

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	wzornictwo
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	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
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	2292 godziny
wymiar praktyk	810 godzin, 27 ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	3102 godzin
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2022/2023

Studia prowadzone w języku polskim i w języku angielskim

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	70% ECTS
nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych)	15% ECTS
nauki socjologiczne (dziedzina nauk społecznych)	15% ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza:
W_W01	w zaawansowanym stopniu zna materiały właściwe dla projektowania, a także narzędzia i metody stosowane w pracach projektowych
W_W02	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady i sposoby praktycznego zastosowania wiedzy o materiałach, narzędziach, technikach i technologiach w działalności zawodowej projektanta(-tki) wzornictwa oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych
W_W03	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie estetyczne wzorce oraz konwencje przekazu wizualnego, a także zasady jego tworzenia
W_W04	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady projektowania uniwersalnego oraz specyfikę projektowania dla różnych grup odbiorców
W_W05	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady pracy obowiązujące w warsztatach i pracowniach specjalistycznych, w tym zwłaszcza te, dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy
W_W06	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie tradycyjne i współczesne metody obrazowania i produkcji
W_W07	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane zagadnienia z historii sztuki i historii dizajnu
W_W08	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie tendencje rozwojowe oraz trendy współczesnego wzornictwa, a także związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze
W_W09	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie etyczną i społeczną odpowiedzialność projektanta(-tki)
W_W10	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane zagadnienia teoretyczne właściwe dla nauk socjologicznych oraz nauk o kulturze i religii w stopniu pozwalającym na ich wykorzystanie w pracy projektanta(-tki)
W_W11	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie uwarunkowania społeczne i kulturowe funkcjonowania człowieka we współczesnym świecie, a także rolę jego/jej wytworów w kształtowaniu wzajemnych relacji
W_W12	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane metody, techniki i narzędzia pozyskiwania danych, zarówno w podejściu ilościowym, jak i jakościowym
W_W13	w zaawansowanym stopniu rozumie relacje i zależności między procesem projektowania a teoriami właściwymi dla nauk socjologicznych oraz nauk o kulturze i religii

W_W14	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady tworzenia i prowadzenia działalności gospodarczej w obszarze projektowania wzornictwa, w tym zwłaszcza te, dotyczące finansowania i promocji realizowanych projektów
W_W15	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady współpracy z otoczeniem naukowym, społecznym i biznesowym w obszarze projektowania wzornictwa
W_W16	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie pojęcia i zasady ochrony własności intelektualnej oraz znaczenie tych praw dla działalności gospodarczej i współpracy w zespołach branżowych i międzybranżowych
W_W17	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie metody diagnozowania potrzeb użytkownika(-czki)
W_W18	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane metody, techniki i narzędzia opisu właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk socjologicznych
W_W19	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie ważne wyzwania i dylematy współczesnego świata, które mogą stać się zadaniem projektowym
	Umiejętności:
W_U01	potrafi zaplanować i przeprowadzić proces projektowy: od koncepcji, przez próby i eksperymenty z wykorzystaniem różnych narzędzi po prototypowanie i wykonanie projektu
W_U02	potrafi tworzyć prace projektowe z wykorzystaniem wiedzy o trendach współczesnego wzornictwa
W_U03	potrafi kreatywnie odczytywać założenia projektowe oraz w oparciu o nie tworzyć własne koncepcje projektowe
W_U04	potrafi w pracach projektowych zastosować wiedzę o materiałach, narzędziach, technikach i technologiach
W_U05	potrafi realizować działania projektowe oparte na koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i zaangażowania emocjonalnego
W_U06	potrafi zastosować metody badawcze i analityczne właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk socjologicznych do zdefiniowania potrzeb ludzi i nie-ludzi
W_U07	potrafi wyszukiwać, analizować oraz selekcjonować informacje przy użyciu różnych metod i narzędzi, a także dokonywać krytycznej oceny wiarygodności źródeł tych informacji.
W_U08	potrafi budować spójną narrację projektową
W_U09	potrafi prowadzić proces badawczy pozwalający na rozwiązanie typowych zadań/problemów z zakresu procesu projektowego, z uwzględnieniem specyfiki wzornictwa
W_U10	potrafi tworzyć prace akademickie i branżowe, pisząc w sposób rzeczowy, zrozumiały i ustrukturyzowany
W_U11	potrafi posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
W_U12	potrafi publicznie prezentować własne projekty, dostosowując do odbiorcy styl i formę wypowiedzi, a także sposób prezentacji, korzystając przy tym z technologii analogowych i cyfrowych

W_U13	potrafi brać udział w debacie, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz o nich dyskutować
W_U14	potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, odpowiednio definiując priorytety służące realizacji projektu, zarządzając czasem i posiadanymi zasobami
W_U15	potrafi komunikować się i współpracować w ramach pracy projektowej z osobami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe i branże
W_U16	potrafi samodzielnie pogłębiać wiedzę z zakresu projektowania, a także planować i realizować rozwój umiejętności warsztatowych i technicznych
W_U17	potrafi realizować założenia ustawicznego kształcenia w rozwoju zawodowym i osobistym
Kompetencje społeczne:	
W_K01	jest gotów(-owa) do podejmowania się realizacji projektów wykazując się umiejętnością samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji pochodzących z różnych źródeł oraz do krytycznej oceny posiadanej i wytwarzanej wiedzy projektowej
W_K02	jest gotów(-owa) do samodzielnego rozwiązywania problemów projektowych, a także podejmowania decyzji, krytycznej oceny własnych i cudzych efektów pracy, a w przypadku napotkania trudności jest gotów do zasięgnięcia opinii ekspertów
W_K03	jest gotów(-owa) do wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie realizacji projektów, a także do elastycznego myślenia, adoptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności
W_K04	jest gotów(-owa) do inicjowania, realizacji i popularyzacji działań projektowych na rzecz otoczenia społecznego
W_K05	jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, a także uznawania czynnika ekonomicznego w realizacji projektów społecznych
W_K06	jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego pełnienia zawodu projektanta(-tki), przestrzegania etyki zawodowej i wymagania tego od innych
W_K07	jest gotów(-owa) do dbania o dorobek i tradycje zawodu projektanta(-tki)
W_K08	jest gotów(-owa) do wzięcia odpowiedzialności za efekty własnych działań projektowych

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
łącna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 120 ECTS	ponad 120 ECTS
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	kierunek jest w 30% przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych	kierunek jest w 30% przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 27 ECTS, 810 godzin	6 miesięcy, 27 ECTS, 810 godzin
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	149 ECTS	149 ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min. 30%]	83 ECTS	83 ECTS
łącna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2292	1698
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50%	co najmniej 50%
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	3102	2508
łącna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	120 ECTS	120 ECTS
maksymalna łącna 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	60 godzin, 0 ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

Wymiar zajęć

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu	Nazwa przedmiotu w języku angielskim	ECTS
Badania w projektowaniu 1	Research for design 1	6
Badania w projektowaniu 2	Research for design 2	6
Historia designu	History of design	2
Historia sztuki	History of art	2
Język angielski 1	Foreign language 1	3
Język angielski 2	Foreign language 2	3
Język angielski 3	Foreign language 3	3
Język angielski 4	Foreign language 4	3
Kolor i forma	Color and form	4
Kompetencje społeczne i akademickie	Social and academic competences	2
Programy graficzne 1	Graphic programs 1	4
Programy graficzne 2	Graphic programs 2	4
Projekt biznes	Business project	7
Projekt społeczeństwo	Social project	7
Projektant na rynku pracy	Designer at work	4
Projektowanie 2D	2D Design	7
Projektowanie 3D	3D Design	7
Projektowe wyzwania współczesności	Modern perspectives of design	2
Rysunek 1	Drawing 1	4
Rysunek 2	Drawing 2	4
Seminarium dyplomowe 1	Diploma seminars 1	10
Seminarium dyplomowe 2	Diploma seminars 2	20
Techniki prototypowania	Prototyping techniques	4
Teorie projektowania	Designing theories	4
Warsztat mistrzowski 1	Master workshop 1	2
Warsztat mistrzowski 2	Master workshop 2	2
Warsztat mistrzowski 3	Master workshop 3	2
Warsztat mistrzowski 4	Master workshop 4	2
Warsztat mistrzowski 5	Master workshop 5	2
Warsztat mistrzowski 6	Master workshop 6	2
Warsztat mistrzowski 7	Master workshop 7	2
Warsztat mistrzowski 8	Master workshop 8	2
Wstęp do ceramiki	Ceramics. Introduction	2
Wstęp do fotografii	Photography. Introduction	2
Wstęp do krawiectwa	Sewing. Introduction	2
Wstęp do UX i UI	UX & UI. Introduction	2
razem		146

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia specjalnościowe

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	Łączny wymiar ECTS
Semestr 3	17
Semestr 4	17
Semestr 5	13
Semestr 6	13
Semestr 7	4
Semestr 8	3
razem	67

Specjalności na kierunku studiów:

- Projektowanie komunikacji (Communication Design)
- Projektowanie produktu (Product Design)

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Projektowanie komunikacji (Communication Design)	Dokumentacja fotograficzna CD	3
	Dokumentacja video CD	3
	Narzędzia projektowe – animacja 2D	3
	Narzędzia projektowe – VR & AR	3
	Profil zawodowy CD 1	4
	Profil zawodowy CD 2	3
	Projekt indywidualny CD	7
	Projekt zespołowy CD	7
	Projektowanie doświadczeń i interfejsów 1	3
	Projektowanie doświadczeń i interfejsów 2	3
	Projektowanie grafiki przestrzennej	4
	Projektowanie identyfikacji wizualnej	4
	Projektowanie interakcji CD	4
	Projektowanie publikacji	4
	Rysunek ilustracyjny 1	3
	Rysunek ilustracyjny 2	3
	Ścieżka specjalnościowa do wyboru – student wybiera 1 z 2 przedmiotów: – Techniki ilustracyjne – Typografia	3
	Ścieżka specjalnościowa do wyboru – student wybiera 1 z 2 przedmiotów: – Film animowany – Motion design	3
Projektowanie produktu (Product Design)	Dokumentacja fotograficzna PD	3
	Dokumentacja video PD	3
	Narzędzia projektowe – kolor, materiał, detal (CMF)	3
	Narzędzia projektowe – materiałoznawstwo	3
	Parametryka i robotyka 1	3
	Parametryka i robotyka 2	3
	Profil zawodowy PD 1	4

	Profil zawodowy PD 2	3
	Projekt indywidualny PD	7
	Projekt zespołowy PD	7
	Projektowanie ceramiki	4
	Projektowanie interakcji PD	4
	Projektowanie mebla	4
	Projektowanie tekstyliów	4
	Rysunek techniczny i projektowy 1	3
	Rysunek techniczny i projektowy 2	3
	Ścieżka specjalnościowa do wyboru – student wybiera 1 z 2 przedmiotów: – Konstrukcja – Zaawansowana parametryka i robotyka	3
	Ścieżka specjalnościowa do wyboru – student wybiera 1 z 2 przedmiotów: – Struktura – CAD	3
Communication Design – specjalność na studiach w języku angielskim	Design tools – 2D animation	3
	Design tools – VR & AR	3
	Designing experiences and interfaces 2	3
	Experiences and interfaces design 1	3
	Group project CD	7
	Illustration drawing 1	3
	Illustration drawing 2	3
	Individual project CD	7
	Interaction design CD	4
	Photographic documentation CD	3
	Professional profile CD 1	4
	Professional profile CD 2	3
	Publication design	4
	Special graphic design	4
	Specialty paths choice 1 or 2: – Illustration techniques – Typography	3
	Specialty paths choice 1 or 2: – Animation – Motion design	3
	Video documentation CD	3
Visual identification	4	
Product Design – specjalność na studiach w języku angielskim	Ceramics design	4
	Design tools – materials science	3
	Designing tools – color, material, detail (CMF)	3
	Furniture design	4
	Group project PD	7
	Individual project PD	7
	Interaction design PD	4
	Parametrics and robotics 1	3
	Parametrics and robotics 2	3
Photographic documentation PD	3	

	Professional profile PD 1	4
	Professional profile PD 2	3
	Soft goods design	4
	Specialty paths choice 1 or 2: – Construction – Advanced parametrics and robotics	3
	Specialty paths choice 1 or 2: – Structure – CAD	3
	Technical and design drawing 1	3
	Technical and design drawing 2	3
	Video documentation PD	3

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach. 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:
 - praca pisemna, w szczególności na przedmiotach z bloków zajęć humanistycznych i społecznych
 - 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,
 - prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną.
- Do oceny umiejętności:
 - wykonanie zadań praktycznych, w tym wymagających obsługi i wykorzystania urządzeń oraz zastosowania materiałów,
 - projekt indywidualny,
 - projekt grupowy.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie,
 - omówienie projektu i jego jakości,
 - rozwiązywanie problemów,
 - dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 810 godzin praktyk i 27 punktów ECTS.

Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. 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.

Możliwe jest indywidualne uznanie studentowi zaliczenia praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego realizowanego w trakcie studiów, jeśli wykonywana praca realizuje efekty uczenia się określone dla praktyk. Tryb postępowania w takich przypadkach uregulowany jest odrębnie.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części: wykonany i działający prototyp, z opracowaną dokumentacją techniczną i wizerunkową, praca pisemna opisująca i dokumentująca założenia, 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.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. W trakcie egzaminu student prezentuje zrealizowany projekt dyplomowy, omawia jego założenia i odpowiada na pytania, jedno zadane przez komisję oraz drugie wybrane spośród dwóch wylosowanych z listy pytań.