



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Projektowanie graficzne (cz. 2)

Graphic Design (part 2)

Metryka przedmiotu

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia: 2025/2026

Kierunek studiów: Architektura wnętrz

Rok i semestr studiów: Rok trzeci, Semestr szósty

Poziom kształcenia: Studia pierwszego stopnia

Profil kształcenia na kierunku: Praktyczny

Moduł kształcenia dla przedmiotu: Kierunkowy

Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny): Nie dotyczy

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Liczba godzin

Tabela 1. Liczba godzin na studiach stacjonarnych i studiach niestacjonarnych

Forma zajęć	Liczba godzin studia stacjonarne	Liczba godzin studia niestacjonarne
Laboratorium	30	16
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16
Praca własna studenta	20	34
Ogółem	50	50

Liczba punktów ECTS

2 punkty ECTS

Forma zaliczenia

Tabela 2. Forma zaliczenia zajęć

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Waga
Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	100%



Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych wynikających z następstwa przedmiotów.

Cele kształcenia przedmiotu

1. Opanowanie zaawansowanej obsługi programów graficznych (wektorowych i rastrowych) w celu tworzenia profesjonalnych prezentacji projektów wnętrzarskich.
2. Nabycie umiejętności projektowania złożonych układów wydawniczych (plansze, portfolio), łączących rysunek techniczny, wizualizację i opis.
3. Poznanie zasad przygotowania materiałów do druku (DTP) oraz współpracy z drukarnią.

Efekty uczenia się

Wiedza

Tabela 3. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student posiada wiedzę na temat oprogramowania graficznego (raster, wektor), formatów plików oraz zasad przygotowania materiałów do druku i publikacji cyfrowej	AW_WG12	Sprawdzian praktyczny z przygotowania pliku do druku (spady, profile); Ocena jakości technicznej plików

Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi tworzyć czytelne i estetyczne prezentacje projektów wnętrz (plansze), integrując rysunki techniczne, wizualizacje i tekst w spójny przekaz	AW_UW04	Projekt i realizacja planszy konkursowej 100x70 cm; Ocena kompozycji i czytelności
U2	Student potrafi wykorzystać zaawansowane narzędzia cyfrowe do edycji grafiki rastrowej (postprodukcja wizualizacji) i wektorowej (schematy, diagramy)	AW_UW13	Ćwiczenie z postprodukcji; Wykonanie wektorowych schematów ideowych



Kompetencje społeczne

Tabela 5. Efekty uczenia się w zakresie kompetencji społecznych

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student jest gotów do dbania o wysoką jakość edytorską i techniczną swoich opracowań, rozumiejąc znaczenie profesjonalnego wizerunku w komunikacji z klientem	AW_KR01	Ocena staranności wykonania portfolio/planszy; Weryfikacja zgodności wydruku z projektem cyfrowym

Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin laboratorium studia stacjonarne	Liczba godzin laboratorium studia niestacjonarne
1	Grafika rastrowa a wektorowa: Różnice, zastosowanie, formaty plików (JPG, TIFF, PNG, EPS, AI, PDF), skalowanie bezstratne	3	2
2	Warsztat pracy (Adobe Ps/Ai/Id lub odpowiedniki): Interfejs, warstwy, maski, ścieżki, obiekty inteligentne – optymalizacja pracy	2	1
3	Projektowanie planszy architektonicznej: Format, skala, układ (layout), hierarchia rysunków (rzut vs wizualizacja)	2	1
4	Postprodukcja wizualizacji: Korekta kolorystyczna, poziomy, krzywe, dodawanie sztafażu (ludzie, zieleń), budowanie atmosfery w Photoshopie	2	1
5	Grafika wektorowa w projekcie: Rysowanie schematów funkcjonalnych, diagramów ideowych, piktogramów, logotypów inwestycji	2	1
6	Łączenie mediów: Import rysunków z CAD (grubości linii), nakładanie tekstur i kolorów na rzuty techniczne (rzuty handlowe)	2	1
7	Skład wielostronicowy (DTP): Projektowanie broszury projektowej lub portfolio, strony wzorcowe, style akapitowe, numeracja	3	1,5
8	Przygotowanie do druku (Pre-press): Rozdzielczość (DPI), spadki drukarskie, marginesy bezpieczeństwa, zamiana fontów na krzywe	2	1
9	Zarządzanie kolorem: Profile ICC, różnice w wyświetlaniu a druku, proofing cyfrowy, kolor czarny w druku	2	1



Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin laboratorium studia stacjonarne	Liczba godzin laboratorium studia niestacjonarne
10	Mock-up i wizualizacja projektu graficznego: Prezentacja projektu logo lub grafiki naściennej w kontekście (nałożenie na zdjęcie wnętrza)	3	1,5
11	Eksperyment graficzny: Kolaż architektoniczny jako alternatywa dla fotorealistycznej wizualizacji	2	1
12	Identyfikacja wizualna projektanta: Projekt własnego papieru firmowego, stopki mailowej i szablonu oferty	2	1
13	Współpraca z drukarnią: Wybór papieru, gramatury, uszlachetnienia (folia, lakier UV), przygotowanie specyfikacji zamówienia	3	2
Razem		30	16

Metody kształcenia

Metody podające: Instruktaż obsługi oprogramowania.

Metody praktyczne: Praca w laboratorium komputerowym, realizacja zadań projektowych.

Formy pracy: Praca indywidualna przy komputerze.

Warunki zaliczenia

Tabela 7. Warunki zaliczenia zajęć

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
Ćwiczenia wykonywane podczas zajęć	20
Kolokwium	60
Realizacja prac domowych	20
Razem	100%

Rozliczenie pracy własnej studenta

Tabela 8. Czynności i liczba godzin pracy własnej

Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin studia stacjonarne	Szacowana liczba godzin studia niestacjonarne
Ćwiczenia z obsługi programów graficznych.	4	5
Przygotowanie i obróbka materiałów zdjęciowych do projektu.	3	4
Skład planszy projektowej w programie graficznym.	3	4



Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin studia stacjonarne	Szacowana liczba godzin studia niestacjonarne
Wizyta w drukarni/punkcie ksero w celu wykonania wydruków próbnych.	4	6
Finalne przygotowanie plików produkcyjnych (PDF).	4	8
Lektura zadanych materiałów.	2	5
Razem	20	34

Literatura obowiązkowa

1. Ambrose G., Harris P., Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, 2008.
2. Mitchell M., Visual Communication for Architects and Designers, Wydawnictwo Routledge, 2020.

Literatura uzupełniająca

Samara T., Krój, kolor, kompozycja, Wydawnictwo Helion, 2010.