



**UNIwersYTET
WSB MERITO
GDAŃSK**

Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku
Wydział Informatyki i Nowych Technologii

Program studiów

Dla kierunku

„Design – projektowanie użytkowe”

Studia Pierwszego Stopnia

Studia: stacjonarne/ niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki 2026/2027

I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

Nazwa kierunku studiów	Design – projektowanie użytkowe	
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia	
Profil studiów	praktyczny	
Forma studiów	stacjonarne/ niestacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	6 semestrów	
Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów	180	
Łączna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne 4570 h	Studia niestacjonarne 4510 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych	960 h	
Język prowadzenia studiów	polski	
Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku	2026/2027	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	kod charakterystyki drugiego stopnia
		sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
WIEDZA absolwent zna i rozumie		
DES_W01	w zaawansowanym stopniu koncepcje i zagadnienia z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, szczególnie w odniesieniu do procesów komunikacji i odbioru przekazów wizualnych oraz znaczenia kontekstu kulturowego i społecznego w projektowaniu	P6S_WG
DES_W02	w zaawansowanym stopniu wybrane metody badania potrzeb użytkowników oraz analizowania trendów i zachowań konsumenckich w różnych obszarach designu	P6S_WG
DES_W03	w zaawansowanym stopniu wybrane teorie i pojęcia z zakresu designu, komunikacji wizualnej, kultury materialnej oraz estetyki potrzebne do analizy i tworzenia projektów	P6S_WG

DES_W04	w zaawansowanym stopniu tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne stosowane w procesie kreacji wizualnej	P6S_WG
DES_W05	podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki oraz dyscyplinach artystycznych związanych z projektowaniem użytkowym; potrafi wskazać reprezentatywne dzieła, twórców i publikacje kształtujące tradycję artystyczną	P6S_WG
DES_W06	style w sztuce oraz związane z nimi tradycje twórcze i odwórcze; rozumie ich wpływ na współczesne praktyki projektowe i estetyczne	P6S_WG
DES_W07	tendencje rozwojowe w zakresie współczesnych dyscyplin artystycznych i projektowych, w tym szczególnie w obszarze designu, sztuki użytkowej i komunikacji wizualnej; dostrzega ich znaczenie dla ewolucji form i stylów	P6S_WG
DES_W08	problematykę technologii stosowanych w sztukach plastycznych i projektowych; rozumie zależności między rozwojem technologii a praktyką artystyczną i zawodem projektanta	P6S_WG
DES_W09	powiązania między teorią a praktyką artystyczną; wskazuje w jaki sposób refleksja estetyczna, kulturowa i teoretyczna znajduje zastosowanie w procesie projektowania	P6S_WG
DES_W10	zagadnienia z zakresu marketingu i public relations w kontekście wykorzystania ich w komunikacji cyfrowej w branży kreatywnej (zwłaszcza designie)	P6S_WK
DES_W11	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji związane z komunikacją społeczną i mediami oraz rozumie ich wpływ na branżę kreatywną, w szczególności design	P6S_WK
DES_W12	podstawową problematykę dotyczącą ekonomii, finansów, etyki, odpowiedzialności społecznej i zrównoważonego rozwoju w działalności zawodowej związanej z projektowaniem użytkowym i komunikacją społeczną	P6S_WK P6S_WG
DES_W13	regulacje prawne dotyczące ochrony własności intelektualnej, własności przemysłowej i prawa autorskiego w odniesieniu do działalności zawodowej w obszarze projektowania użytkowego i komunikacji społecznej	P6S_WK P6S_WG
DES_W14	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w branży kreatywnej (zwłaszcza designu)	P6S_WK
UMIĘTNOŚCI absolwent potrafi		
DES_U01	projektować w sposób twórczy przekazy medialne wykorzystując odpowiednie metody oraz narzędzia cyfrowe, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych	P6S_UW
DES_U02	dobierać źródła i informacje z nich pochodzące, poddawać je krytycznej analizie oraz właściwie selekcjonować na potrzeby formułowania i rozwiązywania złożonych problemów projektowych oraz komunikacyjnych w obszarze designu użytkowego, także w warunkach zmiennych i nieprzewidywalnych	P6S_UW
DES_U03	wykorzystywać posiadaną wiedzę z obszaru komunikacji społecznej i mediów oraz tradycyjnych i cyfrowych technik graficznych w celu formułowania i rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań w zakresie aktywności związanych z branżą kreatywną (szczególnie designem)	P6S_UW
DES_U04	analizować potrzeby użytkowników oraz konteksty społeczne, kulturowe i środowiskowe, aby projektować funkcjonalne, estetyczne i komunikatywne rozwiązania	P6S_UW
DES_U05	tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczno-projektowe w obszarze designu użytkowego, łącząc wrażliwość estetyczną z funkcjonalnością i zasadami ergonomii	P6S_UW
DES_U06	posługiwać się świadomie językiem plastycznym: formą, kolorem, strukturą i materiałem, w odniesieniu do funkcji i ekspresji projektu	P6S_UW
DES_U07	dobierać techniki, materiały i technologie adekwatne do koncepcji artystycznej, funkcji użytkowej oraz kontekstu kulturowego projektu	P6S_UW

DES_U08	podejmować samodzielne decyzje artystyczne i technologiczne w zakresie realizacji projektów z dziedziny designu, mody, komunikacji wizualnej i aranżacji przestrzeni	P6S_UW
DES_U09	realizować własne działania artystyczno-projektowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania własnej inwencji twórczej (wyobraźni, intuicji i emocjonalności)	P6S_UW
DES_U10	korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
DES_U11	dokumentować, archiwizować i prezentować efekty własnej działalności projektowej	P6S_UK
DES_U12	prezentować własne projekty publicznie, zachowując zasady autoprezentacji artysty i projektanta oraz etykę zawodową	P6S_UK
DES_U13	komunikować się w sposób zrozumiały i profesjonalny, używając terminologii z zakresu designu użytkowego	P6S_UK
DES_U14	uczestniczyć w debacie oraz dyskusjach projektowych i artystycznych, prezentować i argumentować swoje stanowisko, przyjmując postawę otwartości na krytykę i dialog	P6S_UK
DES_U15	posługiwać się językiem obcym specjalistycznym (na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)	P6S_UK
DES_U16	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole w ramach procesu projektowego (od koncepcji, po wdrożenie i ewaluację) ze szczególnym uwzględnieniem zasad komunikacji społecznej (zespołowej)	P6S_UO
DES_U17	współpracować w zespole (również interdyscyplinarnym), pełniąc różne role (m.in. projektant, wykonawca, konsultant, negocjator, specjalista), dzielić się odpowiedzialnością zespołową i rozwiązywać konflikty twórcze	P6S_UO
DES_U18	samodzielnie planować rozwój artystyczny i zawodowy, doskonaląc kompetencje projektowe, technologiczne i społeczne w ramach uczenia się przez całe życie	P6S_UU P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do		
DES_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści w zakresie działań projektowych (w aspekcie komunikacyjnym), a podczas trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów poznawczych i praktycznych jest gotów do korzystania z wiedzy opartej na dowodach oraz zasięga opinii ekspertów	P6S_KK
DES_K02	współpracy i komunikacji z różnymi grupami odbiorców w ramach projektów społecznych oraz inicjowania i organizowania działań artystycznych i projektowych w przestrzeni publicznej, z uwzględnieniem aspektów społecznych, kulturowych i środowiskowych	P6S_KO
DES_K03	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, uwzględniając kontekst społeczny (komunikacyjny), kulturowy i organizacyjny w obszarze projektowania użytkowego	P6S_KO
DES_K04	kształtowania własnej postawy zawodowej opartej na etyce, odpowiedzialności społecznej oraz poszanowaniu dorobku i tradycji zawodu projektanta	P6S_KR
DES_K05	samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy projektowej i artystycznej	P6S_KR

DES_K06	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami projektów	P6S_KK
DES_K07	aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i artystycznym, promowania kultury wizualnej i dobrych praktyk projektowych w środowisku zawodowym	P6S_KO P6S_KR
DES_K08	podejmowania refleksji na temat społecznych i etycznych aspektów związanych z rolą projektanta i artysty w społeczeństwie; rozumienia znaczenia designu i sztuki użytkowej w kształtowaniu kultury współczesnej	P6S_KO P6S_KR

III. ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZALEŻNIE OD FORMY PROWADZENIA WRAZ Z PRZYPISANIEM DO NICH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWYCH ZAPEWNIAJĄCYCH UZYSKANIE EFEKTÓW

ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	TREŚCI PROGRAMOWE
MODUŁY ZAJĘĆ (zajęcia/grupy zajęć)		
Zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Historia sztuki i kultury	DES_W05 DES_W06 DES_W07 DES_W09 DES_K07 DES_K08	Główne nurty historii sztuki – od starożytności po współczesność – ze szczególnym uwzględnieniem związków między rozwojem sztuki a projektowaniem użytkowym. Najważniejsze style, kierunki i szkoły artystyczne oraz ich estetyczne i społeczne uwarunkowania. Kluczowi twórcy, dzieła i publikacje, które kształtowały tradycję artystyczną istotną dla współczesnego designu. Przemiany kulturowe i technologiczne oraz ich wpływ na formy i funkcje obiektów materialnych. Analiza dzieł sztuki, dyskusja nad rolą sztuki w kulturze oraz refleksja nad tym, jak wiedza historyczna może inspirować praktykę projektową.
Historia designu	DES_W05 DES_W06 DES_W07 DES_W09 DES_K07 DES_K08	Rozwój projektowania użytkowego od rewolucji przemysłowej do współczesnych praktyk projektowych. Kluczowe ruchy i nurty w historii designu, takie jak modernizm, funkcjonalizm, postmodernizm czy design cyfrowy, oraz ich związki z przemianami społecznymi, gospodarczymi i technologicznymi. Manifesty projektowe, ikoniczne obiekty oraz sylwetki projektantów, którzy wpłynęli na sposób myślenia o formie, funkcjonalności i użytkowniku. Krytyczna analiza form i stylów oraz dostrzeganie ciągłości i przełomów w historii projektowania. Refleksja nad relacją między teorią a praktyką projektową oraz nad rolą designu w kształtowaniu współczesnej kultury wizualnej i materialnej.
Kierunkowe		
Szkolenie z Bezpieczeństwa i higieny pracy	DES_W12 DES_U16 DES_K04 DES_K06	Przedmiot przygotowuje studentów do bezpiecznego funkcjonowania w pracowniach, laboratoriach i przestrzeniach warsztatowych, w których realizowane są projekty z zakresu designu. Omawiane są podstawowe akty prawne i zasady BHP, w tym procedury postępowania w sytuacjach zagrożenia, korzystania z narzędzi oraz środków ochrony indywidualnej. Studenci uczą się organizacji stanowiska pracy w sposób sprzyjający zdrowiu, ergonomii i efektywności działania. Zajęcia podkreślają znaczenie etyki i

		odpowiedzialności projektanta za bezpieczeństwo własne, współpracowników oraz użytkowników powstających rozwiązań.
Podstawy ergonomii	DES_W01 DES_W03 DES_U04 DES_U05 DES_U06 DES_K01	Podstawowe pojęcia i zasady ergonomii w projektowaniu użytkowym. Zagadnienia antropometrii, biomechaniki oraz ergonomii poznawczej w kontekście interakcji człowieka z produktem, przestrzenią i systemami wizualnymi. Analiza potrzeb użytkowników, ograniczenia fizyczne i psychiczne oraz warunki środowiskowe, aby projektować rozwiązania funkcjonalne, komfortowe i bezpieczne. Analiza istniejących produktów pod kątem ergonomii, ćwiczenia projektowe oraz formułowanie rekomendacji usprawniających. Rola ergonomii jako pomostu między wrażliwością estetyczną a funkcjonalnością i odpowiedzialnością społeczną projektanta.
Technologia tworzyw sztucznych	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03	Zagadnienia technologii tworzyw sztucznych wykorzystywanych w projektowaniu użytkowym oraz komunikacji wizualnej. Rodzaje materiałów polimerowych, ich właściwości fizyczne, estetyczne i eksploatacyjne oraz możliwości i ograniczenia zastosowań. Podstawowe procesy technologiczne, takie jak formowanie, wtrysk czy termoformowanie, oraz ich wpływ na kształt, trwałość i jakość produktu. Dobór materiałów i technologii do przyjętej koncepcji projektowej, funkcji użytkowej oraz kontekstu kulturowego i środowiskowego. Wpływ technologii na praktykę artystyczną i zawód projektanta, w tym aspekty zrównoważonego rozwoju i odpowiedzialności za cykl życia produktu.
Rysunek tradycyjny	DES_W04 DES_U06 DES_U09 DES_U10 DES_K06	Przedmiot rozwija umiejętności rysunkowe jako podstawowe narzędzie myślenia wizualnego i komunikacji projektowej. Studenci uczą się obserwacji, odwzorowania proporcji, światłocienia i przestrzeni z wykorzystaniem różnych tradycyjnych technik rysunkowych. Zajęcia kształcą wrażliwość na formę, fakturę i relacje między elementami kompozycji, a także uczą świadomego korzystania z rysunku na etapie szkicu koncepcyjnego. Ważną częścią kursu jest eksperymentowanie z ekspresją, stylistyką i indywidualnym językiem rysunkowym jako bazą dla późniejszych decyzji projektowych. Studenci doskonalą warsztat manualny poprzez systematyczne ćwiczenia, samodzielną pracę i analizę własnych postępów, co stanowi fundament dalszego rozwoju artystyczno-projektowego.
Wprowadzenie do komunikacji społecznej	DES_W01 DES_W11 DES_U13 DES_K02 DES_K08	Podstawowe koncepcje i modele komunikacji społecznej oraz ich znaczenie dla projektowania użytkowego i komunikacji wizualnej. Proces komunikacji, role nadawcy, odbiorcy i konteksty oraz mechanizmy kształtowania relacji społecznych poprzez przekazy medialne. Wybrane teorie mediów oraz ich wpływ na postrzeganie rzeczywistości, kulturę wizualną i praktyki projektowe. Dylematy współczesnej komunikacji – takie jak polaryzacja, nadmiar informacji, odpowiedzialność nadawcy. Terminologia z zakresu komunikacji i designu oraz rola projektanta w przestrzeni publicznej i medialnej.
Podstawy typografii	DES_W03 DES_W04 DES_U01 DES_U06 DES_U11	Zasady projektowania typograficznego jako kluczowego elementu komunikacji wizualnej. Krój pisma, klasyfikacje typograficzne, relacje między tekstem a przestrzenią oraz pojęcia takie jak rytm, kontrast i hierarchia wizualna. Zasady składu tekstu w różnych mediach (druk, ekran) oraz wpływ typografii na czytelność, odbiór emocjonalny i tożsamość marki.
Wprowadzenie do studiów	DES_U18 DES_K04	Zaznajomienie studentów z celami i efektami kształcenia na kierunku; objaśnienie, regulaminu studenta WSB w Gdańsku; zaznajomienie studenta z infrastrukturą uczelni.
Wprowadzenie do materiałów i ich właściwości	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U03 DES_K03	Podstawowe grupy materiałów wykorzystywanych w projektowaniu użytkowym, takimi jak drewno, metal, szkło, ceramika, tworzywa sztuczne i tkaniny. Ich właściwości fizyczne, estetyczne, technologiczne i eksploatacyjne oraz wpływ tych parametrów na decyzje projektowe. Dobór materiałów do funkcji produktu, jego kontekstu użytkowego oraz zamierzonego efektu wizualnego i dotykowego. Przykłady projektów z różnych obszarów designu; testowanie i porównywanie materiałów. Aspekty środowiskowe, trwałość,

		możliwość recyklingu oraz odpowiedzialność projektanta w całym cyklu życia produktu.
Podstawy zarządzania	DES_W12 DES_W14 DES_U16 DES_U17 DES_K03	Podstawowe pojęcia i mechanizmy funkcjonowania organizacji, ich struktur oraz procesów decyzyjnych istotnych w pracy projektowej. Zagadnienia zarządzania zespołem, komunikacji wewnętrznej, podziału ról oraz organizacji pracy projektanta w różnych środowiskach zawodowych. Podstawy teorii organizacji, zarządzania procesowego oraz metody planowania i kontroli realizacji projektów. Znaczenie współpracy, efektywnego planowania oraz odpowiedzialności za jakość pracy w branży kreatywnej.
Podstawy projektowania społecznego	DES_W01 DES_W11 DES_U04 DES_U14 DES_K02 DES_K08	Projektowanie jako narzędzie rozwiązywania problemów społecznych oraz budowania wartości wspólnych w środowiskach lokalnych i instytucjonalnych. Potrzeby różnych grup użytkowników, konteksty społeczne i kulturowe oraz zasady projektowania inkluzywnego. Metody diagnozy problemów społecznych oraz projektowania usług i produktów wzmacniających uczestnictwo i integrację społeczną. Zajęcia uczą empatii, obserwacji, pracy z interesariuszami oraz komunikowania idei projektowych w sposób odpowiedzialny społecznie. Przykłady dobrych praktyk projektowania publicznego i partycypacyjnego.
Badania użytkowników i analiza trendów	DES_W02 DES_U02 DES_U04 DES_U03 DES_K01	Metody służące rozpoznaniu potrzeb, motywacji i zachowań użytkowników oraz identyfikacji trendów w branży designu. Techniki badawcze, takie jak wywiady pogłębione, obserwacje, ankiety, shadowing czy analiza danych jakościowych i ilościowych. Narzędzia do systematyzacji wyników badań, tworzenia person i map doświadczeń użytkowników. Zajęcia rozwijają kompetencje krytycznego myślenia, formułowania wniosków i przekładania ich na założenia projektowe. Analiza współczesnych trendów rynkowych, technologicznych i kulturowych, które wpływają na decyzje projektowe.
Wprowadzenie do modelowania i prototypowania	DES_W08 DES_U05 DES_U07 DES_U08 DES_U10	Techniki modelowania form przestrzennych oraz tworzenia prototypów o różnym stopniu wierności. Podstawowe narzędzia i materiały wykorzystywane w budowie modeli roboczych, makiet koncepcyjnych i prototypów funkcjonalnych. Studenci uczą się analizować relacje między formą, materiałem a funkcją oraz testować swoje rozwiązania na wczesnych etapach procesu projektowego. Zajęcia kładą nacisk na pracę iteracyjną, eksperymentowanie oraz umiejętność szybkiego wizualizowania i materializowania pomysłów. Przedmiot rozwija również umiejętność dokumentowania procesu modelowania i formułowania wniosków na podstawie testów.
Metodyka projektowania	DES_W03 DES_U02 DES_U16 DES_U17 DES_U18 DES_K05	Struktura procesu projektowego, od analizy kontekstu i problemu, przez generowanie koncepcji, po testowanie i wdrażanie rozwiązań. Narzędzia planowania projektów, takie jak mapowanie problemów, analiza potrzeb, tworzenie scenariuszy i diagramów procesów. Organizacja pracy projektowej, zarządzanie czasem oraz praca zespołowej. Strategie iteracyjnego udoskonalania koncepcji w oparciu o dane i feedback użytkowników. Przedmiot kształtuje postawę refleksyjną i odpowiedzialną, podkreślając etyczny wymiar decyzji projektowych.
Podstawy grafiki cyfrowej	DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U11 DES_K06	Obsługa podstawowych narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w projektowaniu graficznym i wizualnym. Zasady pracy na warstwach, obróbka obrazu, przekształcania form, typografia cyfrowa oraz kompozycja w środowisku graficznym. Tworzenie prostych grafik, ikon, layoutów oraz przygotowanie plików do druku i publikacji w mediach cyfrowych. Standardy pracy z kolorem, formatami plików i rozdzielczością. Różnice między projektowaniem analogowym a cyfrowym.
Wprowadzenie do wzornictwa	DES_W03 DES_W07 DES_U05 DES_U06	Podstawowe założenia projektowania użytkowego, w tym zasady estetyki, funkcjonalności i ergonomii. Przykłady współczesnych produktów, ich konteksty użytkowe oraz strategie projektowe stosowane przez praktyków. Procesy produkcji, cykl życia produktu oraz rola projektanta w kształtowaniu

	DES_K04 DES_K08	środowiska materialnego. Wzornictwo jako dziedzina łącząca technologię, sztukę i humanistyczne spojrzenie na użytkownika.
Przygotowanie studenta do rynku pracy	DES_U12 DES_U18 DES_K03 DES_K04 DES_K05	Przedmiot wspiera rozwój kompetencji zawodowych, niezbędnych do funkcjonowania w branży kreatywnej. Studenci uczą się tworzyć portfolio, pisać CV i budować profesjonalną obecność w przestrzeni cyfrowej. Omawiane są zasady współpracy z klientem, prowadzenia negocjacji i prezentowania własnych projektów. Zajęcia rozwijają umiejętności autoprezentacji, organizacji pracy oraz podejmowania decyzji w dynamicznych warunkach zawodowych. Poruszane są także aspekty etyczne, prawa autorskiego i odpowiedzialności społecznej projektanta.
Podstawy fotografii i edycji obrazu	DES_W04 DES_U01 DES_U11 DES_U13 DES_K06	Techniki fotografii oraz przetwarzanie obrazu cyfrowego, niezbędne do dokumentowania i prezentacji projektów. Praca z kompozycją, światłem, ostrością oraz parametrami technicznymi aparatu. Zasady obróbki zdjęć, korekcji kolorystycznej i przygotowania materiału do publikacji. Analiza fotograficzna obiektów i przestrzeni użytkowych oraz świadome wykorzystanie fotografii jako narzędzia komunikacji wizualnej. Tworzenie materiałów wizualnych wysokiej jakości, zgodnych z założeniami projektowymi.
Wiedza o kolorze i kompozycji	DES_W03 DES_U06 DES_U09 DES_U10 DES_K06	Teoretyczne i praktyczne aspekty barwy, kontrastu, harmonii oraz rytmu wizualnego. Relacje między kolorem, formą i przestrzenią oraz uczą się stosować zasady kompozycji w projektowaniu komunikatów wizualnych i obiektów. Psychologiczne i kulturowe znaczenia barw oraz ich wpływ na percepcję i emocje użytkownika. Praktyczne budowanie palet barwnych, projektowanie układów kompozycyjnych i analizy dobrych praktyk projektowych. Rozwój wrażliwości kolorystycznej oraz świadome podejmowanie decyzji wizualnych.
Wprowadzenie do projektowania graficznego	DES_W03 DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U11 DES_K06	Podstawowe zasady projektowania komunikatów wizualnych, łącząc teorię kompozycji z praktycznymi ćwiczeniami graficznymi. Zagadnienia hierarchii informacji, relacji między tekstem a obrazem oraz roli typografii w budowaniu przekazu. Proste układy graficzne, projektowanie plakatów, piktogramów oraz layouty publikacji. Zajęcia rozwijają umiejętność analizy istniejących projektów oraz świadomego stosowania zasad kontrastu, rytmu, proporcji i balansu. Ważnym elementem jest także poznanie podstawowych narzędzi projektowych wykorzystywanych w środowisku cyfrowym. Przedmiot przygotowuje do dalszych, bardziej zaawansowanych kursów grafiki projektowej.
Wychowanie fizyczne	DES_K04 DES_K06 DES_U18	Przedmiot rozwija ogólną sprawność fizyczną, koordynację i świadomość własnego ciała, które mają znaczenie dla ergonomii pracy projektanta. Studenci uczą się zasad zdrowego stylu życia oraz sposobów redukcji napięć wynikających z pracy manualnej i komputerowej. Zajęcia kształtują umiejętność dbania o kondycję fizyczną jako element odpowiedzialności zawodowej, zwłaszcza w kontekście pracy w zmiennych pozycjach i środowiskach. Omawiane są także podstawowe techniki relaksacyjne i prozdrowotne nawyki przydatne w pracy kreatywnej. Przedmiot buduje postawy samodyscypliny oraz długofalowej troski o dobrostan.
Warsztat ilustracji	DES_W04 DES_U06 DES_U09 DES_U10 DES_U11 DES_K06	Przedmiot rozwija umiejętność tworzenia ilustracji jako formy ekspresji wizualnej i narzędzia komunikacji projektowej. Studenci pracują w różnych technikach – od tradycyjnych po cyfrowe – ucząc się świadomego budowania stylu i nastroju. Omawiane są zasady kompozycji, narracji obrazem, operowania kontrastem oraz kreowania postaci i przestrzeni. Zajęcia zachęcają do eksperymentowania ze środkami wyrazu i rozwijania indywidualnego języka ilustracyjnego. Ważnym elementem jest także analiza ilustracji funkcjonujących w kulturze wizualnej oraz ich roli w projektowaniu użytkowym.
Projektowanie graficzne	DES_W01 DES_W03	Projektowanie kompleksowych komunikatów wizualnych, takich jak identyfikacje wizualne, plakaty, materiały reklamowe i publikacje. Studenci

	DES_U01 DES_U05 DES_U06 DES_U11 DES_K05	uczą się budować spójną narrację wizualną, dobierać kroje pisma, kolorystykę i kompozycję w zależności od celu i kontekstu projektu. Zajęcia rozwijają kompetencje techniczne i koncepcyjne, obejmujące zarówno pracę manualną, jak i cyfrową. Przedmiot uczy prezentowania projektów i argumentowania decyzji projektowych w sposób profesjonalny.
Kulturowe konteksty sztuki i mediów	DES_W01 DES_W07 DES_W11 DES_U13 DES_K02 DES_K08	Społeczne, kulturowe i historyczne uwarunkowania współczesnej sztuki oraz mediów wizualnych. Najważniejsze teorie kultury wizualnej, sposoby interpretacji obrazów oraz mechanizmy oddziaływania mediów na odbiorców. Współczesne praktyki wizualne, takie jak memy, narracje medialne, kultura cyfrowa i technologie obrazowania. Rola projektanta jako twórcy i interpretatora przekazów wizualnych.
Język obcy	DES_U15 DES_U12 DES_K02	Przedmiot rozwija kompetencje komunikacyjne studentów w języku obcym, ze szczególnym naciskiem na słownictwo związane z projektowaniem użytkowym i branżą kreatywną. Studenci uczą się prowadzić prezentację, omawiać projekty, przygotowywać opisy koncepcji oraz komunikować się w sytuacjach zawodowych. Istotnym elementem są ćwiczenia rozumienia tekstów branżowych i budowania własnych wypowiedzi ustnych i pisemnych. Zajęcia rozwijają także kompetencje interkulturowe oraz umiejętność pracy w zróżnicowanych środowiskach międzynarodowych.
Warsztat ceramiki i małych form przestrzennych	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03 DES_K06	Przedmiot rozwija praktyczne umiejętności modelowania form przestrzennych w glinie i innych materiałach ceramicznych. Studenci poznają właściwości materiału, techniki jego formowania, zdobienia oraz wypalania. Omawiane są zagadnienia kompozycji, proporcji, funkcjonalności i estetyki w projektowaniu niewielkich obiektów użytkowych lub artystycznych. Zajęcia zachęcają do eksperymentowania z fakturą, kolorem i kształtem, a także do refleksji nad relacją między formą a funkcją. Przedmiot rozwija wrażliwość materiałową oraz precyzję manualną, stanowiąc podstawę do dalszej pracy nad formami 3D.
Projektowanie w CAD	DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U08 DES_U11 DES_K06	Projektowanie wspomagane komputerowo, wykorzystywane do tworzenia modeli 2D i 3D produktów oraz dokumentacji technicznej. Obsługa specjalistycznego oprogramowania, zasad modelowania bryłowego oraz przygotowania plików do prototypowania lub produkcji. Zagadnienia dotyczące tolerancji, wymiarowania i specyfiki dokumentacji projektowej.
Podstawy marketingu z elementami brandingu	DES_W10 DES_W12 DES_U13 DES_U12 DES_K03	Podstawy marketingu w branży kreatywnej oraz zasady budowania marki produktu, organizacji lub projektanta. Analiza potrzeb odbiorców, pozycjonowanie oferty oraz projektowanie komunikatów odpowiadających tożsamości marki. Narzędzia marketingowe, strategie promocyjne i role projektanta w procesie komunikacji z rynkiem. Analiza przypadków udanych kampanii oraz budowanie koncepcji marki dla własnego projektu. Znaczenie spójności wizualnej oraz etycznej odpowiedzialności w działaniach marketingowych.
Podstawy przedsiębiorczości w branży kreatywnej	DES_W12 DES_W14 DES_U18 DES_K03 DES_K05	Zagadnienia prowadzenia działalności gospodarczej w sektorze kreatywnym. Modele biznesowe, formy zatrudnienia, podstawy prawa gospodarczego oraz zasady tworzenia wycen i ofert projektowych. Planowanie strategiczne, analizowania kosztów, prowadzenia negocjacji oraz zarządzanie relacjami z klientami. Świadome kształtowania ścieżki zawodowej oraz rozumienia realiów rynku pracy projektanta.
Współczesne media	DES_W01 DES_W11 DES_U13 DES_K02 DES_K08	Funkcjonowanie współczesnych mediów cyfrowych, ich struktur, logik działania oraz wpływu na praktyki komunikacyjne i projektowe. Pojęcia związane z mediami społecznościowymi, algorytmicznością, kulturą platform oraz zjawiskami charakterystycznymi dla komunikacji digitalowej. Mechanizmy budowania narracji w mediach, rola obrazu oraz zmieniające się relacje między twórcami a odbiorcami. Przedmiot rozwija umiejętność krytycznego odbioru treści medialnych i świadomego ich wykorzystywania w projektowaniu.

Wprowadzenie do praktyk zawodowych	DES_W12 DES_U11 DES_U16 DES_K04 DES_K05	Przedmiot przygotowuje studentów do odbycia praktyk w instytucjach i firmach związanych z branżą kreatywną. Omawiane są standardy pracy projektowej, zasady komunikacji profesjonalnej oraz sposoby dokumentowania i raportowania działań w miejscu praktyki.
Warsztat Serigrafii	DES_W04 DES_U01 DES_U06 DES_U10 DES_K06	Techniki druku sitowego wykorzystywane w grafice użytkowej i projektowej. Etapy przygotowania matrycy, dobór materiałów, praca z farbami oraz zasady wykonywania odbitek jedno- i wielowarstwowych. Omawiane są możliwości eksperymentalne serigrafii oraz jej zastosowania w projektowaniu komunikacji wizualnej i identyfikacji.
Wprowadzenie do projektu wdrożeniowego	DES_W03 DES_U02 DES_U05 DES_U16 DES_K05	Podstawy planowania i prowadzenia projektów, które w efekcie mają zostać wdrożone do użytku lub produkcji. Studenci uczą się tworzenia założeń projektowych, analizy potrzeb użytkowników oraz oceny wykonalności koncepcji. Omawiane są narzędzia przygotowania dokumentacji projektowej, prototypów oraz testów wstępnych. Przedmiot przygotowuje do realizacji bardziej zaawansowanego Projektu wdrożeniowego w kolejnych semestrach.
Budowa portfolio	DES_U11 DES_U12 DES_U13 DES_K04 DES_K06	Tworzenie profesjonalnego portfolio projektowego, stanowiącego kluczowy element wejścia na rynek pracy. Selekcjonowanie projektów, opisywanie procesu projektowego, budowanie narracji wizualną i dopasowywanie portfolio do odbiorcy. Zasady kompozycji, fotografowania i prezentowania prac w formie portfolio drukowanego i cyfrowego. Zajęcia rozwijają umiejętność autoprezentacji, krytycznej oceny własnych prac oraz świadomego kształtowania profesjonalnej tożsamości projektanta.
Design a zrównoważony rozwój	DES_W12 DES_W11 DES_U04 DES_K03 DES_K08	Związki między projektowaniem a ideą zrównoważonego rozwoju, obejmujące aspekty ekologiczne, społeczne i ekonomiczne. Koncepcje takie jak projektowanie cyrkularne, minimalizowanie śladu środowiskowego czy świadomy dobór materiałów i technologii. Studia przypadków projektów odpowiedzialnych społecznie i środowiskowo. Oceny cyklu życia produktu oraz świadome podejmowanie decyzji projektowych w oparciu o wartości etyczne. Rola projektanta w kształtowaniu odpowiedzialnych praktyk konsumenckich i produkcyjnych.
Praktyka zawodowa	DES_U11 DES_U16 DES_U17 DES_U18 DES_K03 DES_K05	Przedmiot realizowany jest w formie praktyki w firmach i instytucjach związanych z designem, komunikacją wizualną, sztuką lub mediami. Studenci uczestniczą w realnych procesach projektowych, poznają strukturę pracy zespołowej i uczą się współpracy z klientami. Praktyka rozwija kompetencje zawodowe, samodzielność, odpowiedzialność za powierzone zadania oraz umiejętność analizy problemów projektowych. Studenci dokumentują przebieg praktyki, przygotowują raporty i otrzymują informację zwrotną od opiekunów. Szczegóły realizacji praktyk zawiera Regulamin praktyk UW SB Merito w Gdańsku.
Prawo autorskie i własność intelektualna	DES_W13 DES_U12 DES_K04 DES_K03	Podstawowe regulacje prawne dotyczące ochrony twórczości projektowej, w tym prawa autorskiego, praw pokrewnych oraz ochrony własności przemysłowej. Zasady korzystania z cudzych utworów, licencjonowania oraz zabezpieczania praw do własnych projektów. Kwestie związane z etyką zawodową, plagiatem oraz odpowiedzialnością prawną projektanta.
Public relations w branży kreatywnej	DES_W10 DES_W11 DES_U12 DES_U13 DES_K03	Zasady budowania wizerunku projektanta, marki lub organizacji działającej w sektorze kreatywnym. Projektowanie strategii komunikacji, tworzenie przekazów PR oraz prowadzenie relacji z mediami. Narzędzia komunikacji publicznej, storytellingu, kampanie informacyjnych i zarządzanie reputacją. Zajęcia rozwijają umiejętność doboru odpowiednich form komunikacji do grupy docelowej oraz budowania spójnych narracji promocyjnych.
Storytelling w designie	DES_W03 DES_U05 DES_U09 DES_U13 DES_K06	Tworzenie narracji towarzyszącej produktom, usługom i markom, stanowiącej ważny element współczesnego designu. Zasady budowania opowieści wizualnych, struktury narracyjnej oraz rolę emocji w komunikacji projektowej. Zadania praktyczne: tworzenie moodboardów, scenariuszy wizualnych oraz prezentacji koncepcyjnych. Storytelling traktowany jest jako

		narzędzie wzmacniające przekaz projektu oraz budujące zaangażowanie odbiorcy.
Projekt wdrożeniowy	DES_U02 DES_U04 DES_U05 DES_U08 DES_U11 DES_U16 DES_K05	Przedmiot polega na realizacji kompleksowego projektu przygotowanego do wdrożenia w realnych warunkach produkcyjnych lub użytkowych. Studenci analizują potrzeby odbiorców, tworzą koncepcje, budują prototypy oraz przeprowadzają testy funkcjonalne. Omawiane są zagadnienia dotyczące technologii wykonania, dokumentacji projektowej i współpracy z wykonawcami. Zajęcia rozwijają umiejętność pracy iteracyjnej, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji projektowych opartych na danych. Przedmiot kończy się prezentacją profesjonalnie przygotowanego rozwiązania wdrożeniowego oraz dokumentem w postaci raportu.
Warsztaty komunikacji i prezentacji	DES_U12 DES_U13 DES_U14 DES_K02 DES_K06	Przedmiot rozwija kompetencje interpersonalne oraz umiejętność skutecznej prezentacji projektów. Studenci uczą się argumentowania decyzji projektowych, pracy z głosem i mową ciała oraz prowadzenia dialogu z odbiorcą. Zajęcia obejmują ćwiczenia wystąpień publicznych, analizę stylów komunikacyjnych i budowanie klarownych narracji projektowych. Ważnym elementem jest także nauka przyjmowania i udzielania informacji zwrotnej oraz radzenia sobie z sytuacjami stresowymi.
Przedmioty do wyboru		
Kultura masowa i audiowizualna	DES_W01 DES_W11 DES_U13 DES_K01 DES_K08	Współczesne zjawiska kultury masowej i audiowizualnej, takie jak kino, telewizja, media cyfrowe, reklama czy narracje wizualne. Teorie kultury, sposoby interpretacji przekazów oraz wpływ mediów na społeczeństwo i praktyki projektowe. Zjawiska charakterystyczne dla kultury cyfrowej, w tym remiks, memy oraz algorytmizacja treści.
Komunikacja wizualna w sztuce nowoczesnej	DES_W06 DES_W07 DES_W09 DES_U13 DES_K07	Środki wyrazu charakterystyczne dla sztuki nowoczesnej, takie jak abstrakcja, minimalizm, konceptualizm czy eksperymentalne formy obrazowania. Relacje między sztuką a współczesnym designem oraz wpływ praktyk artystycznych na rozwój języka wizualnego. Wybrane dzieła, wystawy, manifesty i strategie twórcze. Przedmiot kształci świadomość estetyczną oraz umiejętność krytycznego analizowania komunikatów wizualnych.
General Electives		
Employer Branding	DES_W10 DES_U12 DES_U13 DES_K03	Zzasady budowania wizerunku pracodawcy oraz projektowania działań komunikacyjnych wspierających marki organizacji. Strategie employer brandingowe, analiza potrzeb rynku pracy oraz mechanizmy kształtujące postrzeganie firm przez potencjalnych kandydatów. Narzędzia komunikacji wewnętrznej i zewnętrznej, kampanie rekrutacyjne, identyfikacja wizualna oraz narracje wspierające kulturę organizacyjną. Zajęcia rozwijają umiejętność projektowania spójnych materiałów EB oraz dostosowywania przekazu do różnych grup odbiorców. Ważnym elementem jest analiza case studies i realizacja projektów praktycznych na rzecz marek pracodawców. Przedmiot kształci świadomość roli projektanta w budowaniu wartości organizacji i wspieraniu jej rozwoju.
Offline Design	DES_W10 DES_U13 DES_U12 DES_K03	Projektowanie materiałów i komunikatów funkcjonujących w przestrzeni fizycznej, takich jak plakaty, druki użytkowe, opakowania, ekspozycje czy materiały promocyjne. Zasady projektowania w medium drukowanym, w tym kompozycję, typografię, zarządzanie kolorem oraz techniki przygotowania plików do produkcji. Zagadnienia dotyczące papieru, uszlachetnień, technologii druku oraz ich wpływu na jakość i odbiór projektu. Zajęcia rozwijają umiejętność integrowania formy, treści i funkcji w spójnych materiałach offline. Przedmiot podkreśla rolę projektanta w kształtowaniu doświadczeń odbiorców w świecie fizycznym.
Przedmioty specjalnościowe: Komunikacja wizualna		
Znak i projektowanie systemowe	DES_W03 DES_W04 DES_U01 DES_U03	Projektowanie znaku graficznego oraz tworzenie spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Studenci analizują strukturę i funkcję znaku, psychologiczne i kulturowe konteksty symboli oraz zasady upraszczania formy w celu uzyskania czytelności i rozpoznawalności. Procesy budowania

	DES_U11 DES_K06	architektury systemu identyfikacji, w tym typografia, kolorystyka, gridy i warianty aplikacyjne. Księga znaku oraz testowanie funkcjonalności znaków w różnych mediach. Zajęcia rozwijają kompetencje strategiczne, analityczne i estetyczne, niezbędne w pracy projektanta systemów wizualnych.
Infografika	DES_W03 DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U06 DES_U11	Zzasady przekształcania danych w klarowne, atrakcyjne i funkcjonalne formy wizualne. Typy infografik, zasady porządkowania informacji, projektowania ikon, diagramów oraz struktur narracyjnych. Analiza materiału źródłowego, selekcji najważniejszych treści oraz ich przekładania na wizualizacje dopasowane do odbiorcy i medium. Zajęcia obejmują projektowanie zarówno statycznych, jak i dynamicznych form komunikacji, z uwzględnieniem zasad czytelności i ergonomii poznawczej. Przedmiot rozwija umiejętność łączenia estetyki z precyzją informacji oraz świadomego budowania narracji opartej na danych.
UX Design	DES_W02 DES_U02 DES_U04 DES_U03 DES_K01	Proces projektowania doświadczeń użytkownika, obejmujący badania, tworzenie modeli interakcji, prototypowanie oraz testowanie rozwiązań. Studenci poznają metody badań jakościowych i ilościowych, tworzenie person, mapy ścieżek użytkownika oraz struktur informacji. Podstawy architektury informacji oraz zasady projektowania interfejsów przyjaznych użytkownikom. Przedmiot uczy myślenia iteracyjnego, pracy z feedbackiem oraz podejmowania decyzji projektowych opartych na danych i obserwacji. Studenci realizują praktyczne projekty UX, testując je z użytkownikami lub w środowisku laboratoryjnym.
UI Design	DES_W03 DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U11 DES_K06	Projektowanie interfejsów graficznych dla aplikacji, stron internetowych i systemów cyfrowych. Zasady pracy z siatkami, komponowania elementów interfejsu, projektowania ikon, przycisków, formularzy oraz komponentów systemów projektowych. Zagadnienia czytelności, hierarchii wizualnej, koloru, kontrastu oraz dostępności cyfrowej. Integracja estetyki z funkcjonalnością oraz tworzenia spójnych systemów UI zgodnych z założeniami brandingowymi. Studenci poznają również proces przygotowania plików do wdrożenia i współpracy z zespołami developerskimi.
Design opakowań	DES_W10 DES_W12 DES_U13 DES_U12 DES_K03	Zasady projektowania opakowań użytkowych z uwzględnieniem funkcjonalności, ergonomii, technologii oraz komunikacji wizualnej. Struktura opakowań, modele konstrukcyjne, specyfikę materiałów oraz wymagania techniczne związane z produkcją. Aspekty marketingowe, brandingowe i środowiskowe, takie jak zrównoważone projektowanie opakowań. Zajęcia rozwijają umiejętność integrowania formy, treści i funkcji oraz projektowania prototypów opakowań. Szczególny nacisk kładziony jest na analizę odbioru użytkownika oraz dostosowanie opakowania do kontekstu rynkowego.
Komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej	DES_W01 DES_W07 DES_W11 DES_U13 DES_K02 DES_K08	Zasady projektowania informacji, systemów nawigacyjnych i komunikatów wizualnych funkcjonujących w przestrzeniach publicznych. Podstawy projektowania informacji, semiotyka przestrzeni, relacje między architekturą a grafiką oraz zasady projektowania czytelnych komunikatów dla zróżnicowanych grup użytkowników. Przykłady systemów informacji miejskiej, identyfikacji przestrzeni, oznaczeń transportowych i rozwiązań multimedialnych. Przedmiot rozwija umiejętność integrowania wiedzy o użytkowniku, przestrzeni i przekazie wizualnym w spójny projekt. Studenci uczą się także testowania rozwiązań w kontekście realnych środowisk użytkowych.
Przedmioty specjalnościowe: Fashion design		
Rysunek żurnalowy	DES_W04 DES_U06 DES_U09 DES_U10 DES_K06	Tworzenie rysunku żurnalowego jako kluczowej formy komunikacji idei projektowych w modzie. Budowa sylwetki projektowej, proporcje, dynamika ruchu oraz świadome operowanie skrótem wizualnym. Różne style ilustracji modowej, sposoby oddawania faktur, drapowań i charakteru tkanin. Zajęcia rozwijają indywidualny styl ilustracyjny oraz uczą tworzenia serii szkiców prezentujących koncepcję kolekcji. Rysunek żurnalowy traktowany jest jako

		narzędzie do pracy koncepcyjnej, prezentacji i komunikacji z zespołem produkcyjnym.
Konstrukcja ubioru	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03	Zasady konstrukcji odzieży, obejmujące budowę podstawowych form, modelowanie fasonów oraz interpretację projektów żurnalowych w postaci konstrukcji technicznych. Techniki tworzenia szablonów, przekształcania form, dopasowywania konstrukcji do sylwetki oraz korekt technologicznych. Zagadnienia właściwego doboru wymiarów, materiałów i rozwiązań konstrukcyjnych w zależności od funkcji i stylu odzieży. Zajęcia rozwijają umiejętność łączenia wiedzy technicznej z kreatywną wizją projektową oraz przygotowywania dokumentacji konstrukcyjnej.
Warsztat krawiecki	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K06	Przedmiot rozwija praktyczne umiejętności szycia, wykańczania i montażu elementów odzieży. Studenci poznają rodzaje ściągów, zastosowanie maszyn, techniki łączenia tkanin, tworzenia detali oraz profesjonalnego wykończenia projektów. Omawiane są zasady ergonomii i bezpieczeństwa pracy w pracowni krawieckiej oraz znaczenie precyzji i jakości wykonania. Zajęcia umożliwiają rozwój sprawności manualnej, świadomego doboru technologii oraz zrozumienia zależności między konstrukcją, materiałem a procesem szycia. Umiejętności zdobyte w ramach kursu stanowią fundament przygotowania prototypów odzieży.
Fotografia modowa	DES_W04 DES_U01 DES_U11 DES_U13 DES_K06	Specyfika fotografii modowej jako narzędzia prezentacji kolekcji, budowania narracji wizualnej oraz komunikacji wizerunkowej marki. Zasady pracy z modelem, światłem, kompozycją oraz przestrzenią. Studenci uczą się tworzyć sesje zdjęciowe, dobrać stylizacje, rekwizyty i klimat wizualny odpowiadający koncepcji projektowej. Poruszane są także zagadnienia postprodukcji, retuszu oraz przygotowania materiałów do publikacji w mediach i lookbookach. Przedmiot rozwija umiejętność kreowania spójnego przekazu wizualnego w modzie.
Digital fashion design	DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U08 DES_U11	Cyfrowe narzędzia wspierające projektowanie mody, w tym modelowanie 3D odzieży, symulację tkanin oraz tworzenie cyfrowych prototypów. Oprogramowanie wykorzystywane w branży fashion tech oraz zasady przygotowania modeli do prezentacji i ewentualnego wdrożenia. Omawiane są możliwości tworzenia kolekcji wirtualnych, avatarów, wizualizacji w ruchu oraz rozwiązań wykorzystywanych w przestrzeni cyfrowej i e-commerce. Zajęcia uczą integrowania technologii cyfrowej z tradycyjną wiedzą projektową, co pozwala skrócić proces projektowy i ograniczyć zużycie materiałów.
Stylizacja i wizerunek w komunikacji	DES_W10 DES_U12 DES_U13 DES_K03 DES_K06	Zasady tworzenia stylizacji modowych oraz ich wpływ na komunikację wizerunkową w mediach, kampaniach i sesjach fotograficznych. Elementy garderoby, kolorystyki, faktury i dodatki w kontekście budowania określonego stylu i narracji wizualnej. Podstawy kreowania wizerunku osobistego, brandingów osobistego oraz rola stylisty w pracy z klientem lub modelem. Zajęcia obejmują ćwiczenia praktyczne: tworzenie stylizacji, moodboardów, planowanie sesji i realizację projektów wizualnych. Przedmiot rozwija kompetencje komunikacyjne, kreatywność oraz rozumienie zależności między modą, mediami i stylem życia.
Przedmioty specjalnościowe: Kreowanie produktu		
Produkt codzienny oraz empatyczny	DES_W01 DES_W11 DES_U04 DES_U14 DES_K02 DES_K08	Przedmiot koncentruje się na projektowaniu produktów codziennego użytku, z naciskiem na empatię, funkcjonalność i zrozumienie potrzeb użytkowników. Studenci analizują konteksty społeczne, kulturowe i emocjonalne związane z użytkowaniem przedmiotów oraz uczą się identyfikować problemy, bariery i oczekiwania użytkowników. Omawiane są metody tworzenia person, scenariuszy użytkownika i map doświadczeń, które pozwalają budować rozwiązania o wysokiej użyteczności. Zajęcia rozwijają wrażliwość projektową, umiejętność obserwacji oraz podejście human-centered design. Ważnym elementem jest także refleksja nad odpowiedzialnością społeczną projektanta i wpływem produktów na codzienne życie użytkowników.

Techniki modelowania	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03 DES_K06	Przedmiot rozwija praktyczne umiejętności modelowania form przestrzennych w różnych materiałach i skalach. Studenci poznają techniki formowania, kształtowania, łączenia i wykańczania materiałów oraz zasady budowania modeli funkcjonalnych i prezentacyjnych. Omawiane są zagadnienia proporcji, konstrukcji i ergonomii, a także wpływ materiału na formę i funkcję projektowanego produktu. Zajęcia uczą pracy iteracyjnej, testowania koncepcji oraz rozwijania świadomości materiałowej. Istotnym elementem jest dokumentacja procesu twórczego oraz analiza efektów uzyskanych w praktyce warsztatowej.
Modelowanie 3D	DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U08 DES_U11 DES_K06	Narzędzia cyfrowego modelowania bryłowego wykorzystywanego w projektowaniu produktów. Zasady tworzenia modeli 3D, pracy z geometrią, opracowywania detali oraz przygotowania projektów do druku 3D lub prototypowania. Aspekty techniczne modelowania, takie jak topologia, parametryzacja i optymalizacja formy. Zajęcia rozwijają umiejętność precyzyjnego odwzorowania koncepcji projektowej, analitycznego myślenia oraz łączenia narzędzi cyfrowych z procesem projektowym.
Forma i ekspresja produktu	DES_W03 DES_W07 DES_U05 DES_U06 DES_K04 DES_K08	Relacje między formą, funkcją i ekspresją estetyczną w projektowaniu produktów. Studenci analizują kształt, proporcje, rytm, fakturę i kolor jako elementy wpływające na percepcję i doświadczenie użytkownika. Omawiane są strategie projektowe pozwalające kreować formy emocjonalne, symboliczne lub narracyjne. Zajęcia obejmują działania eksperymentalne, szkice, makiety i analizę istniejących obiektów o wysokiej wartości wzorniczej. Studenci uczą się budować spójny język formalny produktu oraz interpretować reakcje użytkowników na wybrane rozwiązania.
Ceramika i formy przestrzenne	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03 DES_K06	Przedmiot rozwija umiejętność pracy z ceramiką oraz tworzenia form przestrzennych o różnym stopniu skomplikowania. Studenci poznają właściwości mas ceramicznych, techniki ręcznego formowania, odlewania, szklwienia i wypalania. Omawiane są zagadnienia dotyczące planowania formy, proporcji, estetyki i funkcjonalności w kontekście materiału ceramicznego. Zajęcia zachęcają do eksperymentowania z teksturą, kolorem i kształtem oraz rozwijania świadomości materiałowej. Przedmiot umożliwia tworzenie zarówno obiektów użytkowych, jak i koncepcyjnych form artystycznych.
Storytelling produktu i komunikacja marki	DES_W10 DES_U12 DES_U13 DES_K03 DES_K06	Tworzenie narracji wokół produktu oraz integrowania jej z komunikacją marki. Studenci analizują, w jaki sposób opowieść może wzmacniać odbiór produktu, budować więź emocjonalną i wspierać strategię marketingową. Zasady tworzenia moodboardów, identyfikacji wizualnej, materiałów promocyjnych oraz narracji multimedialnych. Zajęcia obejmują również analizę przykładów marek, które skutecznie wykorzystują storytelling w procesie budowania swojej tożsamości. Przedmiot rozwija umiejętność tworzenia spójnych przekazów wizualnych i werbalnych, zorientowanych na odbiorcę i wartości marki.
Przedmioty specjalnościowe: Home design		
Materiały i technologie w projektowaniu wnętrza	DES_W08 DES_U07 DES_U08 DES_U10 DES_K03	Właściwości, zastosowania oraz ograniczenia materiałów używanych w projektowaniu wnętrz, takich jak drewno, kamień, szkło, metale, tworzywa sztuczne, tkaniny oraz kompozyty. Estetyczne, technologiczne i funkcjonalne aspekty materiałów oraz ich wpływ na komfort, trwałość i charakter przestrzeni. Współczesne technologie produkcji i obróbki materiałów oraz ich zastosowanie w projektowaniu wyposażenia i elementów wykończeniowych. Zajęcia rozwijają świadomość materiałową oraz uczą odpowiedzialnego doboru materiałów w kontekście ekologii i cyklu życia produktu.
Oświetlenie i kolor w przestrzeni	DES_W03 DES_U06 DES_U09 DES_U10 DES_K06	Rola światła i koloru w kształtowaniu nastroju, funkcjonalności i odbioru wizualnego wnętrza. Rodzaje źródeł światła, ich parametry techniczne, temperaturę barwową oraz zasady projektowania oświetlenia ogólnego, zadaniowego i akcentowego. Psychologiczne i kulturowe znaczenia barw oraz ich wpływ na percepcję przestrzeni, proporcji i materiałów. Zajęcia rozwijają

		umiejętność tworzenia spójnych palet kolorystycznych i projektowania scen oświetleniowych dopasowanych do funkcji pomieszczeń. Studenci wykonują analizy i wizualizacje, które pozwalają testować różne warianty rozwiązań kolorystyczno-oświetleniowych.
Proksemika w projektowaniu	DES_W01 DES_W11 DES_U04 DES_K02 DES_K08	Relacje międzyludzkie, dystanse społeczne i zasady organizacji przestrzeni w kontekście ich wpływu na komfort użytkowników. Teorie proksemiki, ergonomii przestrzennej oraz psychologii środowiskowej, które pomagają projektować wnętrza sprzyjające funkcjonalności, komunikacji i dobrostanowi. Różnice kulturowe w postrzeganiu przestrzeni oraz ich znaczenie dla projektowania wnętrz mieszkalnych, usługowych i publicznych. Zajęcia obejmują analizę przypadków przestrzeni dobrze i źle zaprojektowanych oraz ćwiczenia projektowe uwzględniające potrzeby różnych grup użytkowników. Przedmiot rozwija podejście human-centered i uczy odpowiedzialnego kształtowania przestrzeni.
Projektowanie wnętrz użytkowych	DES_W03 DES_W07 DES_U05 DES_U06 DES_K04 DES_K08	Projektowanie funkcjonalnych i estetycznych przestrzeni użytkowych, takich jak biura, sklepy, restauracje czy przestrzenie usługowe. Zasady organizacji ruchu, ergonomii, doboru materiałów oraz kompozycji światła i koloru w zależności od funkcji wnętrza. Zagadnienia dotyczące identyfikacji wizualnej w przestrzeni, projektowania elementów wyposażenia i tworzenia scenariuszy użytkowania. Zajęcia obejmują realizację kompleksowego projektu wnętrza z dokumentacją techniczną, moodboardami i wizualizacjami. Przedmiot rozwija także umiejętność dialogu z klientem i wykonawcami oraz podejmowania decyzji projektowych opartych na analizie potrzeb użytkowników.
Wizualizacja wnętrz i rendering	DES_W04 DES_U01 DES_U03 DES_U08 DES_U11	Przedmiot uczy tworzenia realistycznych wizualizacji wnętrz z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania 3D. Studenci poznają zasady budowy sceny, pracy ze światłem, kamerą, materiałami oraz teksturami, aby osiągnąć wiarygodny efekt końcowy. Omawiane są techniki renderingu, postprodukcji, kompozycji obrazu oraz prezentacji projektów w formie statycznych wizualizacji i animacji. Zajęcia rozwijają umiejętność precyzyjnego odwzorowania koncepcji projektowej i przygotowania materiałów dla klienta lub wykonawców. Przedmiot wzmacnia integrację narzędzi cyfrowych z praktyką projektowania wnętrz.
Home branding i storytelling	DES_W10 DES_U12 DES_U13 DES_K03 DES_K06	Zasady budowania narracji i tożsamości wizualnej przestrzeni mieszkalnych oraz wnętrz projektowanych dla marek i klientów indywidualnych. Studenci analizują, jak styl życia, wartości i potrzeby użytkowników mogą być przekształcane w koncepcje projektowe. Strategie budowania klimatu przestrzeni, dobierania stylów wnętrzarskich, kolorystyki, materiałów oraz elementów dekoracyjnych wspierających historię domową. Przedmiot rozwija umiejętność tworzenia moodboardów, narracji projektowych i prezentacji koncepcji w formie wizualnych opowieści. Zajęcia podkreślają rolę projektanta w budowaniu emocjonalnego odbioru przestrzeni i tworzeniu unikalnego wizerunku wnętrza.

IV. PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSYCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dyscypliny naukowe	% PUNKTÓW ECTS
1.	Nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca)	52
2.	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	48

V. PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 97,4 ECTS
	STUDIA NIESTACJONARNE N/D
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	STUDIA STACJONARNE 140,4 ECTS
	STUDIA NIESTACJONARNE 140,7 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	5 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	56 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	39 ECTS
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	STUDIA STACJONARNE 60 h

VI. WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Wymiar: 960 godzin praktyk zawodowych.

Student wyznaczoną liczbę godzin (łącznie) musi zrealizować do końca trybu kształcenia.

Student ma możliwość zorganizowania praktyki indywidualnie bądź z pomocą Biura Karier.

Student udający się na realizację praktyk zawodowych, powinien wypełnić oświadczenie wstępne, na podstawie którego tworzona jest umowa oraz skierowanie (dla pracodawcy) jak również zaświadczenie o odbytej praktyce, program praktyk, dziennik praktyk oraz efekty uczenia się. Po zakończonych praktykach student dostarcza całą dokumentację na uczelnię, gdzie jest ona opiniowana przez Opiekuna praktyk zawodowych.

VII. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA DLA DANEGO KIERUNKU STUDIÓW

Metoda weryfikacji/Obszary	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne
Test, kolokwium	X	X	
Egzamin pisemny	X	X	
Egzamin ustny	X	X	
Projekt	X	X	X
Referat	X	X	
Prezentacja	X	X	X
Esej	X	X	X
Wypowiedź ustna indywidualna	X	X	
Uczestnictwo w dyskusji		X	X
Studium przypadku (case study)	X	X	
Raport, sprawozdanie z zadania terenowego	X	X	
Zadania praktyczne		X	X
Samodzielne rozwiązywanie zadań		X	
Aktywny udział w zajęciach		X	X
Obserwacja studentów przez nauczyciela akademickiego			X
Egzamin dyplomowy	X	X	X

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe dla poszczególnych zajęć określa karta przedmiotu.