

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	wzornictwo
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	profil praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w siedzibie uczelni
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	8 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	240 ECTS
łącna liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu)	2322 godzin
wymiar praktyk	510 godzin, 19 ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2832
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2020/2021, program dla studentów przenoszących się z Wydziału Zamiejscowego w Poznaniu po trzecim roku studiów

studia w języku polskim, studia mogą być realizowane także w języku angielskim, po ustaleniu indywidualnego programu studiów

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca	60% ECTS
filozofia (dziedzina nauk humanistycznych)	10% ECTS
nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych)	10% ECTS
psychologia (dziedzina nauk społecznych)	10% ECTS
nauki socjologiczne (dziedzina nauk społecznych)	10% ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza: zna i rozumie
W_W01	zna i rozumie podstawy teoretyczne dotyczące materiałów, narzędzi, technik i technologii stosowanych w realizacji prac artystycznych i projektowych.
W_W02	zna i rozumie sposoby praktycznego zastosowania wiedzy na temat materiałów, narzędzi, technik i technologii w działalności zawodowej.
W_W03	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie doboru metod i technik tworzenia, przekazu wizualnego, języka wizualnego.
W_W04	zna i rozumie zasady projektowania uniwersalnego oraz specyfikę projektowania dla różnych grup odbiorców (m.in. dla dzieci, niepełnosprawnych, zwierząt).
W_W05	zna i rozumie podstawy pracy w warsztatach i pracowniach specjalistycznych, w tym ma wiedzę na temat pracy z materiałem oraz technik i technologii stosowanych w danym warsztacie oraz zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
W_W06	zna i rozumie współczesne technologie wytwarzania i produkcji, zarówno oparte o tradycyjne technologie, jak i technologie informacyjne.
W_W07	zna i rozumie podstawy historycznego i współczesnego wzornictwa, reprezentatywne dzieła z obszaru sztuk projektowych i sztuk pięknych oraz publikacje dotyczące projektowania, a także dyskursy humanistyczno-społeczne z nimi powiązane.
W_W08	zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy podstawami teoretycznymi procesu projektowania i wybranymi dyscyplinami nauk społecznych, humanistycznych oraz ich praktycznym wykorzystaniem w pracy projektanta.
W_W09	zna i rozumie tendencje rozwojowe i style oraz trendy współczesnego wzornictwa, a także związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze.
W_W10	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady ochrony własności intelektualnej oraz ważność tych praw w funkcjonowaniu działalności gospodarczej i współpracy w zespołach branżowych i międzybranżowych.
W_W11	zna i rozumie zasady prowadzenia działalności gospodarczej (finansowe, marketingowe i prawne) oraz zasady współpracy biznesu i nauki, w tym transferu wiedzy pomiędzy różnymi

	podmiotami.
W_W12	ma ogólną wiedzę o odbiorcach wytworów jego pracy oraz ogólną wiedzę o metodach diagnozowania ich potrzeb i oceny jakości usług.
W_W13	zna i rozumie podstawy teoretyczne oraz ogólną metodologię badań z obszaru wybranych dyscyplin z dziedzin nauk społecznych i humanistycznych w stopniu pozwalającym na jej wykorzystanie w pracy projektanta.
W_W14	ma ogólną wiedzę psychologiczną i socjologiczną na temat funkcjonowania człowieka we współczesnym świecie.
W_W15	zna i rozumie wybrane metody i narzędzia opisu wykorzystywane w wybranych dyscyplinach nauk społecznych oraz humanistycznych, w tym techniki pozyskiwania danych, pozwalające opisywać funkcjonowanie człowieka i organizacji/institucji na poziomie mikro, mezo i makro.
W_W16	zna i rozumie ważne zjawiska i problemy współczesnego świata, które mogą stać się zadaniem projektowym (m.in. projektowanie zrównoważone, projektowanie społecznie odpowiedzialne, projektowanie empatyczne).
	Umiejętności: potrafi
W_U01	potrafi zaplanować i przeprowadzić proces projektowania: od koncepcji, przez próby i eksperymenty z wykorzystaniem różnych narzędzi po prototypowanie i wykonanie projektu.
W_U02	potrafi tworzyć prace artystyczne i projektowe na podstawie wiedzy o tendencjach, trendach współczesnego wzornictwa.
W_U03	potrafi tworzyć własne koncepcje, kreatywnie odczytuje założenia projektowe oraz potrafi wykorzystywać w tym procesie umiejętności zdobyte podczas praktyki zawodowej.
W_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje projektowe i/lub współdziałać w zespole projektowym.
W_U05	potrafi praktycznie zastosować wiedzę na temat materiałów, narzędzi, technik i technologii w działalności zawodowej.
W_U06	potrafi realizować własne działania projektowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i zaangażowania emocjonalnego.
W_U07	potrafi samodzielnie rozwijać umiejętności warsztatowe projektanta i świadomie korzystać z nich w realizacji własnych koncepcji projektowych.
W_U08	potrafi zastosować właściwe wybranym dyscyplinom dziedzin nauk społecznych i humanistycznych narzędzia badawcze i analityczne pozwalające prawidłowo definiować potrzeby ludzkie i je praktycznie wykorzystywać w kontekście wymagań projektowych.
W_U09	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy użyciu różnych źródeł i sposobów, a także potrafi krytycznie ocenić wiarygodność źródła informacji oraz na ich podstawie budować spójną narrację, w tym także narrację projektową.
W_U10	potrafi prowadzić proces badawczy (od formułowania i analizy problemów badawczych, przez dobór metod i narzędzi badawczych, po realizację badań oraz opracowanie i prezentację wyników) pozwalający na rozwiązanie typowych zadań/probleatów z zakresu procesu projektowego, z uwzględnieniem specyfiki wzornictwa.
W_U11	potrafi przygotować prace pisemne, wystąpienia ustne, prezentacje graficzne, portfolio

	projektowe.
W_U12	potrafi posługiwać w języku obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
W_U13	potrafi prezentować publicznie własne dokonania projektowe dobierając styl wypowiedzi i sposób prezentacji do odbiorcy.
	Kompetencje społeczne: jest gotów do
W_K01	jest gotów do podejmowania i organizacji pracy, w tym samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy z różnych, pokrewnych obszarów,
W_K02	jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych, krytycznej oceny własnych i cudzych efektów pracy.
W_K03	jest gotów do efektywnej pracy wykazując kreatywność, intuicję, zaangażowanie emocjonalne i wyobraźnię w procesie projektowania.
W_K04	jest gotów do kreatywnego i elastycznego myślenia i działania w zmieniającej się rzeczywistości.
W_K05	jest gotów do właściwego zachowania w sytuacjach ekspozycji społecznych (takich jak, np. praca dla zewnętrznych klientów, wyzwania związane z procesem twórczym, publiczne prezentacje).
W_K06	jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z pracą i etosem zawodu projektanta oraz postępowania zgodnie z etyką zawodową i realizacji społecznie odpowiedzialnych projektów, a także kultywowania i upowszechniania tych wzorów i idei w pracy projektanta.
W_K07	jest gotów do efektywnego komunikowania się oraz inicjowania działań na rzecz otoczenia społecznego, propagowania wartości współdziałania w środowisku projektantów z otoczeniem społecznym.
W_K08	jest gotów do wzięcia odpowiedzialności za efekty własnych działań projektowych.
W_K09	jest gotów do publicznej prezentacji własnych dokonań projektowych dobierając styl wypowiedzi i sposób prezentacji do odbiorcy, również wykorzystując technologie informacyjne.
W_K10	jest gotów do doskonalenia osobistego i zawodowego przez całe życie.

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- litera W i podkreślnik – kierunkowe efekty uczenia się dla kierunku wzornictwo,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 120	ponad 120
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	kierunek jest w 40% przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych	kierunek jest w 40% przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 19 ECTS, 510 godzin	6 miesięcy, 19 ECTS, 510 godzin
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	ponad 120	ponad 120
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min 30%]	co najmniej 72 ECTS	co najmniej 72 ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2322	1682
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 120 ECTS	nie przekracza 120 ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	30 godzin, 0 ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

STUDIA STACJONARNE

Przedmioty uznane z trzech lat studiów realizowanych na Wydziale Zamiejscowym w Poznaniu, łącznie 180 ECTS:

Przedmioty obowiązkowe:

cykl zajęć	nazwa przedmiotu	nazwa przedmiotu w języku angielskim	ECTS
Humanistyka	Filozofia w projektowaniu	Philosophy in Design	1

i nauki społeczne	Antropologia w projektowaniu	Anthropology in Design	1
	Historia sztuki	History of art	2
	Warsztat pisarski	Writing workshop	1
	Socjologia w projektowaniu	Sociology in Design	1
	Psychologia w projektowaniu	Psychology in Design	1
	Historia designu	Design History	2
	Projektowanie dla współczesności 1	Designing for today 1	3
	Projektowanie dla współczesności 2	Designing for today 2	2
	Pracownia humanistycznospołeczna 1	Social science and humanities workshop 1	1
	Pracownia humanistycznospołeczna 2	Social science and humanities workshop 2	1
	Pracownia humanistycznospołeczna 3	Social science and humanities workshop 3	1
	Pracownia humanistycznospołeczna 4	Social science and humanities workshop 4	1
	Pracownia humanistycznospołeczna 5	Social science and humanities workshop 5	1
	Pracownia humanistycznospołeczna 6	Social science and humanities workshop 6	2
	Projekt humanistycznospołeczny 1	Humanities and social project 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny 2	Humanities and social project 2	1
	Wprowadzenie do specjalności	Communication Design-wprowadzenie	Introduction to Communication Design
Domestic Design-wprowadzenie		Introduction to Domestic Design	7
Fashion Design-wprowadzenie		Introduction to Fashion Design	7
Industrial Design-wprowadzenie		Introduction to Industrial Design	7
Język angielski	Język angielski 1	English language 1	3
	Język angielski 2	English language 2	3
	Język angielski 3	English language 2	3
	Język angielski 4	English language 2	3
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym	Professional English	5
Kompetencje ogólne	Kompetencje społeczne	Social competences	3
	Nauka praca i współpraca	Learning, work and cooperation	3
	Rozwój osobisty i społeczny	Introduction to Personal Development	4
	Rysunek 1	Drawing 1	3
	Rysunek 2	Drawing 2	3
	Warsztaty specjalistyczne i komputerowe 1	Specialist and computer workshops 1	2
	Warsztaty specjalistyczne i komputerowe 2	Specialist and computer workshops 2	2
	Human Centered Design	Human Centered Design	1

Program studiów: wzornictwo, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny, Warszawa, 2020/2021, program dla studentów przenoszących się z Wydziału Zamiejscowego w Poznaniu po trzecim roku studiów

	Przewidywanie trendów	Trendwatching	1
	Badania dla projektowania 1	Research for design 1	2
	Badania dla projektowania 2	Research for design 2	3
	Projekt badawczy do wyboru 1	Research project - 1 of 2	2
	Projekt badawczy do wyboru 2	Research project - 1 of 2	3
	Marka i strategia rozwoju	The brand and the development strategy	2
razem			103

Praktyki zawodowe: w wymiarze **10 ECTS** i 240 godzin.

Zajęcia specjalnościowe:

specjalność	nazwa przedmiotu	ECTS
Projektowanie komunikacji (Communication Design)	Digital 1	4
	Digital 2	2
	Digital 3	5
	Digital 4	5
	Film 1	4
	Film 2	3
	Film 3	5
	Film 4: Projektowanie gier komputerowych	5
	Grafika 1	5
	Grafika 2	3
	Grafika 3	5
	Grafika reklamowa	5
	Wspomaganie projektowania 1	4
	Wspomaganie projektowania 2	3
	Wspomaganie projektowania 3	4
	Wspomaganie projektowania 4	5
Projektowanie otoczenia (Domestic Design)	Ergonomia	1
	Projektowanie materiału 1	4
	Projektowanie materiału 2	3
	Projektowanie materiału 3	5
	Projektowanie materiału 4	5
	Projektowanie przedmiotu 1	4
	Projektowanie przedmiotu 2	3
	Projektowanie przedmiotu 3	5
	Projektowanie przedmiotu 4	5
	Projektowanie przestrzeni 1	4
	Projektowanie przestrzeni 2	3
	Projektowanie przestrzeni 3	5
	Projektowanie przestrzeni 4	5
	Wspomaganie projektowania 1	4
	Wspomaganie projektowania 2	2
	Wspomaganie projektowania 3	4
Wspomaganie projektowania 4	5	

Projektowanie mody (Fashion Design)	Doświadczenie: Warsztat projektowy	2
	Fotografia studyjna	1
	Hagiografia mody 1	2
	Hagiografia mody 2	2
	Historia mody 1	1
	Historia mody 2	1
	Historia mody 3	2
	Historia mody 4	2
	Materiał: Warsztat projektowy	2
	Materiałoznawstwo	2
	Podstawy rysunku dla projektantów	2
	Podstawy rysunku dla projektantów	1
	Projektowanie 1	5
	Projektowanie 2	7
	Projektowanie 3	7
	Research w modzie	2
	Rysunek dla projektantów mody 1	2
	Rysunek dla projektantów mody 2	2
	Rysunek techniczny	1
	Technika 1	5
Technika 2	3	
Technika 3	6	
Technika 4	7	
Projektowanie przemysłowe (Industrial Design)	Materiał 1	5
	Materiał 2	3
	Materiał 3	5
	Materiał 4	5
	Proces 1	5
	Proces 2	3
	Projektowanie komputerowe 1	2
	Projektowanie komputerowe 2	1
	Projektowanie produktu 1	3
	Projektowanie produktu 2	3
	Robotyka społeczna i interakcja 1	2
	Robotyka społeczna i interakcja 2	2
	Technologia 1	3
	Technologia 2	2
	Technologia 3	5
	Technologia 4	5
	Wspomaganie projektowania 1	2
	Wspomaganie projektowania 2	2
	Wspomaganie projektowania 3	4
	Wspomaganie projektowania 4	5
razem (jedna specjalność)		67

Przedmioty realizowane na roku czwartym:

cykl zajęć	nazwa przedmiotu	nazwa przedmiotu w języku angielskim	ECTS
Projekty zaawansowane	Projekt biznes	Business Project	3
	Projekt społeczeństwo	Society Project	3
Przygotowanie zawodowe	Prawo autorskie	Copyright	1
	Profil zawodowy 1	Professional profile 1	3
	Profil zawodowy 2	Professional profile 2	6
Seminarium dyplomowe	Seminarium dyplomowe humanistyczne 1	Seminar - humanistic part 1	5
	Seminarium dyplomowe humanistyczne 2	Seminar - humanistic part 2	12
	Seminarium dyplomowe projektowe 1	Seminar - design part 1	4
	Seminarium dyplomowe projektowe 2	Seminar - design part 1	12
razem			49

Oprócz powyższych przedmiotów studenci realizują na roku czwartym:

- fakultety w wymiarze **2 ECTS**
- praktyki zawodowe w wymiarze **9 ECTS** i 270 godzin.

STUDIA NIESTACJONARNE

Przedmioty uznane z trzech lat studiów realizowanych na Wydziale Zamiejscowym w Poznaniu, łącznie 180 ECTS:

Przedmioty obowiązkowe:

Nazwa przedmiotu	ECTS
Communication Design - wprowadzenie	7
Domestic Design-wprowadzenie	7
Fashion Design-wprowadzenie	10
Filozofia w projektowaniu	3
Historia designu 1	1
Historia designu 2	1
Human Centred Design	2
Humanistyka w projektowaniu 1	3
Humanistyka w projektowaniu 2	4
Industrial Design-wprowadzenie	8
Język angielski 1	3
Język angielski 2	3
Język angielski 3	3
Język angielski 4	3
Język angielski w zastosowaniu zawodowym	5
Nauka, praca i współpraca	3
Podstawy Adobe 1	1
Podstawy Adobe 2	2
Podstawy fotografii studyjnej	1
Podstawy Rhino 1	1
Podstawy Rhino 2	2
Podstawy widzenia fotograficznego 1	1

Program studiów: wzornictwo, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny, Warszawa, 2020/2021, program dla studentów przenoszących się z Wydziału Zamiejscowego w Poznaniu po trzecim roku studiów

Podstawy widzenia fotograficznego 2	2
Pracownia humanistycznospołeczna 1	1
Pracownia humanistycznospołeczna 2	1
Projektowanie dla współczesności 1	2
Projektowanie dla współczesności 2	2
Przewidywanie trendów	2
Rozwój osobisty i społeczny 1	1
Rozwój osobisty i społeczny 2	2
Rozwój społeczny 1	1
Rozwój społeczny 2	1
Rysunek 1	3
Rysunek 2	3
Rysunek 3	3
Rysunek 4	3
Socjologia w projektowaniu	3
Techniki prezentacyjne	2
Warsztat projektowy 1	7
Warsztat projektowy 2	7
Warsztat projektowy: nowe media	6
Warsztaty specjalistyczne i komputerowe: Fotografia dokumentacyjna + DTP	2
Warsztaty specjalistyczne i komputerowe: Rhino	2
Warsztat (techniki prototypowania)	7
razem	137

Praktyki zawodowe: w wymiarze **10 ECTS** i 240 godzin.

Zajęcia specjalnościowe:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Projektowanie komunikacji mody	Alternatywne metody projektowania	4
	Forma jako komunikat	8
	Historia mody	3
	Historia systemu mody	4
	Konstruowanie obrazu	2
	Media mobilne	4
	Metafora i narracja	1
	Projektowanie graficzne	7
Projektowanie produktu	Materiał Ceramika	5
	Materiał 1	5
	Proces 1	5
	Proces 2	3
	Produkt 1	3
	Projektowanie produktu jednostkowego	5
	Wspomaganie projektowania 1	4
	Wspomaganie projektowania 2	3
razem (jedna specjalność)		33

Przedmioty realizowane na roku czwartym:

cykl zajęć	nazwa przedmiotu	nazwa przedmiotu w języku angielskim	ECTS
Projekty zaawansowane	Projekt biznes	Business Project	3
	Projekt społeczeństwo	Society Project	3
Przygotowanie zawodowe	Prawo autorskie	Copyright	1
	Profil zawodowy 1	Professional profile 1	3
	Profil zawodowy 2	Professional profile 2	6
Seminarium dyplomowe	Seminarium dyplomowe humanistyczne 1	Seminar - humanistic part 1	5
	Seminarium dyplomowe humanistyczne 2	Seminar - humanistic part 2	12
	Seminarium dyplomowe projektowe 1	Seminar - design part 1	4
	Seminarium dyplomowe projektowe 2	Seminar - design part 1	12
Humanistyka	Humanistyka i nauki społeczne 1 - zarys	Humanities and social sciences 1 - outline	2
razem			51

Oprócz powyższych przedmiotów studenci realizują na roku czwartym: praktyki zawodowe w wymiarze **9 ECTS** i 270 godzin.

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są metody:

- do oceny wiedzy:
 - o praca pisemna, w szczególności na przedmiotach z bloków zajęć humanistycznych i społecznych
 - o opis katalogowy projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania, użyte materiały i technologie oraz wykorzystaną wiedzę z zakresu nauk społecznych i humanistycznych,
 - o prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną,
- do oceny umiejętności:
 - o wykonanie zadań praktycznych, w tym wymagających obsługi i wykorzystania urządzeń oraz zastosowania materiałów,
 - o projekt indywidualny,
 - o projekt grupowy,
- do oceny kompetencji społecznych:
 - o praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie,
 - o omówienie projektu i jego jakości,
 - o rozwiązywanie problemów,
 - o dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze **6 miesięcy**, łącznie **27 punktów ECTS** i **810 godzin praktyk**. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu zweryfikowanie umiejętności projektowych, organizacyjnych i badawczych studentów w warunkach wykonywania pracy w zespole projektowym we wskazanej instytucji. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także na wniosek studenta odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

1. wykonany i działający prototyp, z opracowaną dokumentacją techniczną i wizerunkową,
2. praca pisemna opisująca i dokumentująca kontekst, badania i proces projektowy.

Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem dwóch promotorów – projektanta oraz specjalisty z obszaru nauk humanistycznych lub społecznych. Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.