



Pracownia Projektowania dla Tożsamości

przedmiot z wyboru ▾

Prowadzący przedmiot

Kto będzie mnie uczyć?

uzupełnia pracownia

prowadzący	dr hab. Anna Pohl anna.pohl@aspkat.edu.pl
	dr Katarzyna Pełka-Bura katarzyna.pelka-bura@aspkat.edu.pl

Podstawowe informacje o przedmiocie

uzupełnia dziekanat

cykl kształcenia	2025 / 2026	
kierunek studiów	Wzornictwo ▾	
jednostka	Katedra Projektowania Komunikacji Wizualnej ▾	
poziom studiów	studia I stopnia ▾	
forma studiów	stacjonarne ▾	
moduł kształcenia	Moduł projektowania 3D/Moduł projektowania 2D_przedmiot uzupełniający	
język wykładowy	polski ▾	
forma zaliczenia	zaliczenie z oceną ▾	
formy prowadzenia zajęć	<input checked="" type="checkbox"/> zajęcia praktyczne <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczenia <input type="checkbox"/> wykłady <input type="checkbox"/> seminarium <input type="checkbox"/> konwersatorium <input type="checkbox"/> warsztaty	<input type="checkbox"/> plener <input type="checkbox"/> praktyka <input type="checkbox"/> zajęcia kliniczne <input type="checkbox"/> praktyka kliniczna hospitalizacyjna <input checked="" type="checkbox"/> samodzielna nauka pod kierunkiem nauczyciela

Założenia i cele przedmiotu

Czego dotyczy ten przedmiot?

uzupełnia pracownia

Celem przedmiotu jest zapoznanie osób studiujących z podstawowymi aspektami projektowania, dostarczenie wiedzy i umiejętności w następujących obszarach problemowych:

- pogłębionej analizy zagadnienia ze szczególnym uwzględnieniem kontekstu społeczno-kulturowego i historycznego, mającego wpływ na decyzje projektanta w zakresie kształtowania tożsamości
- formułowania wyzwania projektowego zawierającego opis tożsamości projektowanego podmiotu oraz zakres projektowy
- budowania narracji oraz doboru adekwatnych mediów i nośników identyfikacji
- interpretacji pojęć abstrakcyjnych poprzez wykorzystanie języka formalnego (w różnych mediach) do nadawania formom znaczenia i wywoływania określonego wrażenia u odbiorcy
- kreatywnego rozwiązania zagadnienia projektowego (poszukiwanie alternatywnych, oryginalnych rozwiązań)
- zaproponowania rozwiązania uwzględniającego potrzeby różnych grup użytkowników (np. osób starszych, z ograniczeniami mobilności, widzenia, osób neuroróżnorodnych).
- umiejętność analizy, syntezy i adekwatnych dla analizowanego procesu sposobów notacji
- pogłębiona umiejętność przeprowadzenia procesu projektowego w wybranym zakresie
- umiejętność definiowania cech projektu (formy, materiału, struktury, powierzchni, koloru, wymiaru, oraz sposobu oddziaływania na użytkownika)
- znajomość narzędzi oceny obiektów, zjawisk, procesów i ich doboru w procesie projektowym
- umiejętność prezentacji procesu projektowego

Wymagania wstępne

Co muszę wiedzieć lub potrafić wcześniej?

uzupełnia pracownia

- Osoba studiująca posiada wiedzę w zakresie nauk podstawowych uzyskanych w kształceniu w szkole średniej.
- Osoba studiująca potrafi obsługiwać programy do edycji grafiki wektorowej (Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop) i rastrowej oraz narzędzia pakietu Google (umiejętność przygotowania pliku pdf lub jpg – weryfikowana na egzaminie wstępnym).

- Zalecane: podstawowa wiedza z zakresu psychofizjologii widzenia, psychologii produktu, kompozycji i typografii, technik prezentacji, podstawowa wiedza z modelowania obiektów 3D.

Bilans punktów ECTS i czas trwania zajęć w toku studiów

Jak rozkłada się czas pracy w poszczególnych semestrach?

uzupełnia dziekanat

semestr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
godziny kontaktowe				60	75	75				
godziny pracy własnej				90	165	195				
suma punktów ECTS				5	8	9				

Jeden punkt ECTS odpowiada:

- na studiach I stopnia: 30 godzinom dydaktycznym pracy
- na studiach II stopnia: 25 godzinom dydaktycznym pracy

Do godzin pracy wliczają się łącznie godziny kontaktowe i godziny pracy własnej. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Nakład pracy osoby studiującej

Ile czasu muszę poświęcić na przedmiot?

uzupełnia dziekanat i pracownia

	godz.	
suma godzin kontaktowych i pracy własnej	660	uzupełnia dziekanat
w tym: godziny kontaktowe z udziałem nauczycieli akademickich	210	
godziny pracy własnej osoby studiującej	450	
w tym: przygotowanie do zajęć (np. opracowanie projektów, studiowanie literatury)	220	uzupełnia pracownia
przygotowanie do egzaminów oraz zaliczeń	100	
poszerzanie wiedzy z zakresu kultury i sztuki (np. udział w wystawach, konferencjach, wykładach)	130	

Podany czas to suma godzin dydaktycznych w toku całych studiów. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Treści kształcenia

Co będzie treścią zajęć w poszczególnych semestrach?

uzupełnia pracownia

semestr	planowane treści
4	<p>Tworzenie tożsamości marki w podstawowym zakresie w przestrzeni cyfrowej i fizycznej, interpretacja zjawisk dziedzictwa materialnego i niematerialnego.</p> <ul style="list-style-type: none">• Analiza zagadnień wokół wybranego pojęcia kultury materialnej bądź niematerialnej z uwzględnieniem kontekstu społeczno-kulturowego i historycznego, mającego wpływ na decyzje projektanta• Analiza i synteza wybranego pojęcia kultury materialnej bądź niematerialnej w formie projektu 2d• Interpretacja wybranego pojęcia kultury materialnej bądź niematerialnej w formie trójwymiarowej• Prezentacja projektu w formie cyfrowej, do druku i/lub filmu
5	<p>Cyfrowe i przestrzenne nośniki informacyjno-promocyjne, odczytywanie wartości kulturowych, spójne przekazywanie treści i nowych znaczeń.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pogłębiona analiza zagadnień z obszaru kształtowania tożsamości z uwzględnieniem kontekstu społeczno-kulturowego i historycznego, mającego wpływ na decyzje projektanta• Kreatywne rozwiązania zagadnienia projektowego (poszukiwanie alternatywnych, oryginalnych rozwiązań)• Wykorzystanie różnych narzędzi projektowych• Prezentacja projektu w formie cyfrowej, do druku i/lub filmu
6	<p>Projektowanie systemów tożsamości wizualnej, nośniki identyfikacji w przestrzeni publicznej, narracja w projektowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pogłębiona analiza zagadnień z uwzględnieniem kontekstu społeczno-kulturowego i historycznego, mającego wpływ na decyzje projektanta w zakresie kształtowania tożsamości• Umiejętne odpowiedzenie na założenia briefu projektowego• Kreatywne rozwiązania zagadnienia projektowego (poszukiwanie alternatywnych, oryginalnych rozwiązań)• Samodzielne lub w zespole przeprowadzenie procesu projektowego w wybranym zakresie• Realizacja podstawowej dokumentacji technicznej projektu• Współpraca z partnerem zewnętrznym• Prezentacja projektu w formie cyfrowej, do druku i/lub filmu
	<p>Zagadnienia</p> <p>1. Wybrane zagadnienia z obszaru kształtowania tożsamości kulturowej: badania etnograficzne, antropologiczne, socjologiczne, kontekst społeczny i historyczny.</p>

-
2. Projektowanie wystaw, budowanie narracji w czasie i przestrzeni. Scenariusz wystawy. Storyboardy.
 3. Materiały – znaczenie i doświadczenie.
 4. Program Sketchup.
 5. Całościowe systemy identyfikacji wizualnej. Dokumentacja projektowa.
 6. Wybrane zagadnienia z zakresu projektowania usług, doświadczeń i interakcji.
 7. Aspekty prawne, etyczne i biznesowe w realizacji projektów z zakresu tożsamości wizualnej.
-

Literatura obowiązkowa

Co muszę przeczytać?

uzupełnia pracownia

1. „Człowiek i jego znaki”, A. Frutiger, d2d.pl, Kraków, 2010
2. „Komunikacja wizualna”, J. Sarzyńska-Putowska, wybrane zagadnienia. Wydział Form Przemysłowych, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2002
3. „Corporate design, czyli, jak sprawić by estetyka pracowała na sukces firmy”, E. Stopa-Pielesz, Wydawnictwo Profesjonalnej Szkoły Biznesu, Kraków 2002
4. „Tożsamość wizualna. Znak, system, wizerunek”, K. J. Rychter, Z. Chmielewski, D. Tworzydło, Newslime, 2012
5. “Marks of Excellence: the History and Taxonomy of Trademarks”, P. Mollerup, London, Phaidon Press Limited, 2003
6. „Ogólnopolskie wystawy znaków graficznych”, P. Hardziej, R. Wawrzkievicz, Karakter, 2016

Literatura uzupełniająca

Co mogę przeczytać dodatkowo?

uzupełnia pracownia

1. “Product experience”, Hendrik N. J. Schifferstein & Paul Hekkert, Elsevier, 2008
2. „Innowacyjność a tożsamość miejsca. O rewitalizacji obszarów miejskich”, M. Żmudzińska-Nowak, Wydział Architektury, Politechnika Śląska w Gliwicach, 2012
3. „Obraz miasta”, Kevin Lynch, Wydawnictwo Archivolta, 2011
4. „Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt”, Edward Bono, Studio Emka, 2011.
5. “This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases”, Marc Stickdorn, Jakob Schneider, Wiley, 2011
6. „CPN. Znak, Identyfikacja, Historia”, Patryk Hardziej, Karakter, 2019
7. “Materials experience: fundamentals of materials and design”, Elvin Karana, Elsevier, 2014
8. „Rola dizajnu w kształtowaniu wizerunku miast. Scenariusz dla miasta Katowice”, A. Pohl, 2014 (praca doktorska)
9. „Materiałowe kompendium projektanta”, K. Pełka-Bura, ASP Katowice, 2022 (praca doktorska)
10. „O komunikacji wizualnej w architekturze”, A. Kaleta, ASP Katowice 2017 (praca magisterska)
11. „Rzecz kaszubska. O projektowaniu dla ginącego języka”, Mirosław Rekowski, ASP w Gdańsku (praca doktorska)

Kryteria oceny

Co będzie brane pod uwagę przy ocenie lub zaliczeniu?

uzupełnia pracownia

obecność na zajęciach	Dopuszcza się 3 nieusprawiedliwione nieobecności w semestrze
realizacja zadań	<ul style="list-style-type: none">● Realizacja zadań wskazanych w części <i>Treści kształcenia</i>
ocena sposobu realizacji zadań	<ul style="list-style-type: none">● Ocena poziomu technicznego wykonania prac● Ocena stopnia zaangażowania w realizację programu● Rzetelność wykonywania zadań● Umiejętność uzasadniania wykorzystywanych środków i adekwatność doboru środków wyrazu● Adekwatność do tematyki zadań● Rzeczowe zastosowanie zdobytej wiedzy i umiejętności w zadaniach praktycznych● Oryginalność i innowacyjność realizacji zadań
ocena efektów uczenia się	<ul style="list-style-type: none">● Ocena uzyskanych efektów uczenia się● Ocena postępów w miarę realizacji zadań● Podejmowane próby realizacji zadań niezależnie od ich efektów finalnych
aktywność osoby studiującej	<ul style="list-style-type: none">● Frekwencja● Aktywne uczestnictwo w zajęciach● Dodatkowa aktywność np. udział w warsztatach, wystawach, wykładach zbliżonej tematyce
dokumentacja prac	<ul style="list-style-type: none">● Archiwizacja i dokumentacja zrealizowanych projektów w platformie Classroom zgodnie z wytycznymi prowadzących

Warunki zaliczenia lub uzyskania oceny

Co muszę zrobić, aby zdać przedmiot?

uzupełnia pracownia

warunki uzyskania zaliczenia	zaliczenie	Obecność na zajęciach oraz realizacja zadań
	brak zaliczenia	Nieusprawiedliwione nieobecności na zajęciach lub niezrealizowanie zadań
warunki uzyskania oceny	ocena ndst (2,0)	Osoba studiująca <ul style="list-style-type: none">nie zrealizowała zadań lub zrealizowała je w sposób niedostatecznynie osiągnęła efektów uczenia sięnie wykazywała aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst (3,0)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w poprawny sposóbosiągnęła efekty uczenia się wyłącznie w podstawowym zakresieudokumentowała zrealizowane prace w poprawny sposóbwykazywała brak aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst+ (3,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">wykazywała niską aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db (4)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">osiągnęła efekty uczenia sięzrealizowała zadania w sposób lepszy niż poprawnywykazywała aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db+ (4,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">udokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawny
	ocena bdb (5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób bardzo dobrywykazywała wysoką aktywność w ramach przedmiotu
	ocena cel. (5,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób wyróżniający sięudokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawnywykazywała bardzo wysoką aktywność w ramach przedmiotu

Efekty uczenia się i metody ich weryfikacji

Czego dokładnie się nauczę? Jak będzie to sprawdzane?

uzupełnia dziekanat i pracownia

W zakresie wiedzy

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
W 01 (P6S_WG) Zna i rozumie metodyczne postępowanie wykorzystywane w procesie projektowym oraz etapy procesu projektowego z obszaru wzornictwa w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.	Student zna narzędzia, metody oraz procedury projektowe wspierające proces projektowania tożsamości wizualnej produktu, wydarzenia, marki, usługi, miejsca, wystawy.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac,• prace kontrolne,• prezentacje,• aktywność na zajęciach
W 02 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty procesu projektowego z obszaru wzornictwa i ich praktyczne zastosowanie w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej (uwarunkowania konstrukcyjne, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe, rynkowe).	Student potrafi określić podstawowe uwarunkowania historyczne, społeczne, kulturowe, estetyczne i rynkowe mające wpływ na decyzje projektanta w zakresie kształtowania tożsamości wizualnej produktu, wydarzenia, marki, usługi, miejsca, wystawy.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac,• prace kontrolne,• prezentacje,• aktywność na zajęciach

W zakresie umiejętności

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
---	---	--

<p>U 02 (P6S_UW) Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.</p>	<p>Student posiada umiejętność samodzielnego sformułowania założeń projektowych: estetycznych, funkcjonalnych oraz merytorycznych, odnoszących się do tożsamości wybranego podmiotu. Potrafi świadomie modyfikować przebieg procesu w celu osiągnięcia jak najlepszych rozwiązań.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • prezentacje, • aktywność na zajęciach
<p>U 03 (P7S_UW) Potrafi świadomie łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz wykorzystywać metody wspierające kreatywność, budowania założeń projektowych.</p>	<p>Student potrafi wybierać i stosować adekwatne dla procesu projektowania tożsamości narzędzia i metody na każdym etapie projektu. Potrafi wykorzystać także efekty twórczego eksperymentowania w różnych mediach lub z wykorzystaniem autorskich technik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • prezentacje, • aktywność na zajęciach
<p>U 07 (P6S_UW) Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta, adekwatnymi technologiami i technikami oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę.</p>	<p>Student zna narzędzia warsztatowe, pozwalające mu na interpretacją pojęć abstrakcyjnych poprzez tworzenie form o określonym znaczeniu w różnych technikach i mediach. Student potrafi krytycznie ocenić efekty swojej pracy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • prezentacje, • aktywność na zajęciach
<p>U 08 (P6S_UU) Cechuje go niezależne podejście do projektowania, kreatywność, potrafi realizować prace projektowe o wysokim stopniu oryginalności, w odpowiedzi na potrzeby odbiorcy.</p>	<p>Student potrafi zaprojektować autorski system elementów budujących tożsamość wybranego podmiotu, odpowiadając na określone założenia wizerunkowe oraz uwzględniając potrzeby użytkowników.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • egzamin pisemny • egzamin ustny • przygotowanie projektu • obrona projektu

<p>U 09 (P6S_UK) Potrafi w komunikatywny sposób prezentować publicznie opracowane rozwiązania projektowe przy zastosowaniu specjalistycznej terminologii oraz wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych</p>	<p>Potrafi w komunikatywny sposób prezentować publicznie opracowane rozwiązania projektowe, zarówno w grupie jak i przed partnerem zewnętrznym.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • egzamin pisemny • egzamin ustny • przygotowanie projektu • obrona projektu
---	---	--

W zakresie kompetencji społecznych

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
<p>KS 01 (P6S_KR) Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych z obszaru wzornictwa, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji.</p>	<p>Student posiada umiejętność weryfikowania efektów swojej pracy w oparciu o rozmowę z rówieśnikami, dyskusję na zajęciach, rozmowę z ekspertami. Posiada umiejętność oceny swoich możliwości w kontekście realizowanego projektu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • notatnik z • komentarzami, • przegląd • prac, prezentacje, • raporty pisemne
<p>KS 02 (P6S_KR) Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji.</p>	<p>Student jest gotowy do odkrywania nowych obszarów w zakresie projektowania tożsamości wizualnej. Zna narzędzia wspierające autorefleksję.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • notatnik z • komentarzami, • przegląd • prac, prezentacje, • raporty pisemne
<p>KS 06 (P6S_KK) Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki dotyczącej posiadanej wiedzy.</p>	<p>Student posiada umiejętność przeprowadzenia konstruktywnej dyskusji w zakresie kształtowania tożsamości.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • notatnik z • komentarzami, • dyskusje na • zajęciach
<p>KS 07 (P6S_KK) Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w procesie projektowym.</p>	<p>Student posiada zdolność wykorzystania wyobraźni i emocjonalności w trakcie realizacji projektów związanych z kształtowaniem tożsamości.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prezentacje, • aktywność na • zajęciach

<p>KS 10 (P6S_KK) Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>Student rozumie ideę ciągłego uczenia zarówno w kontekście rozwoju intelektualno-emocjonalnego, jak i doskonalenia technik związanych z nowymi technologiami w obszarze kształtowania tożsamości.</p>	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac,• prezentacje,• aktywność na zajęciach
--	--	--