produktów wyposażenia wnętrz.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student rozpoznaje zaawansowane technologie stosowane w wytwarzaniu produktów wyposażenia wnętrz. Kategoryzuje oraz dobiera do proponowanego rozwiązania optymalny sposób z zachowaniem zrównoważonych kierunków rozwoju we wzornictwie.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student dobiera do projektowanego rozwiązania odpowiedni materiał oraz technologię wytwarzania. Identyfikuje różnice w koncepcji produktu rzemieślniczego od przygotowania projektu wzorniczego do wdrożenia seryjnego z zastosowaniem odpowiedniej technologii. W pogłębiony sposób dopasowuje zasoby materialne oraz metody wytwarzania do proponowanego produktu wyposażenia wnętrz. Przywołuje zasady zrównoważonego rozwoju.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Student rozpoznaje aspekty finansowania projektu pod kątem wkładu własnego, jak i nakładu zlecniodawcy. Nakreśla komunikację wartości marketingowych dla proponowanego projektu. Definiuje uwarunkowania prawne związane z projektowanym produktem wyposażenia wnętrz w tym normy dotyczące bezpieczeństwa użytkowania.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student analizuje użytkownika pod kątem jego zachowań oraz potrzeb funkcjonalnych. Opracowuje warunki oraz otoczenie dla projektowanego produktu wyposażenia wnętrz.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Student definiuje temat projektu w kontekście zagadnienia dyplomowego. Bada problem projektowy pod kątem potrzeb użytkownika, otoczenia oraz kontekstu kulturowego. Tworzy własną koncepcję produktu proponując nowe rozwiązanie.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U3	Student realizując temat projektowy analizuje potrzeby użytkownika oraz otoczenia. Opracowuje syntezę problemu formułując założenia do projektu. Wybiera odpowiednią formę do zobrazowania, jak również przekazania idei produktu logicznie argumentując właściwości rozwiązania.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	Student definiuje proces projektowy w kontekście zagadnienia dyplomowego proponując metody do jego realizacji. Formułuje temat planując poszczególne etapy realizacji projektu. Przedstawia rezultat końcowy za pomocą wybranych środków przekazu.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Student realizując zagadnienie dyplomowe współpracuje w zespole interdyscyplinarnym. Współdziała z ekspertami oraz interesariuszami zewnętrznymi komunikując się za pomocą specjalistycznej terminologii. Publicznie przedstawia wnioski z badań oraz wykorzystuje różne techniki przekazu do prezentacji rozwiązania końcowego produktu wyposażenia wnętrza.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student identyfikuje potrzebę ciągłego uzupełniania wiedzy z zakresu projektowania produktów wyposażenia wnętrza. Przyjmuje otwartą postawę przy realizacji zadania. Doskonali warsztat pracy podejmując nowe projekty.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student wyraża gotowość do negocjacji przyjętego rozwiązania. Inicjuje działania przestrzegając zasad etyki zawodowej. Wykazuje zdolność do krytycznego podejścia argumentując własne decyzje projektowe.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Student uznaje istotność rozwoju zdolności twórczego myślenia przy realizacji zadania projektowego. Wykazuje gotowość do stosowania kreatywnych metod przy procesie projektowania oraz prezentacji produktów.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności kreowania nowych rozwiązań projektowych ze świadomym wykorzystaniem procesu projektowania produktów wyposażenia wnętrz. Projekt semestralny opracowywany jest w oparciu o zaproponowany temat oraz program danej pracowni. Realizacja treści programowych umożliwia również przygotowanie zagadnienia dyplomowego. W semestrze trzecim i czwartym: Studenci opracowują wybrany temat według procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w każdym semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika oraz otoczenia gospodarczo - społecznego. 2. Badanie potrzeb oraz kontekstów kulturowych w celu identyfikacji problemu projektowego. 3. Definiowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcji wstępnych produktu (inspiracje, szkicowanie oraz makietowanie). 5. Tworzenie idei projektowej z wykorzystaniem narzędzi wizualnych i narracyjnych jak: moodboard, storytelling. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu z uwzględnieniem założeń projektowych, jak również potrzeb użytkownika. 7. Modelowanie przestrzenne produkt - 3D. 8. Opracowanie dokumentacji 2 i 3D obiektu oraz dobór materiałów i technologii wytwarzania. 9. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, ergonomicznym, materiałowym oraz technologicznym. 10. Wykonanie makiety lub modelu 3D/prototypu. 11. Prezentacja ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2, K3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Realizacja treści programowych umożliwia również przygotowanie zagadnienia dyplomowego. W semestrze trzecim: Student obiera temat dyplomowy opracowując część analityczno-badawczą procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika oraz otoczenia gospodarczo - społecznego. 2. Badanie potrzeb oraz kontekstów kulturowych w celu identyfikacji problemu projektowego. 3. Definiowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcji wstępnych produktu (inspiracje, szkicowanie oraz makietowanie). W semestrze czwartym: Studenci kontynuują realizacją projektu dyplomowego według kolejnych etapów procesu projektowego: 5. Tworzenie idei projektowej z wykorzystaniem narzędzi wizualnych i narracyjnych jak: moodboard, storytelling. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu z uwzględnieniem założeń projektowych, jak również potrzeb użytkownika. 7. Modelowanie przestrzenne produkt – 3D. 8. Opracowanie dokumentacji 2 i 3D obiektu oraz dobór materiałów i technologii wytwarzania. 9. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, ergonomicznym, materiałowym oraz technologicznym. 10. Wykonanie makiety lub modelu 3D/prototypu. 11. Prezentacja ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu w semestrze III jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu w semestrze IV jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
W4	x	x
W5	x	
U1	x	
U2	x	
U3	x	
U4	x	
U5	x	
K1		x
K2		x
K3		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Hodge S., 2022, Arcydzieła wzornictwa, Alma-Press Sp. z o.o.
2. Norman, D., A., 2023, Dizajn na co dzień, Karakter
3. Hanington B., 2019, Universal Methods of Design, Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, Rockport Publishers Inc.
4. Solanki S., 2018, Why Materials Matter, Prestel Publishing
5. Gombrich, E. H., 2009, Zmysł porządku: o psychologii sztuki dekoracyjnej, Universitas

Literatura uzupełniająca

1. Sudjic D., 2023, Język rzeczy Dizajn i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?, Karakter
2. Alexander, Ch., 2008, Język wzorców = A pattern language : miasta, budynki, konstrukcja, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne
3. Hodge, S., 2012, 50 teorii sztuki, które powinieneś znać, PWN

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu Opakowania

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.2490.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak wymagań		
Przedmioty wprowadzające	brak przedmiotów wprowadzających		
Koordinator	Anita Szymankiewicz, Łukasz Aleksandrowicz		
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60		Liczba punktów ECTS 4.0
Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60		Liczba punktów ECTS 4.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Analizuje i interpretuje złożone zagadnienia związane z projektowaniem opakowań i etykiet w kontekście funkcji, estetyki, ergonomii, technologii oraz aspektów środowiskowych, odnosząc je do pogłębionej wiedzy z zakresu wzornictwa i pokrewnych dyscyplin projektowych.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Bada i interpretuje publikacje oraz studia przypadków dotyczące projektowania opakowań i etykiet; rozpoznaje istotne kierunki rozwoju w kontekście historii wzornictwa i kulturowych uwarunkowań projektowych, analizując ich znaczenie dla współczesnych praktyk projektowych	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Wymienia i charakteryzuje metody i techniki wykorzystywane w procesie projektowania i produkcji opakowań. Jest świadomy rozwoju technologicznego i uwarunkowań rynkowych.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Dobiera i klasyfikuje materiały wykorzystywane w procesie produkcji różnych typów opakowań. Porównuje tradycyjne i nowoczesne metody produkcji, druku oraz uszlachetniania opakowań w celu przygotowania prototypów.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Analizuje uwarunkowania finansowe i prawne z zakresu projektowania opakowań i etykiet, w tym przepisy dotyczące oznakowania opakowań. Nakreśla komunikację wartości marketingowych dla proponowanego projektu oraz wyjaśnia zasady planowania procesu produkcji, rozpoznając czynniki wpływające na opłacalność wdrożenia projektu.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Analizuje potrzeby oraz zachowania użytkowników w kontekście określonych warunków rynkowych, środowiskowych i społecznych. Projektuje rozwiązania, które odpowiadają preferencjom użytkowym i wymaganiom ergonomicznym, zwiększając funkcjonalność i poprawiając doświadczenie użytkownika.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Definiuje problemy projektowe w obszarze projektowania opakowań na podstawie analizy potrzeb jednostki i społeczeństwa oraz opracowuje i realizuje własne koncepcje projektowe, które odpowiadają na zdiagnozowane potrzeby	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Przeprowadza analizę stanu istniejącego oraz formułuje własne założenia projektowe, które umożliwiają rozwiązanie zdefiniowanego problemu. Podejmuje świadome decyzje w zakresie własnej twórczości i wizualizacji koncepcji projektowych z zakresu opakowań. Formułuje, prezentuje i logicznie uzasadnia swoje idee, dostosowując sposób komunikacji do odbiorcy.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U4	Samodzielnie dobiera i stosuje w procesie projektowym odpowiednie metody realizacji, techniki przekazu, narzędzia oraz rozwiązania technologiczne. Integruje umiejętności warsztatowe i wiedzę projektową w celu opracowania projektu dyplomowego.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Współdziała w zespole interdyscyplinarnym przy realizacji projektu dyplomowego, wykorzystując wiedzę z zakresu wzornictwa, komunikacji wizualnej, marketingu i technologii. Opracowuje i prezentuje rezultaty projektu z zastosowaniem różnorodnych środków wizualnych i multimedialnych, dostosowanych do kontekstu i odbiorcy.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Uznaje znaczenie ciągłego doskonalenia umiejętności projektowych w obszarze opakowań, traktując je jako istotny element komunikacji wizualnej. Reflektuje nad wpływem projektowania opakowań na wizerunek i rozpoznawalność marki oraz samodzielnie podejmuje działania rozwijające jego kompetencje zawodowe.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Ocenia i argumentuje rozwiązania projektowe w zakresie opakowań, odnosząc się do ich funkcjonalności, estetyki i zgodności z założeniami projektu. Komunikuje się skutecznie w zespole projektowym, negocjując i uzasadniając własne decyzje w sposób rzeczowy i konstruktywny.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Przyjmuje otwartą i twórczą postawę w procesie projektowania i prezentacji projektu z zakresu opakowań. Inicjuje samodzielne działania sprzyjające efektywnej organizacji pracy oraz rozwija motywację do doskonalenia własnego warsztatu projektowego.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	semestr III Realizowane treści pozwalają studentowi świadomie wykorzystywać różne środki wyrazu i technologie niezbędne przy realizacji pracy dyplomowej. Zajęcia przygotowują do realizacji pracy dyplomowej poprzez prowadzenie procesu analityczno- syntetycznego. Student uczy się świadomie przetwarzać bodźce zewnętrzne, określać konkretne inspiracje, analizować potrzeby użytkowników budując na ich podstawie założenia projektowe. Student podczas zajęć, w odniesieniu do własnej koncepcji projektowej, będzie rozszerzał wiedzę i umiejętności z zakresu: - Aktualnych trendów projektowania opakowań w różnych branżach, - Zasad ekologicznego projektowania opakowań, oceny cyklu życia opakowań (LCA) i ich wpływu na środowisko - Roli opakowań jako kluczowych elementów strategii marki, branding - Innowacji w zakresie materiałów, form i funkcji opakowań, nowatorskich rozwiązań technologicznych i cyfrowych, - Narzędzi i technik prototypowania różnych typów opakowań Etapy procesu: 1. Dogłębna analiza tematu projektowego z uwzględnieniem: - analizy rynku i aktualnych trendów branżowych, - identyfikacji i analizy potrzeb użytkowników, - badań i charakterystyki grupy docelowej, - kontekstu funkcjonalnego oraz środowiskowego projektowanego rozwiązania, - analizy funkcji i roli użytkownika w kontekście użytkowania 2. Definiowanie założeń projektowych 3. Szkice koncepcyjne. Pierwsze kierunki rozwiązań. 4. Analiza materiałów i technologii produkcji opakowań, 5. Branding i komunikacja wizualna opakowań. 6. Wstępne prototypy - testy funkcjonalne, ergonomiczne, konstrukcyjne i materiałowe. 7. Korekty projektów. Weryfikacja założeń. 8. Prezentacja koncepcji	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K2, K3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	semestr IV Zajęcia pozwalają zgłębiać różnorodne aspekty projektowania opakowań, od technicznych i estetycznych, po zrównoważone i praktyczne rozwiązania, w celu przygotowania pracy dyplomowej. Realizowane treści umożliwiają dopracowanie koncepcji projektowej, analizę błędów projektowych oraz dobór odpowiednich technik i technologii. Student uczy się świadomie stosować specjalistyczne środki wyrazu oraz terminologię branżową w procesie projektowania opakowań, rozwijając kompetencje projektowe z zakresu: - Badania percepcji i zachowań konsumenckich, w tym wpływu opakowania na decyzje zakupowe, - Aspektów technicznych, technologicznych i funkcjonalnych projektowania opakowań, - Zasad etyki i przepisów obowiązujących w obszarze projektowania, - Analizy i interpretacji studiów przypadków odnośnie wybranego zagadnienia projektowego, - Przeprowadzania badań i testów użytkowych, - Realizacji projektu od fazy koncepcyjnej do wykonania fizycznego prototypu, - Posługiwania się specjalistyczną terminologią z zakresu projektowania opakowań. Etapy pracy nad projektem: 1. Analiza wstępna – określenie i interpretacja tematu, analiza rynku, grupy docelowej, potrzeb użytkowników oraz kontekstu funkcjonalnego. 2. Badania i inspiracje – analiza trendów i innowacji technologicznych w projektowaniu opakowań; zbieranie inspiracji wizualnych i materiałowych. 3. Formułowanie koncepcji projektowej – tworzenie wstępnych założeń projektowych z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju. 4. Projektowanie i rozwój idei – dalsze opracowanie wersji koncepcyjnych; ostateczna selekcja materiałów, technologii i form; przygotowanie wizualizacji i prototypów. 5. Testowanie i analiza – badania percepcji konsumenckiej, testy prototypów, ocena funkcjonalności. 6. Dopracowanie projektu – weryfikacja założeń, nanoszenie poprawek, dodatkowe konsultacje merytoryczne i techniczne. 7. Realizacja finalna – przygotowanie materiałów do produkcji, wykonanie prototypu, dokumentacja projektu, prezentacja wizualna, plansze	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
W5	x	x
U1	x	
U2	x	
U3	x	

U4	x	
U5	x	
K1	x	x
K2	x	x
K3	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Calver G., 2009: Czym jest Projektowanie Opakowań?, ABC Dom Wydawniczy
2. Ankiel- Homa M., 2012, Wartość komunikacyjna opakowań jednostkowych, Poznań : Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego
3. Piłczyńska K. , 2022, Przemysłowe drukowanie cyfrowe materiałów opakowaniowych i opakowań, Warszawa : Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej
4. Emblem A., Emblem H., 2014, "Technika opakowań. Podstawy, materiały, procesy wytwarzania", PWN
5. Evrard, J. J., 2024, The package design book: Pentawards. Köln: Taschen.

Literatura uzupełniająca

1. Leszczyński, K., & Żbikowska, A. (redakcja.), 2016, Opakowania i pakowanie żywności: wybrane zagadnienia. Warszawa: Wydawnictwo SGGW.
2. Willberg, H. P., & Forssman, F. , 2011, Pierwsza pomoc w typografii: poradnik używania pisma, Gdańsk : Słowo/Obraz Terytoria
3. Żakowska H., 2017, Opakowania a środowisko : wymagania, standardy, projektowanie, znakowanie , Wydawnictwo Naukowe PWN
4. Stewart B., 2009, "Projektowanie opakowań", Wydawnictwo Naukowe PWN

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Design w przestrzeni publicznej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.2482.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Joanna Muszyńska	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	definiuje problematykę projektowania wzornictwa w kontekście przestrzeni publicznych, takich jak parki, place, ogrody, przestrzenie wokół budynków użyteczności publicznej, mieszkaniowej wielorodzinnej, placów zabaw, ogrodów botanicznych i zoologicznych, cmentarzy, miejsc pamięci, obiektów infrastrukturalnych, bulwarów nadmorskich i nabrzeży rzecznych	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	wymienia przykłady współczesnej światowej i polskiej architektury, które oddziałują na projektowanie wzorniczych elementów wyposażenia przestrzeni	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W3	egzemplifikuje wpływ teorii i praktyk twórców, w szczególności projektantów architektonicznych na projektowanie w obszarze wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wnętrz i wystawiennictwa	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W4	charakteryzuje materiały i technologie wykorzystywane w projektowaniu wzorniczych elementów kształtujących przestrzeń publiczną	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W5	definiuje rolę biomimetyzmu w materiałach i technologiach w projektowaniu wzorniczych elementów kształtujących przestrzeń publiczną, w odniesieniu do struktur naturalnych	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W6	wskazuje analogie biologiczne w materiałach i technologiach stosowanych we wzornictwie i obszarach pokrewnych- urbanistyce, architekturze, architekturze wnętrz, architekturze krajobrazu	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W7	wyjaśnia zależności pomiędzy założeniami projektowymi a aspektami finansowymi, wskazując na kosztochłonność poszczególnych elementów procesu projektowego i produkcyjnego	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W8	nakreśla pomysły kreacji wizerunku marki czy też instytucji w prowadzonym projekcie oraz wyraża opinię na temat najbardziej adekwatnych sposobów komunikacji z użytkownikiem i otoczeniem	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W9	przywołuje kluczowe aspekty prawnoautorskie związane z prowadzonym projektem, między innymi przywołuje definicję utworu, współwłasności, zakres autorskich praw majątkowych i osobistych, pola eksploatacji, wskazuje różnice pomiędzy utworem inspirowanym a opracowaniem, wyjaśnia warunki udzielania licencji i prawa własności przemysłowej w realizowanym projekcie	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	analizuje konteksty realizacji wzorniczych, wskazując zależności pomiędzy układem urbanistycznym, projektem architektonicznym, architekturą wnętrz i krajobrazu a produktem w przestrzeni publicznej	WZ_P2_K_U01	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U2	uszczegóławia oraz interpretuje brief, tworzy harmonogram procesu projektowego, formułuje założenia projektowe i przedstawia je w formie szkiców koncepcyjnych, mapy myśli oraz innych, wybranych metod prezentacji, na przykład wizualizacji, prototypu, makiety, modelu itp.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	łączy zależności występujące w układzie urbanistycznym, projekcie architektonicznym i realizacji wzorniczej, tworząc projekt w określonej lokalizacji, dla wskazanej grupy użytkowników oraz w przyjętej skali realizacji i oddziaływania na otoczenie	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	bada i analizuje właściwości wybranych, wiodących czynników determinujących charakter projektu, generuje kilka propozycji twórczych w formie projektów koncepcyjnych	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U5	wykonuje doświadczenie z materiałami, technologiami, światłem lub innymi czynnikami kształtującymi projekt	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U6	opracowuje projekt wykonawczy do wskazanej koncepcji	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U7	eksploruje materiały źródłowe, w celu znalezienia rozwiązań analogicznych, antagonistycznych i wyboru referencji do projektu, rozpoznaje możliwości technologiczne w kontekście funkcji elementów wyposażenia przestrzeni publicznej, przygotowując projekty semestralne oraz pracę dyplomową	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U8	wykonuje model przestrzenny rozwiązania w najbardziej optymalnej formie względem prezentacji cech i zależności: prototyp z docelowych materiałów lub ich substytutów, które wiernie oddaje cechy oryginalnych budulców, makietę, model w skali pomniejszonej, detal w skali powiększonej, wykonuje dokumentację fotograficzną modelu przestrzennego, zarówno w projekcie semestralnym jak i w pracy dyplomowej	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U9	przedstawia harmonogram pracy nad projektem, prezentuje indywidualne studium kontekstu teoretycznego opracowania i dyskutuje kierunki rozwoju projektu, przygotowuje plan prezentacji, sprawdza czas trwania wystąpienia, zarówno w projekcie semestralnym jak i w pracy dyplomowej	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	wykazuje się twórczym myśleniem, które przejawia się w ciągłym doskonaleniu metod kreacji oraz prezentacji projektu	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	dyskutuje zasadność wprowadzenia zmian w projekcie, akceptuje ostateczne wskazówki i wytyczne decydentów i wykazuje otwartą postawę względem dalszego ulepszania projektu	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	angażuje się w powierzone zadania, bierze odpowiedzialność za realizację procesu twórczego zgodnie z harmonogramem	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K4	rozpoznaje własne predyspozycje oraz ograniczenia prowadząc proces twórczy	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	III semestr, ćwiczenia Zwrot ku naturze jako strategia konstruowania form przestrzennych. Celem procesu projektowego jest poznanie wybranych materiałów, w tym struktur naturalnych i mechanizmów biologicznych, pod względem ich właściwości oraz zbadanie ich korelacji z wybranym czynnikiem, na przykład ze światłem. Zajęcia przygotowują do tworzenia pracy dyplomowej poprzez prowadzenie procesu analityczno- syntetycznego, którego rezultaty zostaną przetworzone i zaimplementowane do przedmiotu codziennego użytku. Harmonogram prac: 1. Wprowadzenie tematu. Interpretacja briefu. 2. Prezentacja i dyskusja kontekstu teoretycznego projektu. 3. Research. Szkice koncepcyjne. 4. Rozpoznanie możliwości technologicznych w kontekście funkcji. 5. Konsultacje tematów. Załączek idei. Szkice koncepcyjne. 6. Relacja materiał- światło. Współpraca czy antagonizm. 7. Genius loci. Kontekst zastosowania wybranego połączenia formy i funkcji. 8. Prezentacja finalnej koncepcji.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, U1, U2, U3, U4, U5, U7, U8, U9, K1, K2, K3, K4
2.	IV semestr, ćwiczenia Projekt wzorniczy na podstawie wybranych dzieł współczesnej architektury, szczegółowo opracowany w materiale docelowym i wybranej technologii. Zajęcia przygotowują do realizacji pracy dyplomowej poprzez zmianę skali, miejsca i użytkownika w procesie projektowym i twórcze przekształcenie obserwacji poczynionych w realizacjach referencyjnych i zastosowanie analogii architektonicznych do projektowania produktu. Harmonogram prac 1. Wprowadzenie tematu. 2. Research. Prezentacje analiz architektonicznych. 3. Załączek idei. Synteza i transformacja pomysłów. 4. Rozpoznanie możliwości technologicznych w kontekście funkcji. 5. Konsultacje tematów. Szkice koncepcyjne. 7. Wstępne prototypy pierwszej koncepcji. 6. Propozycje materiałowe dla docelowej realizacji. 7. Prototypowanie. 8. Fotografia modelu trójwymiarowego. 9. Prezentacja finalnej koncepcji.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W7, W8, W9, U1, U2, U3, U4, U5, U6, U7, U8, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: przygotowanie i udział w prezentacji projektu, w formie graficznej (prezentacja multimedialna lub/i plansza).	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki zaliczenia przedmiotu: przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makietka lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2		x
W3	x	
W4	x	
W5	x	
W6	x	

W7	x	
W8	x	
W9	x	
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	
U4	x	
U5	x	
U6	x	
U7	x	x
U8	x	
U9	x	
K1	x	x
K2	x	
K3	x	
K4	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Gropius W., Pełnia architektury, tłum. Kopczyńska K., Wydawnictwo Karakter, Kraków 2024
2. Kapsali V., Biomimetics for designers. Applying Nature's Processes & Materials in the Real World, Thmames & Hudson Ltd, Londyn 2021
3. Konieczny R., Malkowski T. Archiprzewodnik po Polsce, Pascal, Bielsko- Biała 2022
4. Le Corbusier, W stronę architektury, wyd. 2, tłum. Swoboda T., Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012
5. Neufert E., Neufert. Podręcznik projektowania architektoniczno- budowlanego, wyd. 42, tłum. Żak K., Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2022

Literatura uzupełniająca

1. Holden R., New landscape design, Laurence King Publishing, London 2003
2. Rumińska A., 101 najciekawszych polskich budynków dekady, Agora, Warszawa 2011
3. Sim D., Miasto życzliwe. Jak kształtować miasto z troską o wszystkich, tłum. Dec K., Mincer W. Wysoki Zamek, Kraków 2020

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Środki transportu

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.0142.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Agnieszka Fajak	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student rozpoznaje różnorodne typy współczesnych środków transportu oraz porządkuje je według kryteriów użytkowych, funkcjonalnych i projektowych w kontekście złożonych systemów mobilności.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student przywołuje oraz opisuje wybrane osiągnięcia projektowe w obszarze wzornictwa, sztuki i architektury, odnosząc je do historycznego i społeczno-kulturowego kontekstu środków transportu.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student definiuje zależności między zastosowaniem technologii a uwarunkowaniami projektowymi (np. ergonomia, zrównoważony rozwój, bezpieczeństwo), porządkując je według kryteriów funkcjonalnych i projektowych.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student opisuje oraz nakreśla kierunki rozwoju materiałów i technologii w kontekście projektowania odpowiedzialnego środowiskowo.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Student rozpoznaje i wylicza podstawowe elementy kosztorysu i budżetowania projektu, nakreśla zależności między decyzjami projektowymi a uwarunkowaniami finansowymi i produkcyjnymi.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student interpretuje złożone potrzeby użytkowników i społeczne konteksty mobilności oraz przygotowuje zindywidualizowane scenariusze projektowe, wykorzystując metody analizy i syntezy problemu projektowego w celu wypracowania trafnych rozwiązań dla środków transportu.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U2	Student formułuje trafne, celowe i pogłębione pytania, które pozwalają zidentyfikować potrzeby, motywacje, oczekiwania oraz emocjonalne i funkcjonalne aspekty związane z użytkowaniem środków transportu. Korzysta z różnych metod analizy potrzeb – wywiadu pogłębionego, ankiety, obserwacji oraz analizy doświadczenia użytkownika.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U3	Student analizuje dane pochodzące z obserwacji i diagnozy potrzeb społecznych, kulturowych oraz indywidualnych użytkowników mobilności. Stosuje w projektowaniu środków transportu podejście interdyscyplinarne – łącząc wiedzę z zakresu wzornictwa, ergonomii, socjologii, technologii, materiałoznawstwa i zrównoważonego rozwoju. Identyfikuje złożone problemy projektowe charakterystyczne dla środków transportu, uwzględniając aspekty funkcjonalne, estetyczne, symboliczne i środowiskowe – w odpowiedzi na potrzeby użytkowników i kontekst społeczno-przestrzenny.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U4	Student wykorzystuje zróżnicowane metody i techniki projektowe w celu opracowania koncepcji środka transportu, odpowiednio dobierając narzędzia badawcze, komunikacyjne i wizualizacyjne. Samodzielnie planuje przebieg procesu projektowego, uwzględniając analizę kontekstu, potrzeby użytkowników oraz wymagania funkcjonalne i techniczne. Potrafi świadomie zastosować te umiejętności podczas realizacji projektu dyplomowego.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Student jest przygotowany do efektywnej współpracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym oraz potrafi publicznie zaprezentować koncepcję środka transportu, wykorzystując różnorodne środki wizualne i komunikacyjne. Doskonali umiejętności prezentacyjne i argumentacyjne niezbędne do obrony projektu dyplomowego.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student świadomie dostrzega konieczność nieustannego rozwoju i samodoskonalenia w zawodzie projektanta, z odwagą podejmuje różnorodne wyzwania projektowe, a w procesie przygotowania pracy dyplomowej z zakresu projektowania środków transportu zręcznie wykorzystuje triadę: analiza – synteza – projekt, łącząc kreatywność z metodycznym podejściem do rozwiązywania złożonych problemów.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student wykazuje się samodzielnością w podejmowaniu decyzji projektowych, oszacowuje zasoby i ograniczenia technologiczne oraz środowiskowe, a także wartościuje możliwe rozwiązania projektowe w kontekście wyzwań zrównoważonego rozwoju – z myślą o opracowaniu kompleksowego projektu dyplomowego.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K3	Student formułuje i proponuje krytyczne argumenty dotyczące analizowanych rozwiązań projektowych w obszarze środków transportu, ze szczególnym uwzględnieniem pracy nad projektem dyplomowym. Opracowuje i rozwija strategie komunikacji oraz negocjacji w zespole projektowym, skutecznie zarządza procesem podejmowania decyzji oraz prezentuje własne stanowisko projektowe w kontekście realizacji dyplomu.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 3 Analiza krytyczna i projektowe przygotowanie do dyplomu. 1. Mobilność w perspektywie systemowej i projektowej- Przegląd aktualnych form mobilności (publicznej, indywidualnej, wspólnej, elastycznej). 2. Analiza środków transportu jako elementów większych systemów społecznych i infrastrukturalnych 3. Urbanizacja, cyfryzacja, zmiany klimatyczne, dekarbonizacja – identyfikowanie ich wpływu na projektowanie współczesnych i przyszłych środków transportu. 4. Badania w procesie projektowym (research for design) 5. Pogłębione analizy potrzeb użytkowników, obserwacje, wywiady, mapowanie doświadczeń – jako przygotowanie do pracy dyplomowej. 6. Wstępne koncepcje projektów dyplomowych 7. Zajęcia prowadzone są zarówno w formie korekt indywidualnych jak i grupowych, konsultacji specjalistycznych oraz wizyt w przedsiębiorstwach współpracujących w realizacji tematów. Kluczowym aspektem pracy będzie skupienie się na procesie funkcjonalnym wybranego środka transportu, jego formie i możliwościach rozwoju w danym środowisku.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	SEMESTR 4 W semestrze czwartym przedmiot koncentruje się na pogłębionej pracy koncepcyjnej oraz metodycznym przygotowaniu do projektu magisterskiego. Studenci rozwijają swoje wcześniejsze pomysły, przekształcając je w dojrzałe koncepcje projektowe, które mogą stanowić podstawę pracy dyplomowej. 1. Pogłębienie zagadnień projektowych i badawczych. Studenci analizują i systematyzują zagadnienia projektowe wypracowane w poprzednim semestrze, identyfikując główne problemy oraz ich konteksty. Wykorzystują narzędzia takie jak mapy problemów, sieci powiązań między interesariuszami czy scenariusze użytkowania, aby wyznaczyć kierunki dalszych działań projektowych. 2. Projektowanie odpowiedzialne społecznie i środowiskowo 3. Tworzenie własnego podejścia metodycznego. Zamiast stosować uniwersalne schematy, studenci są zachęceni do indywidualnego doboru metod i narzędzi projektowych, odpowiadających specyfice wybranego środka transportu. 4. Prezentacja i rozwój koncepcji dyplomowej. Duży nacisk położony jest na komunikację idei projektowej – zarówno wizualną, jak i werbalną. Studenci tworzą plansze koncepcyjne, prezentują modele poglądowe, a także ćwiczą argumentację funkcjonalną i ideową. 5. Inspiracje i konteksty branżowe. Zajęcia obejmują analizę wybranych studiów przypadków oraz współczesnych trendów w projektowaniu środków transportu. Studenci biorą udział w konsultacjach z praktykami branżowymi i reflektują nad rolą projektanta w obliczu aktualnych wyzwań mobilności i zmian cywilizacyjnych. 6. Zajęcia prowadzone są zarówno w formie korekt indywidualnych jak i grupowych, konsultacji specjalistycznych oraz wizyt w przedsiębiorstwach współpracujących w realizacji tematów. Kluczowym aspektem pracy będzie skupienie się na procesie funkcjonalnym wybranego środka transportu, jego formie i możliwościach rozwoju w danym środowisku.	Ćwiczenia projektowe	W3, W4, W5, U4, U5, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
W4	x	
W5	x	
U1	x	
U2	x	
U3	x	

U4	x	
U5	x	
K1		x
K2		x
K3		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Introduction to Modern Vehicle Design - Julian Happian-Smith, Richard Osborne
2. "Sketching the Future: Designing Cars for a New Century" - Freeman Thomas, Ed Welburn
3. "Automotive Design and Production" - Terry M. Pantazi
4. Iwona Grabarek. Ergonomia w projektowaniu innowacyjnego transportu publicznego, 2014

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Ubiór

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.2930.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Sara Betkier, Szymon Owsiański	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student projektuje odzież z uwzględnieniem jej funkcjonowania w konkretnej przestrzeni (np. pokaz mody, instalacja, wystawa). Podejmuje projektowanie odzieży w ramach szerszych kontekstów – społecznych, przestrzennych, kulturowych. Tworzy ubrania łączące funkcję użytkową z komunikatem społecznym lub estetycznym.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student zna kluczowe postaci, zjawiska i kierunki w historii mody i projektowania ubioru oraz ich wpływ na współczesną praktykę projektową. Analizuje przemiany estetyczne, technologiczne i społeczne wpływające na rozwój wzornictwa odzieżowego. Poszukuje wiedzy w publikacjach lub literaturze do formułowania autorskich koncepcji projektowych odpowiadających aktualnym tendencjom w modzie, kulturze i przestrzeni publicznej.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student korzysta z możliwości współczesnych urządzeń i maszyn szwalniczych, a także narzędzi stosowanych w prototypowaniu. Wskazuje różnice między metodami przemysłowymi a indywidualnym wytwarzaniem ubrań (np. szycie jednostkowe vs. seryjne).	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student rozróżnia i opisuje przykłady nowoczesnych materiałów, takich jak: tekstylia z recyklingu (np. poliester z butelek PET), biotkaniny (np. z grzybni), tkaniny fotoluminescencyjne i przewodzące, tekstylia samoczyszczące, termoaktywne. Rozumie aspekty środowiskowe i etyczne w doborze materiałów (np. certyfikaty).	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Student rozumie pojęcie kosztorysu projektowego: materiałów, robocizny, usług zewnętrznych (druk, haft, konstrukcja). Rozróżnia działania marketingowe w branży mody, w tym współpracę z influencerami, udział w targach i konkursach projektowych.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student formułuje trafne, celowe i pogłębione pytania, które pozwalają zidentyfikować potrzeby, motywacje, oczekiwania oraz emocjonalne i funkcjonalne aspekty związane z ubiorem. Korzysta z różnych metod analizy potrzeb – wywiadu pogłębionego, ankiety, doświadczenia użytkownika.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Student analizuje wiadomości pozyskane z obserwacji i analizy potrzeb społecznych, kulturowych oraz indywidualnych. Stosuje w projektowaniu ubioru interdyscyplinarne podejście – łącząc wiedzę z różnych zakresów np. zakresu wzornictwa / antropologii mody / socjologii / materiałoznawstwa / technologii itp. Identyfikuje złożone problemy projektowe związane z ubiorem, uwzględniając czynniki funkcjonalne, estetyczne, symboliczne w odpowiedzi na potrzeby użytkownika i środowiska.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U3	Student przeprowadza pogłębioną analizę projektową z uwzględnieniem kontekstu społeczno-kulturowego, funkcjonalnego, technologicznego i estetycznego związanego z ubiorem jako elementem komunikacji i tożsamości użytkownika. Posługuje się metodami badawczymi (np. moodboard, analiza rynku, brand persona, user experience) w celu opracowania trafnych rozwiązań projektowych. Formułuje i przedstawia własne idee projektowe w sposób werbalny i wizualny – w prezentacji ustnej, portfolio, opisie koncepcji lub dokumentacji procesu projektowego.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	Student definiuje temat projektu w kontekście zagadnienia dyplomowego. Podejmuje decyzje dotyczące sposobu realizacji fizycznej (prototypu), zachowując spójność pomiędzy koncepcją, formą, funkcją i techniką wykonania. Rozwiązuje problemy wynikające z ograniczeń materiałowych lub konstrukcyjnych, np. przez korekty formy, zmianę materiału czy zastosowanie alternatywnych technologii. Dobiera odpowiednie narzędzia i techniki szycia, drapowania, konstruowania form odzieżowych lub eksperymentowania z materiałem w zależności od założeń projektowych.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Student realizując zagadnienie dyplomowe współpracuje z członkami zespołu z różnych dziedzin. Planuje harmonogram prac oraz dąży do jego realizacji. Dobiera formę prezentacji do odbiorcy, starannie przygotowując efekty pracy.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student wyszukuje aktualne problemy i potrzeby użytkowników, podejmując się opracowania odpowiedzi projektowej. Poszukuje inspiracji w sztuce, architekturze, nauce i kulturze – rozumiejąc ich znaczenie w społeczeństwie. Tworzy rozbudowane koncepcje ubioru odpowiadające współczesnym wyzwaniom (np. inkluzywność, ekologia). Tworzy przemyślaną, funkcjonalną i estetyczną formę ubioru.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student uzasadnia decyzje materiałowe i technologiczne, odwołując się do analiz funkcjonalnych, ergonomicznych i estetycznych oraz faktów wynikających z przeglądu stanu istniejącego oraz literatury w docelowym temacie. Przeprowadza analizę porównawczą różnych podejść projektowych, wskazując ich mocne i słabe strony.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Student stosuje rozwiązania użytkowe, starając się rozwiązać problem projektowy, nie zmieniając cech kreowanego produktu. Eksperymentuje z formą, materiałem, techniką i kontekstem kulturowym, wykazując niezależność myślenia i śmiałość projektową. Używa technik kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych (np. design thinking, mapa empatii). Modyfikuje własne założenia projektowe w odpowiedzi na nowe dane, kontekst lub opinię zespołu.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 3 Projekt semestralny prowadzony jest w oparciu o temat oraz założenia programowe obowiązujące w danej pracowni. Studenci realizują zadanie, przechodząc przez kolejne fazy procesu projektowego. Realizacja treści programowych sprzyja również rozwijaniu zagadnień, które mogą stać się podstawą pracy dyplomowej. 1. Diagnoza i definicja problemu: zidentyfikowanie aktualnych wyzwań i problemów społeczno-kulturowych, formułowanie pytań projektowych oraz wykonanie analizy potrzeb. 2. Badania i kontekst: tworzenie mapy kontekstu (społecznego/ przestrzennego/ emocjonalnego/ symbolicznego) 3. Poszukiwanie inspiracji w historii mody i sztuce, analiza przypadków (case studies) projektów, które miały znaczenie społeczne, estetyczne lub symboliczne, tworzenie moodboardów. 4. Koncepcja projektowa: włożenie narracji projektowej – opowieści towarzyszącej ubiorowi. Konstruowanie wstępnych koncepcji w formie wizualizacji lub szkiców ręcznych. 5. Projektowanie i realizacja formy: dobór materiałów w oparciu o analizę funkcjonalną i środowiskową, testowanie rozwiązań technologicznych i ergonomicznych. Realizacja projektu końcowego. 6. Analiza i autorefleksja: Zebranie opinii i feedbacku od odbiorców, analiza mocnych i słabych stron, refleksja nad zastosowanymi metodami badawczymi i projektowymi. 7. Prezentacja projektu: przygotowanie projektu wraz z dokumentacją fotograficzną oraz wizualną.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	SEMESTR 4 Projekt semestralny prowadzony jest w oparciu o temat oraz założenia programowe obowiązujące w danej pracowni. Studenci realizują zadanie, przechodząc przez kolejne fazy procesu projektowego, obejmujące następujące etapy. Realizacja treści programowych sprzyja również rozwijaniu zagadnień, które mogą być kontynuacją pracy dyplomowej. 1. Założenia projektowe: wybór tematu z uwzględnieniem aspektów produkcyjnych oraz określenie warunków realizacji: przestrzeń/ środki/ dostępne narzędzia/ harmonogram/ tryb pracy (indywidualna / zespołowa). 2. Eksperymenty materiałowo-konstrukcyjne: testy odporności/ zachowania w ruchu/ reakcja na światło, itp. Próby konstrukcyjne na manekinach. 3. Badanie różnic między techniką jednostkową a seryjną: np. konstrukcja CAD vs. ręczna, szwy przemysłowe vs. krawieckie. Wykorzystanie współczesnych urządzeń szwalniczych i technik specjalistycznych (druk cyfrowy, haft komputerowy, cięcie laserowe). Wdrażanie korekt wynikających z ograniczeń materiałowych lub funkcjonalnych. 3. System komunikacji wizualnej: moodboardy techniczne, storyboardy, rysunki techniczne, briefy. Konsultacje z przedstawicielami innych dziedzin oraz modyfikowanie założeń projektowych na podstawie feedbacku. Tworzenie prezentacji do grupy docelowej. 4. Prototypowanie: Stworzenie pełnego prototypu ubioru z uwzględnieniem spójności pomiędzy formą, funkcją i techniką wykonania. Budowa form konstrukcyjnych (manualnie lub cyfrowo). Dobór odpowiednich technik wykonawczych, dokumentacja procesu wykonawczego (notatki, zdjęcia, komentarze, korekty). 5. Prezentacja gotowego projektu: Stworzenie graficznej prezentacji wraz z dokumentacją fotograficzną, conceptem możliwości wdrożenia projektu oraz analizą kanałów marketingowych.	Ćwiczenia projektowe	W3, W4, W5, U4, U5, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
W4	x	x
W5	x	
U1	x	
U2	x	
U3	x	

U4	x	
U5	x	
K1		x
K2		x
K3		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Toussaint-Samat Maguelonne, 2011r., "Historia stroju", Wydawnictwo W.A.B
2. Boucher Francois, 2008r., "Historia mody. Dzieje od czasów prehistorycznych do końca XX wieku", Wydawnictwo Arkady
3. Fashionary, 2017r., "The Fashion Business Manual: All Illustrated Guide to Building a Fashion Brand", Wydawnictwo Thames & Hudson
4. Wolff Collette, 2000r., "The Art of Manipulating Fabric", Wydawnictwo F&W Publications Inc.
5. Baugh Gail, 2012r., "Encyklopedia materiałów odzieżowych", Wydawnictwo Arkady

Literatura uzupełniająca

1. Elżbieta Stark, Zofia Lipke-Skrawek, 2018r., Techniki szycia odzieży, Wydawnictwo: SOP Oświatowiec
2. M. Gutkowska-Rychlewska, 1968r., "Historia ubiorów", Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich
3. Cally Blackman, 2013r., "100 LAT MODY", Wydawnictwo Arkady
4. Bartkiewicz Magdalena, 1979r., "Polski ubiór do 1864 roku", Zakład Narodowy im. Ossolińskich
5. Sue Jenkyn Jones, 2007r., "Moda: projektowanie", Wydawnictwo Arkady
6. Marnie Fogg, 2016r., "HISTORIA MODY", Wydawnictwo Arkady

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie produktu II

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.4184.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		Brak wymagań	
Koordinator		Romuald Fajtanowski	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	prezentuje uporządkowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą zasad i etapów projektowania produktu, w tym metodologii rozwoju koncepcji i prototypowania. Przywołuje definicje z zakresu teorii projektowania różnego rodzaju artykułów, w tym relacje między funkcją, formą, materiałem, a kontekstem kulturowym. Proponuje użycie zdobytej zaawansowanej wiedzy do przygotowania pełnej i wielowymiarowej analizy funkcjonalnej produktu, uwzględniającej potrzeby różnorodnych użytkowników i możliwości technologiczne producenta	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	analizuje kluczowe publikacje z dziedziny wzornictwa oraz wartościuje najważniejsze osiągnięcia historyczne i współczesne w dziedzinie projektowania produktu, z uwzględnieniem aktualnych trendów w sztuce i kulturze. Wykazuje zainteresowanie w zgłębianiu i poznawaniu różnorodnych aspektów dotyczących rozwoju wzornictwa, tak w Polsce jak i za granicą	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	przywołuje szczegółowo różnorodne technologie wykorzystywane w projektowaniu i produkcji wzorniczej, w tym metody obróbki drewna, tworzyw sztucznych, metalu i tkanin, oraz analizuje kierunki rozwoju techniki w designie.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	wartościuje innowacje w zakresie materiałów niezbędnych w produkcji różnego rodzaju produktów (np. kompozytów, materiałów ekologicznych, biodegradowalnych) oraz zna ich właściwości funkcjonalne i estetyczne istotne w projektowaniu artykułów powszechnego użytku	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	przywołuje pogłębioną wiedzę na temat uwarunkowań ekonomicznych, marketingowych i prawnych (w tym ochrony własności intelektualnej), które wpływają na realizację i wdrożenie projektu produktu na rynek. Tłumaczy i wyjaśnia znaczenie pojęć związanych z biznesową sferą wdrażania swojego projektu. Rozróżnia, opisuje i porównuje technologie i kierunki rozwoju techniki wykorzystywane w projektowaniu produktu.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	analizuje potrzeby i zachowania użytkownika w określonym kontekście środowiskowym i społecznym oraz interpretuje wyniki tej analizy w odniesieniu do procesu projektowego produktu. Wdraża zdobytą wiedzę do opracowania koncepcji funkcjonalnego i estetycznego produktu, uwzględniającego potrzeby użytkowników i możliwości technologiczne producenta.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U2	formułuje problem projektowy dotyczące produktu na podstawie obserwacji i analizy użytkownika, a następnie opracowuje autorską koncepcję projektową, uwzględniającą funkcjonalność, ergonomię i estetykę. Tworzy dokumentację projektową i konstrukcyjną produktu (rysunki techniczne, zestawienie materiałów, modele 3D, prototypy). Przeprowadza analizę cyklu życia produktu oraz ocenia jego wpływ środowiskowy.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	formułuje problem projektowy, opracowuje koncepcje rozwiązań poprzez syntezę danych z analizy oraz ocenia i uzasadnia własne propozycje projektowe w formie prezentacji werbalnej i wizualnej. Interpretuje złożone zagadnienia związane z projektowaniem produktu w kontekście wzornictwa oraz pokrewnych dziedzin	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	samodzielnie dobiera i stosuje właściwe i odpowiednie techniki projektowania produktów (rysunek techniczny, model 3D, makieta, wizualizacja) oraz szczegółowo planuje proces realizacji projektu, także w kontekście realizacji projektu dyplomowego	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	efektywnie współpracuje w zespole projektowym oraz prezentuje projekt produktu przy użyciu profesjonalnych środków przekazu – plansz, modeli, prezentacji multimedialnych – z uwzględnieniem kontekstu odbiorcy. Opracowuje swój autorski projekt uwzględniając w nim także formę ekspozycji podczas prezentacji dyplomowej	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	dostrzega potrzebę nieustannego doskonalenia umiejętności projektowych, śledzenia trendów w designie i aktywnie podejmuje się nowych wyzwań projektowych w oparciu o szczegółową analizę, łączenie działań projektowych z różnych obszarów i eksperymentowanie na polu wzornictwa	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	krytycznie ocenia rozwiązania projektowe – własne i cudze – oraz skutecznie komunikuje się z członkami zespołu projektowego i klientami, prezentując i racjonalnie argumentując swoje decyzje projektowe. Wartościuje i ocenia wartość biznesową swego projektu, negocjuje i uzgadnia ostateczny koszt wytworzenia	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	wykazuje postawę otwartości i twórczego podejścia do problemów projektowych powstałych w trakcie trwania procesu projektowego, rozwija własną motywację do pracy koncepcyjnej oraz stale doskonali umiejętności organizacji i prezentacji efektów pracy projektowej	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	3 semestr - omawianie zagadnień dotyczących analizy i wyboru problemów w zadaniu projektowym. - powiązanie zagadnień użytkowych, technicznych i estetycznych z uwarunkowaniami historycznymi, kulturowymi i społecznymi. - studenci formułują idee programów użytkowych w opracowywanych zadaniach projektowych ze szczególnym uwzględnieniem ich funkcji. - zapoznanie z briefem projektowym projektu dotyczącego otoczenia człowieka rozumianego, jako elementy do mieszkań i wnętrz użyteczności publicznej. - przygotowanie analizy stanu istniejącego, badanie rynku, analiza grupy docelowej. - tworzenie koncepcji, modelowanie i wizualizowanie wybranej do realizacji koncepcji. - możliwość rozpoczęcia realizacji projektu dyplomowego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2, K3
2.	4 semestr - nabycie umiejętności pracy praktycznej polegającej na fizycznej realizacji obiektu z wykorzystaniem narzędzi warsztatowych (lub współpracy z wykonawcą). - projekt autorski zrealizowany w technice rzemieślniczej (woodworking, metal, tapicerka, itp.) - pozyskanie umiejętności przygotowania dokumentacji technicznej, opracowania budżetu, harmonogramu wykonawczego, sesji zdjęciowej gotowego produktu i plansz prezentacyjnych przydatnych także podczas realizacji projektu dyplomowego - możliwość realizacji projektu dyplomowego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W5, U1, U3, U4, K1, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu: Forma graficzna: prezentacja multimedialna lub/i plansza.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	
W2		x
W3	x	
W4	x	
W5	x	
U1	x	
U2	x	x
U3	x	
U4		x
U5	x	
K1		x
K2		x
K3	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Morris, Richard, Projektowanie produktu, Wydawnictwo Naukowe PWN, cop. 2009.
2. Norman, Donald A., Wzornictwo i emocje : dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie, Wydawnictwo Arkady, 2015.
3. Fiell, Charlotte, Design of the 20th century, Köln : Taschen, cop. 2005.
4. Polster, Bernd, Nowoczesne wzornictwo od A do Z, Wydawnictwo Olesiejuk, cop. 2010.
5. Thackara, John, Na grzbiecie fali: o projektowaniu w złożonym świecie, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej "Academica", 2010.

Literatura uzupełniająca

1. Heskett, John, Design, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2022.
2. Slack, Laura, Czym jest wzornictwo?: podręcznik projektowania, ABE Dom Wydawniczy, cop. 2007.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Projektowanie zrównoważone

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.2452.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Brak	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Desy Gumilar	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student wyjaśnia proces opracowywania zrównoważonego produktu przy użyciu systematycznej metody, w której każdy krok jest przeprowadzany logicznie i daje wymierny wynik, tak aby wybór rozwiązania projektowego był uzasadniony. Proponuje pomysły na rozwiązanie projektowe w oparciu o badania użytkowników i burzę mózgów dla możliwych rozwiązań. Wybiera odpowiednie parametry i aspekty związane z ergonomią produktu.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student wymienia źródła ważnych danych na temat odnawialnych zasobów naturalnych, użytkowników, statystyk, teorii związanych z gospodarką o obiegu zamkniętym, celów społecznych i środowiskowych, istniejących przepisów i norm w celu właściwego podejścia do opracowania rozwiązania projektowego. Podsumowuje wyniki badań użytkowników i rynku uzyskane w badaniach terenowych. Identyfikuje istniejące produkty i system usług, w którym produkt jest używany.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student definiuje potrzebę tworzenia zrównoważonych produktów. Identyfikuje problemy związane z dostępnością surowców, zużyciem energii przy ich wydobyciu i przetwarzaniu, zużyciem energii przy wytwarzaniu produktów, oraz gospodarowaniem odpadami. Wymienia dostępne metody wytwarzania produktów, konserwacji i naprawy produktów.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Student wymienia zasady myślenia opartego na cyklu życia produktu oraz zakres narzędzi służących do oceny wpływu produktu na środowisko w całym jego cyklu życia. Wymienia odnawialne źródła materiałów i energii. Wymienia dostępne metody recyklingu i upcyklingu. Wyjaśnia zasady dotyczące ekologicznych materiałów i lokalnego zaopatrzenia.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W5	Student podkreśla potencjalne implikacje finansowe przygotowanego wzoru, takie jak zyski z opłat licencyjnych, ale także wydatki związane z prezentacją produktu w celach marketingowych.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W6	Student wymienia procedury i koszty związane z uzyskaniem ochrony wzoru przemysłowego.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student weryfikuje problemy związane z gospodarką odpadami, szkodami środowiskowymi i obniżoną jakością życia społeczeństwa. Analizuje potrzeby użytkowników w produktach i usługach, które mogą być zapewnione sposobami pro-środowiskowymi i pro-społecznymi. Analizuje system gospodarczy funkcjonujący w społeczeństwie lokalnym.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U2	Student projektuje nowe produkty, które zmniejszają emisję dwutlenku węgla w produkcji, dystrybucji, użytkowaniu i utylizacji. Proponuje nowe produkty, które przynoszą korzyści finansowe lokalnej społeczności, takie jak te, które wymagają konserwacji, naprawy i demontażu, które mogą być wykonywane przez członków społeczności.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Student projektuje nowy produkt przyjazny dla natury i społeczeństwa. Tworzy prezentację koncepcji takich produktów społeczeństwu poprzez kampanię i promocję pokazującą potencjalne korzyści dla wszystkich członków społeczeństwa.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	Student porównuje możliwe zastosowania materiałów, metody produkcji i dystrybucję docelowych produktów. Decyduje o zastosowanych materiałach i technikach produkcji zaprojektowanego produktu.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U5	Student definiuje temat projektu w kontekście zagadnienia dyplomowego. Podejmuje decyzje dotyczące sposobu realizacji fizycznej (prototypu), zachowując spójność pomiędzy koncepcją, formą, funkcją i techniką wytwarzania produktu. Prowadzi interdyscyplinarną współpracę w zakresie promocji tworzonych produktów i podejmowanych działań prospołecznych.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U6	Student realizując zagadnienie dyplomowe współpracuje z członkami zespołu z różnych dziedzin. Planuje harmonogram prac oraz dąży do jego realizacji. Dobiera formę prezentacji do odbiorcy, starannie przygotowując efekty pracy.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student organizuje badania antropologiczne w celu uzyskania danych na temat struktury społecznej, stylu życia i preferencji, źródła dochodu mieszkańców, dostępnych umiejętności zawodowych mieszkańców. Dąży do tworzenia produktów zrównoważonych z uwzględnieniem aspektów estetyki, uniwersalności, ekonomii, ekologii, przyjazności dla użytkownika, zgodności z obowiązującymi normami.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Student przeprowadza eksperymenty dotyczące wykorzystania nowego materiału w produkcji i starannie wybiera odpowiednie metody produkcji, które wymagają najmniej energii i czasu. Dostrzega związek między popytem na produkty a strukturą gospodarki w społeczeństwie. Zaangażuje innych członków społeczeństwa w ten projekt.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Student dyskutuje w zespole nad rozwojem zrównoważonych produktów. Weryfikuje swoją wiedzę na temat możliwości technologicznych w celu stworzenia innowacyjnego produktu. Opracowuje sposoby prezentacji koncepcji produktu potencjalnym odbiorcom. Słucha na krytykę i sugestie osób posiadających odpowiednią wiedzę w celu poprawy jakości projektowanego produktu i umiejętności projektowych.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	SEMESTR 3 Celem zajęć jest umożliwienie studentom przygotowania pracy dyplomowej, pogłębienie ich wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania zrównoważonego, przy jednoczesnym rozwijaniu ich zdolności analitycznych i kreatywnych. Zajęcia pozwalają zgłębiać różnorodne aspekty projektowania, od technicznych i estetycznych, po zrównoważone i praktyczne rozwiązania, przygotowując jednocześnie projekt końcowy, który będzie stanowił podstawę ich pracy dyplomowej. 1. Diagnoza i definicja problemu: Określenie konkretnych celów zrównoważonego rozwoju, które mają być osiągnięte. Mogą to być cele dotyczące redukcji emisji, oszczędzania energii, wykorzystania materiałów z recyklingu lub promowania zdrowia i dobrostanu użytkowników. 2. Badania i kontekst: rozważenie całego cyklu życia produktu, od pozyskiwania surowców po utylizację, oraz dążenie do efektywności zasobów, redukcji odpadów i promowania społecznej odpowiedzialności 3. Analiza przypadków (case studies) projektów zrównoważonych. 4. Koncepcja projektowa: tworzenie założeń projektowych. 5. Projektowanie i realizacja formy: Konstruowanie wstępnych koncepcji w formie wizualizacji lub szkiców ręcznych. Opracowanie technicznych rozwiązań projektowych (konstrukcja, ergonomia, estetyka, system użytkowania) poprzez modele badawcze. 6. Analiza i autorefleksja: Zebranie opinii i feedbacku od odbiorców, analiza mocnych i słabych stron, refleksja nad zastosowanymi metodami badawczymi i projektowymi. 7. Prezentacja projektu: przygotowanie projektu wraz z dokumentacją fotograficzną oraz wizualną.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, W6, U1, U2, U3, U4, U5, U6, K1, K2, K3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	SEMESTR 4 Projekt semestralny prowadzony jest w oparciu o temat oraz założenia programowe obowiązujące w danej pracowni. Studenci realizują zadanie, przechodząc przez kolejne fazy procesu projektowego, obejmujące następujące etapy. Realizacja treści programowych sprzyja również rozwijaniu zagadnień, które mogą być kontynuacją pracy dyplomowej. 1. Założenia projektowe: wybór tematu z uwzględnieniem aspektów produkcyjnych oraz określenie warunków użytkowania produktów. Rozważenie całego cyklu życia produktu, od pozyskiwania surowców po utylizację, oraz dążenie do efektywności zasobów, redukcji zużycia energii i odpadów oraz promowania społecznej odpowiedzialności 2. Eksperymenty materiałowo-konstrukcyjne: kreowanie produktu metodą recyklingu lub upcyklingu, sposoby użytkowania i utylizacji produktu. Opracowanie technicznych rozwiązań projektowych (konstrukcja, ergonomia, estetyka, system użytkowania) poprzez modele badawcze. 3. System komunikacji wizualnej: opracowanie techniczne, moodboardy, rysunki techniczne, briefy. Konsultacje z przedstawicielami innych dziedzin oraz modyfikowanie założeń projektowych na podstawie feedbacku. Tworzenie prezentacji do grupy docelowej. 4. Prototypowanie: Stworzenie pełnego prototypu produktu 5. Prezentacja gotowego projektu: Stworzenie graficznej prezentacji wraz z dokumentacją fotograficzną, konceptem możliwości wdrożenia projektu oraz analizą kanałów marketingowych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, W6, U1, U2, U3, U4, U5, U6, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
W5	x	x
W6		x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
U5	x	x
U6	x	x
K1	x	x
K2	x	x
K3	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Lucjana W. Kamionki: Projektowanie zrównoważone jako paradygmat kształtowania przestrzeni w XXI wieku = Sustainable design as the paradigm of the shaping of the space in the 21 st century. Wydawnictwo Politechniki Świętokrzyskiej, 2016.
2. William McDonough, Michael Braungart: Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. Chronicle Books LLC, 2013
3. Janis Birkeland: Design for Sustainability : A Sourcebook of Integrated Ecological Solutions. Routledge, 2002
4. Kristine Harper: Aesthetic Sustainability : Product Design and Sustainable Usage. Routledge, 2018
5. Jonathan Chapman: Routledge Handbook of Sustainable Product Design. Routledge, 2017

Literatura uzupełniająca

1. "Sustainable Design: A Critical Guide" - David Bergman
2. "The Upcycle: Beyond Sustainability--Designing for Abundance" - William McDonough, Michael Braungart

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Seminarium dyplomowe

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMC.0036.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Szymon Owsiański	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Charakteryzuje problematykę pracy, wykorzystując wiedzę i doświadczenie z zakresu wzornictwa.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Rozpoznaje i podsumowuje wymagania społeczno-kulturowe, które mają wpływ na projektowane rozwiązania.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W3	Rozpoznaje i dopasowuje aspekty materiałowe, technologiczne oraz finansowe związane z realizacją pracy.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W4	Klasyfikuje źródła (archiwalne, biblioteczne, badawcze) w sposób uporządkowany, co umożliwia ich trafne wykorzystanie w pracy.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Po dokonaniu wyboru tematu, na podstawie podjętej problematyki pracy, potrafi umiejętnie określić jej zakres wraz z oceną realności wykonania projektu w okresie dyplomowania.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	Wykonuje pogłębione analizy teoretyczne, które pozwalają na bardziej wszechstronne omówienie tematu oraz podnoszą wartość intelektualną pracy.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U3	Wdraża szczegółowe badania praktyczne, które służą rzetelnemu sprawdzeniu zagadnienia i zwiększają oryginalność oraz wiarygodność rezultatów.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U4	Posługuje się odpowiednimi archiwami i źródłami danych podczas opracowywania stanu badań oraz części badawczej pracy.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Inicjuje wielokrotnie samodzielną weryfikację danych oraz dotychczasowych postulatów badawczych wprowadzanych do pracy dyplomowej, stosując fact-checking i cross-checking.	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR
K2	Docenia i otwarcie podchodzi do merytorycznych konsultacji, nie obawia się ewentualnej straty czasu związanego z niewykorzystaną częścią pracy. Dostrzega zalety zmian kierunku idei i badań w trakcie realizacji, które pozwalają osiągnąć optymalne wyniki.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Semestr III Praca nad częścią teoretyczną pracy dyplomowej, w tym: 1. Indywidualny wybór tematu pracy dyplomowej. 2. Dyskusja nad brzmieniem i zakresem tematu pracy. 3. Opracowanie programu i założeń pracy dyplomowej. 4. Opracowanie teoretycznego ujęcia problemu związanego z projektem dyplomowym lub zagadnienia specjalności dyplomowej. 5. Wybór i analiza literatury przedmiotu. 6. Wskazanie potencjalnych źródeł materiałów (archiwa, bazy danych). 7. Planowanie i dobór rodzaju badań w części analitycznej pracy. 8. Redakcyjne i formalne przygotowanie tekstu pracy dyplomowej. 9. Omówienie i redakcja kolejnych fragmentów tekstu pracy. 10. Grupowe konsultacje i wspólna analiza prac dyplomowych. 11. Dyskusja nad wymogami edytorskimi obowiązującymi na wydziale. 12. Praktyczne wykorzystanie dostępnych pomocy: czasopism, internetu, indywidualnie dobranej bibliografii. 13. Przestrzeganie wymogów merytorycznych i edytorskich oraz terminowości składania części pracy.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2
2.	Semestr IV Praca nad częścią badawczą i praktyczną pracy dyplomowej, w tym: 1. Wykonywanie i analizowanie badań w części badawczej pracy. 2. Potwierdzanie założeń projektowych i projektowanie. 3. Wsparcie w opisie formalnym części praktycznej dyplomu. 4. Redakcyjne i formalne przygotowanie tekstu pracy dyplomowej. 5. Omówienie i redakcja kolejnych fragmentów tekstu pracy. 6. Grupowe konsultacje i wspólna analiza prac dyplomowych. 7. Dyskusja nad wymogami edytorskimi obowiązującymi na wydziale. 8. Praktyczne wykorzystanie dostępnych pomocy: czasopism, internetu, indywidualnie dobranej bibliografii. 9. Przestrzeganie wymogów merytorycznych i edytorskich oraz terminowości składania części pracy.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Problem based learning	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Fragment pisemnej pracy dyplomowej określony w warunkach zaliczenia na dany semestr	85%
	Prezentacja	15%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: przygotowanie części teoretycznej pisemnej magisterskiej pracy dyplomowej, zaliczenie prezentacji semestralnej z postępu prac nad dyplomem.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Problem based learning	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Fragment pisemnej pracy dyplomowej określony w warunkach zaliczenia na dany semestr	85%
	Prezentacja	15%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Warunki dopuszczenia do zaliczenia: obecność zgodnie z regulaminem PBŚ. Warunki i forma zaliczenia: przygotowanie pisemnie części badawczej oraz praktycznej dyplomu i przedstawienie skończonej pisemnej magisterskiej pracy dyplomowej, zaliczenie prezentacji semestralnej z postępu prac nad dyplomem.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Prezentacja	Fragment pisemnej pracy dyplomowej określony w warunkach zaliczenia na dany semestr
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Indywidualnie dobierana w zależności od problematyki z jaką student się styka podejmując temat projektowy, często konsultowana ze specjalistami innych dziedzin z zakresu technologii i materiałoznawstwa.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	45
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Przygotowanie pracy dyplomowej	25
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut



Karta przedmiotu
Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie
do egzaminu dyplomowego

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM8.0045.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Szymon Owsiański	
Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie		Liczba punktów ECTS 20.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
-----	--------------------------	---	-----------------------------------

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Formułuje temat na podstawie posiadanego doświadczenia w zakresie wzornictwa, uwzględniając szeroką perspektywę teoretyczno-praktyczną.	WZ_P2_K_W01, WZ_P2_K_W10	P7S_WG, P7S_WK
W2	Dobiera adekwatną metodologię i odpowiednie metody badawcze, aby uzyskać możliwie najpełniejszy obraz problemu przed opracowaniem założeń projektowych.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W3	Charakteryzuje właściwe dla podjętego tematu problemy technologiczne, materiałowe i produkcyjne, a odpowiednio sformułowany temat potrafi zaplanować do opracowania na podstawie przygotowanego konceptu i planu projektowego — od wyznaczenia celu pracy, poprzez analizę rynku, materiałów i technologii, aż po sformułowanie postulatów projektowych.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W4	Przywołuje odpowiednie źródła w procesie opracowywania stanu badań.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Interpretuje stan badań zebrany w części teoretycznej dla optymalnego zaplanowania i zrealizowania części analitycznej oraz praktycznej dyplomu.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U2	Wykonuje zaplanowane badania w części analitycznej pracy i weryfikuje ich rezultaty.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Samodzielnie opracowuje zaplanowany projekt pod względem technologicznym, wraz z jego specyfikacją i danymi, na podstawie wyników części badawczej i teoretycznej pracy.	WZ_P2_K_U03, WZ_P2_K_U05	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UW
U4	Na podstawie zaplanowanego projektu tworzy wizualną reprezentację w formie gotowego produktu, prototypu, makiety bądź modelu wirtualnego, zgodną z założeniami projektu.	WZ_P2_K_U04, WZ_P2_K_U08	P7S_UW, P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Na etapie pracy samodzielnej podejmuje krytycznej oceny stosowności i adekwatności własnego projektu w kontekście postawionych celów oraz wymogów.	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR
K2	Na etapie konsultacji potrafi dyskutować na temat treści zawartej w pracy, przyjmować uwagi, dostrzegając w nich możliwości ulepszenia projektu, oraz skutecznie argumentować i przekonywać do swoich decyzji projektowych.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego polega na samodzielnym opracowaniu przez studenta pisemnej pracy magisterskiej oraz projektu dyplomowego, który obejmuje wykonanie prototypu lub modelu imitacyjnego – w zależności od charakteru wybranego tematu. Celem pracy dyplomowej jest opracowanie zagadnienia teoretycznego związanego z projektem lub tematyki właściwej dla obranej specjalności dyplomowej, a także przygotowanie spójnego projektu wzorniczego. Wybór tematu i określenie zakresu pracy dyplomowej mają zawsze charakter indywidualny. Kolejne etapy obejmują: ustalenie tematu, opracowanie programu i założeń oraz napisanie pracy w uzgodnionym zakresie. Praca nad dyplomem służy kształtowaniu fundamentów warsztatu naukowego i rozwijaniu umiejętności formułowania oraz rozwiązywania problemów projektowych. Realizacja przebiega zgodnie z konsultacjami i wymaganiami opiekuna pracy, który wskazuje możliwe kierunki rozwoju i weryfikuje efekty. Ważnym elementem jest krytyczne podejście do własnych rozwiązań oraz szczegółowa dokumentacja koncepcji i prototypów. Rolą promotora jest nadzorowanie poprawności metodyki przygotowania pracy dyplomowej – od opracowania materiałów źródłowych, przez realizację badań i zadań projektowych, aż po finalne opracowanie wszystkich elementów pracy. W procesie wykorzystywane są m.in. czasopisma fachowe, zasoby internetowe i indywidualnie opracowana bibliografia, adekwatna do wybranego tematu. Kryteria oceny pracy magisterskiej obejmują oryginalność koncepcji, terminowość opracowania oraz jakość przygotowanego projektu dyplomowego z zakresu wzornictwa.	Praca dyplomowa	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć			
Praca dyplomowa	Metody prowadzenia zajęć:		
	Case study, Design thinking, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego		
	Metody (sposoby) weryfikacji:		Udział:
	Praca dyplomowa		100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:		
	Przygotowanie części pisemnej i projektowej magisterskiej pracy dyplomowej.		
Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Praca dyplomowa		

W1	x
W2	x
W3	x
W4	x
U1	x
U2	x
U3	x
U4	x
K1	x
K2	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Indywidualnie dobierana w zależności od problematyki z jaką student się styka podejmując temat dyplomowy, często konsultowana ze specjalistami innych dziedzin z zakresu technologii i materiałoznawstwa.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Praca dyplomowa	0
Praca własna studenta	Przygotowanie pracy dyplomowej	300
	Studiowanie literatury	100
	Konsultacje	100
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	100
Łączny nakład pracy studenta		600
Liczba punktów ECTS		20

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut