



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Projektowanie graficzne (cz. 1)

Graphic Design (part 1)

Metryka przedmiotu

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

Kierunek studiów: Architektura wnętrz

Rok i semestr studiów: Rok trzeci, Semestr piąty

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	45	59
Ogółem	75	75

Liczba punktów ECTS

3 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. Poznanie fundamentalnych zasad projektowania graficznego: kompozycji, hierarchii wizualnej, typografii oraz teorii koloru w kontekście komunikacji wizualnej.
2. Nabycie umiejętności posługiwania się językiem znaku i symbolu (piktogram, logo) oraz budowania spójnego przekazu graficznego.
3. Rozwinięcie wrażliwości estetycznej i umiejętności łączenia tekstu z obrazem w celu stworzenia czytelnego komunikatu.

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 zna zasady percepcji wzrokowej, teorii koloru oraz podstawy kompozycji na płaszczyźnie niezbędne do budowania hierarchii wizualnej	AW_WG02	Korekta prac plastycznych podczas zajęć; Ocena teczek prac semestralnych
W2	Student charakteryzuje elementy języka graficznego (znak, typografia, layout) oraz narzędzia służące do tworzenia przekazu wizualnego	AW_WG07	Kolokwium z podstaw typografii; Analiza poprawności składu tekstu w zadaniu projektowym

Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi realizować własne koncepcje graficzne, eksperymentując z formą liter i znaków, tworząc unikalne kompozycje typograficzne i piktogramy	AW_UW12	Projekt autorski znaku graficznego (logo/sygnet); Ocena kreatywności i estetyki



Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U2	Student potrafi wykorzystać podstawowy warsztat graficzny do stworzenia spójnego układu kompozycyjnego, łącząc tekst i grafikę w harmonijną całość	AW_UW13	Wykonanie plakatu lub prostej formy wydawniczej (ulotka/wizytówka); Przegląd semestralny

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 krytycznej oceny estetyki otoczenia i własnych prac, wykazując się otwartością na poszukiwanie nietypowych rozwiązań graficznych	AW_KK01	Dyskusja grupowa nad projektami (krytyka artystyczna); Uzasadnienie przyjętych rozwiązań

Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin laboratorium studia stacjonarne	Liczba godzin laboratorium studia niestacjonarne
1	Wstęp do projektowania graficznego: Rola grafiki w pracy architekta wnętrz, komunikacja wizualna, funkcja a forma w grafice	3	2
2	Podstawy kompozycji: Równowaga, kontrast, rytm, proporcje, biała przestrzeń (white space), punkty mocne obrazu	2	1
3	Hierarchia wizualna: Sterowanie okiem odbiorcy, wyróżnianie informacji najważniejszych, grupowanie treści (bliskość)	3	1
4	Typografia – anatomia litery: Budowa liter, kroje szeryfowe i bezszeryfowe, rodzina pism, czytelność a ozdobność	2	1
5	Typografia – skład tekstu: Interlinia, kerning, tracking, łamanie tekstu, wdowy i bękart – zasady poprawnego składu	2	1
6	Teoria koloru w grafice: Przestrzenie barwne (RGB vs CMYK), psychologia koloru w branding, dobór palety kolorystycznej	2	1



Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin laboratorium studia stacjonarne	Liczba godzin laboratorium studia niestacjonarne
7	Znak i symbol: Semiotyka, różnica między symbolem, ikoną a indeksem, projektowanie piktogramów (np. nawigacja w budynku)	2	1
8	Logo i identyfikacja: Zasady projektowania znaku firmowego, skalowalność, pole ochronne, księga znaku (podstawy)	2	1
9	Siatka modularna (Grid): Rola siatki w porządkowaniu informacji na stronie, układy kolumnowe	1	1
10	Tekst i obraz: Relacje między typografią a fotografią/ilustracją, kadrowanie, nakładanie tekstu na tło	3	1
11	Plakat: Syntetyczna forma przekazu, metafora wizualna, projekt plakatu o tematyce architektonicznej lub kulturalnej	2	1
12	Infografika: Wizualizacja danych liczbowych i procesów, czytelność wykresów i schematów	3	1,5
13	Narzędzia analogowe i cyfrowe: Szkicowanie pomysłów, wstęp do wektoryzacji	1	1
14	Systemy orientacji przestrzennej (Wayfinding): Grafika w architekturze, tablice informacyjne, oznakowanie pięter i pomieszczeń	2	1,5
Razem		30	16

Metody kształcenia

Metody podające: Wykład z prezentacją multimedialną (analiza dobrych praktyk)

Metody praktyczne: Ćwiczenia warsztatowe (rysunkowe i komputerowe), projektowanie graficzne

Formy pracy: Praca indywidualna

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
Gromadzenie inspiracji graficznych (moodboard)	9	11
Szkicowanie koncepcji znaków i układów	9	12
Realizacja ćwiczeń typograficznych (np. projekt wizytówki)	7	10
Przygotowanie plansz do korekty	8	10
Wydruk i oprawa prac na zaliczenie	7	9
Lektura zadanych materiałów	5	7
Razem	45	59

Literatura obowiązkowa

1. Bąk K., Design. Historia projektowania graficznego, Wydawnictwo Karakter, 2018.
2. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, 2003.

Literatura uzupełniająca

Bringhurst R., Elementarz stylu w typografii, Wydawnictwo d2d.pl, 2007.