



Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Wzornictwo

Poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2020/2021

Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	5
Program	8
Efekty uczenia się	12
Plany studiów (w załącznikach)	14

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: wzornictwo

Poziom: studia I stopnia

Profil: praktyczny

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku Wzornictwo I stopnia jest spójna ze Strategią Rozwoju Akademii Sztuki, której wizja, misja oraz fundamentalne cele strategiczne – Kształcenie na miarę XXI wieku, Akademia Otwarta i Akademia z Marką

Kierunek Wzornictwo jest odpowiedzią Akademii Sztuki na wielkie zapotrzebowanie wśród kandydatów w naszym regionie i w Polsce, na program kształcenia, które oferuje uczenie się przez doświadczenie (wyspecjalizowane laboratoria), nowoczesne technologie i wiedzę pochodzącą od projektantów i naukowców działających w świecie biznesu.

Proponowany program kształcenia opiera się na programie nauczania z zakresu wzornictwa i pokrewnych sztuk projektowych pogłębiających kompetencje interdyscyplinarne (projektowanie czerpie z dyscyplin takich jak antropologia, socjologia, psychologia, ekonomia, zarządzanie) w powiązaniu z zagadnieniami odnoszącymi się do szeroko rozumianych nowych technologii, oraz zagadnień technicznych w zakresie tworzenia stron www, mobilnych aplikacji i publikacji multimedialnych oraz współczesnych metod modelowania i prototypowania.

Interdyscyplinarny charakter działalności twórczej związany z wieloma dyscyplinami projektowymi (projektowanie produktu, projektowanie usług, komunikacja wizualna i gry komputerowe czy projektowanie ubioru) odpowiada potrzebom określonych gałęzi przemysłu, dziedzin kultury i rynku pracy wymagających od absolwentów wysokich i specyficznych kwalifikacji projektowo-zawodowych.

Kierunek **Wzornictwo** na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia jest jednym z elementów integrujących Uczelnię z regionalnymi i ogólnopolskimi przedsiębiorstwami poszukującymi innowacyjnych rozwiązań produktowo - usługowych oraz skutecznego zarządzania nowym produktem (tzw. *design management*) co z pewnością wpłynie na poprawę gospodarczego wizerunku regionu. Kierunek Wzornictwo wpisuje się w *Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030* a także zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej szczególnie w obszarze basenu morza bałtyckiego oraz obszaru Europy Centralnej.

Absolwent tego kierunku jest rzetelnie przygotowany do pracy projektanta nie tylko w polskich ale również międzynarodowych firmach produkcyjnych czy biurach projektowo-reklamowych.

Uzupełnieniem treści programowych są wykłady i warsztaty prowadzone przez specjalistów, ekspertów i przedsiębiorców w kraju i w Europie. W ostatnim czasie wykłady na Wzornictwie prowadzili Zuzanna Skalska w zakresie trendów w projektowaniu, dr Iwo Zmyślony w zakresie antroposfery czy Joanna Hir z technologii w projektowaniu ubioru.

Edukację uzupełniają zajęcia z historii i teorii sztuki, historii designu, socjologii i estetyki oraz aspektów prawnych działalności projektowej, a także programy wymiany studenckiej Erasmus+. Edukacja oparta jest na specjalistycznym sprzęcie technicznym i oprogramowaniu, dostosowanym do kierunku studiów (VR, druk 3D, CNC, inne). Studenci posiadają dostęp do bazy lokalowej oraz narzędzi do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego, znajdujących się w wypożyczalniach sprzętu.

Cele kształcenia

Studia o profilu praktycznym na kierunku WZORNICTWO mają na celu przede wszystkim:

- zdobycie wiedzy o warsztacie projektowym w zakresie wzornictwa (w tym o technologiach stosowanych we wzornictwie) oraz w zakresie dyscyplin pokrewnych, co absolwentowi ma umożliwić realizowanie prac nie tylko w zakresie wzornictwa, ale i prac interdyscyplinarnych – także o charakterze zespołowym;
- zdobycie wiedzy o historii i teorii designu, a także wiedzy dotyczącej antropologicznych, socjologicznych i filozoficznych aspektów designu;
- nabycie kwalifikacji wymaganych do wykonywania zawodu projektanta wzornictwa, w tym szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych, pozwalających na samodzielną pracę zawodową oraz na włączenie się w prace zespołowe;
- uzyskanie umiejętności rozumienia, analizowania, syntezy i interpretacji zjawisk dotyczących zagadnień projektowych w zakresie wzornictwa i dyscyplin pokrewnych;
- nabycie umiejętności uwzględniania ograniczeń projektowych (np. specyficznych wymagań zlecającego, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych), dotyczących realizacji prac projektowych;
- uzyskanie umiejętności planowania i realizowania własnych koncepcji i działań twórczych, a także adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;
- nabycie umiejętności samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury;
- osiągnięcie zdolności do definiowania własnych sądów i przymysłów na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy twórczej.

Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

dr hab. Waldemar Wojciechowski – publikacja monograficzna „GENEALOGIA. Artefakty dawnej sztuki jako inspiracja młodego twórcy” (wyd. AS, Muzeum Narodowe w Szczecinie, 2017). Redakcja monografii, podsumowującej pierwsze cztery lata programu badawczego, realizowanego przez studentów i prowadzących Pracownię Komunikacji Wizualnej: dr hab. Waldemara Wojciechowskiego i asystentów – kolejno dr Jerzego Dobrzańskiego, dr Monikę Zawadzki i mgr Patrycję Makarewicz. Co rok pod innym hasłem realizowany jest program analizowania przez studentów artefaktów wystawy „Złoty wiek Pomorza” w Muzeum Narodowym w Szczecinie i w Noc Muzeów otwierana jest wystawa prac studentów w przestrzeni tej wystawy. Program jest kontynuowany, planowany jest aneks do monografii dr hab. Waldemara Wojciechowskiego – publikacja monograficzna „Zbrodnia Ikara. O pracach Waldemara Wojciechowskiego” (wyd. AS, 2019). Przygotowanie i wydanie monografii dorobku naukowo-artystycznego Waldemara Wojciechowskiego obejmującego działania w obszarze rysunku, malarstwa, fotografii, obiektu i projektowania wizualnego. Wydana monografia będzie stanowić jedną z ważniejszych pozycji w dokumentacji dorobku w dziedzinie sztuk pięknych i projektowych konieczną do wszczęcia postępowania o nadanie tytułu profesora.

dr hab. Waldemar Wojciechowski – program badawczy „Design jako płaszczyzna rozpoznawania i modelowania stosunków społecznych”, realizowany od ośmiu lat przez studentów i prowadzących Pracownię Komunikacji Wizualnej: dr hab. Waldemara Wojciechowskiego i asystentów – kolejno dr Aleksandrę Ska, dr Jerzego Dobrzańskiego, dr Monikę Zawadzki i mgr Patrycję Makarewicz. Na rok 2021 planowane jest podsumowanie dorobku programu w postaci monografii.

dr Olga Chomska, Szczecińska szkoła designu. Określenie historycznego i teoretycznego kontekstu rozwoju dyscypliny wzornictwa w regionie w odniesieniu do współczesnych tendencji, metodologii i strategii projektowych oraz tendencji do indywidualizacji procesu. Efekt projektu stanowi opracowanie pierwszego na rynku wydawnictwa określającego korzenie i rozwój dziedziny projektowania przemysłowego w mieście Szczecin i regionie.

dr Magdalena Małachowska, Drewno i jego potencjał naukowy. Badanie z dziedziny sztuk projektowych możliwości wykorzystania metod i technologii gięcia segmentowego klejenia drewna i łączenia z płytą Corian przy projektowaniu innowacyjnych obiektów łazienkowych. Zakup specjalistycznej aparatury badawczej oraz wykonanie kilkunastu zestawów próbek technologicznych

z wykorzystaniem różnego rodzaju drewna, technik i szablonów.

mgr Iga Węglińska, Interakcja człowiek-przedmiot: tekstylna a nowe technologie. Projekt badawczy ma na celu analizę zależności i relacji między człowiekiem a przedmiotem oraz wpływ nowatorskich technologii na przemysł modowy. Efektem praktycznym projektu jest opracowanie i wykonanie prototypu obuwia wytwarzającego i wykorzystującego energię pozyskaną z ludzkiego chodu. Projekt badawczy stanowi część rozprawy doktorskiej w dziedzinie sztuk projektowych przygotowywanej w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

dr hab. Danuta Dąbrowska-Wojciechowska, Tekst wizualny jako forma metasztuki. Analiza funkcji komunikacyjnych, poznawczych i wizualnych tekstu, jego modyfikalności, struktury gramatycznej i graficznej oraz rozpoznawalności systemów znaków na bazie geometrii i symbolu. W obszarze zainteresowań autorów artykułów, wchodzących w skład monografii naukowej, znalazły się m.in. związki tekstu ze sztukami wizualnymi, analiza funkcji informacyjnych tekstu, artystyczna wizualizacja danych, infografika oraz zjawisko neokonkretyzmu w kontekście intermedialnych poetyk i praktyk z przełomu XX wieku. Wydanie i upowszechnienie publikacji monograficznej pod redakcją dr hab. Danuty Dąbrowskiej-Wojciechowskiej i dr Małgorzaty Kaźmierczak (Szczecin, 2017).

„Silk and Tradition” - w ramach 3. międzynarodowego forum współpracy kulturalnej Chiny – CEEC. Badania dotyczyły wątków sztuki współczesnej w Europie Środkowo-Wschodniej w odniesieniu do tradycyjnego rzemiosła”

Organizator: China National Silk Museum (NSM) Hangzhou, Chiny / 01. - 25. 09. 2017

Koordynator Polskiej części: dr. Hab. Aurelia Mandziuk prof. AS w Szczecinie, realizacja: studenci Zakładu Projektowania Ubioru, Pracownia Projektowania Tkaniny.

TICASS (Technologies of Imaging in Communication, Art and SOcial Sciences) Technologie obrazowania w komunikacji, sztuce i naukach społecznych / 2017-2021

W projekcie TICASS w ramach współpracy międzynarodowej artyści, projektanci i naukowcy poszukują odpowiedzi na pytania dotyczące roli wizualnej sfery w życiu człowieka.

Koordynator projektu: dr Aleksandra Alcaraz - Akademia Sztuki w Szczecinie Polska

Partner: Pwani University (PU) – Republika Kenii

Uczestnicy projektu: Polski Uniwersytet na Obczyźnie w Londynie (PUNO) – Wielka Brytania, Stowarzyszenie Edukacja, Nauka, Kultura (SENK) – Polska, Studi di Macerata (UNIMC) Włochy Univerzita Jana Evangelisty Purkyne v Usti nad Labem (UJEP) – Republika Czeska.

TPAAE: „Trascultural Perspectives in Art and Artistic Education” / „Sztuka i edukacja artystyczna w perspektywie transkulturowej” w ramach MSCA-RISE H2020. / 2019-2023

Koordynator projektu: dr Aleksandra Alcaraz - Akademia Sztuki w Szczecinie, Polska.

Partnerzy: Kenyatta University, Pwani University i Beneath the Baobas - Kenia

W ramach projektu zostaną stworzone i zaimplementowane rozwiązania wspierające edukację artystyczną w Kenii oraz będzie organizowany polsko-kenijski Festiwal Sztuki i Kultury „DUOS”

Projekt w ramach Marie Skłodowska-Curie Actions, Research and Innovation Staff Exchange, Horizon2020.

Marcin Makaj - Commander '85 gra komputerowa - została nominowana do jednej z najważniejszych nagród - Indie Prize. Gra reprezentowała A.S. na targach GameDaily Connect USA 2019, w dniach 27-29.08.2019 w Los Angeles. (<https://gamedaily.biz/article/1118/gamedaily-connect-usa-2019-indie-prize-finalists-europe>)

Wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości w zwiększaniu efektywności hemodializy.

Trzech wykładowców AS - mgr inż. Radosław Nagay, mgr Patryk Grygierczyk oraz mgr Jakub Palka po roku przygotowań i prac nad prototypem, rozpoczęli badania naukowe nad wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości w zwiększaniu efektywności hemodializy. W sierpnia 2019 zostało podpisane porozumienie z Pomorskim Uniwersytetem Medycznym (Partner Naukowy) i firmą 24fps (Partner Techniczny) i rozpoczęte zostały badania medyczne i udoskonalenie prototypu urządzenia o przeznaczeniu medycznym. Realizacja wartego 2,5 mln zł projektu rozpoczęła się w 1 kwartale 2020 roku i trwać będzie 2 lata. W badaniach medycznych udział weźmie 160 pacjentów. W projekcie badawczym będą wykorzystane między innymi przeżycia wirtualne projektowane przez studentów 1. i 2. Roku specjalności Komunikacja Wizualna i Gry Komputerowe.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura, pozostająca do dyspozycji kierunku Wzornictwo nie uległa zmianie i tak: zajęcia odbywają się Akademia Sztuki w Szczecinie w budynku Pałacu pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz przyległym budynek Centrum Przemysłów Kreatywnych. Do dyspozycji studentów kierunku wzornictwo są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, w tym m.in. sale wykładowe, 2 pracownie malarstwa i 2 pracownie rysunku, pracownia rzeźby, 3 pracownie komputerowe, 2 studia fotograficzne z ciemnią, studio filmowe z laboratorium postprodukcji, studio nagrań. W salach do zajęć wykładowych znajdują się nowe krzesła i stoły, tablice i pomoce multimedialne. Pracownie malarstwa i rysunku wyposażono w specjalistyczny sprzęt, materiały i narzędzia, komputery iMac z dostępem do Internetu.

Studenci otrzymują dostęp do pomieszczeń, aparatury i materiałów poza godzinami zajęć za zgodą opiekuna sali lub prowadzącego. Wypożyczalnie sprzętu są czynne pięć dni w tygodniu. Studenci mają możliwość realizacji prac w profesjonalnym studio fotograficznym i filmowym pod okiem doświadczonych laborantów. Na terenie budynków Akademii wykonano punkty typu HOTSPOT.

Centrum Przemysłów Kreatywnych to przestrzeń dedykowana prowadzeniu działalności badawczo-rozwojowej i artystycznej w dziedzinie przemysłów kreatywnych. W CPK dostępna jest profesjonalna infrastruktura badawcza, m.in. laboratoria, zaplecze materiałowo-techniczne, magazyny, sala konferencyjna, przestrzeń co-working, pomieszczenia socjalne oraz pokoje gościnne funkcjonujące w oparciu o program Artist in Residence Laboratory (A-I-R Laboratory). W tej części budynku funkcjonują Laboratoria, w których studenci Wornictwa odbywają zajęcia praktyczne. Do dyspozycji studentów są następujące Laboratoria:

- Realizacji, w których realizują zajęcia z zakresu obróbki drewna, metalu oraz druku 3D,
- Laboratorium technik Ceramicznych, w którym wykonują pierwsze kroki w ceramice,
- Virtual Design, w którym studenci zdobywają szlify w technologiach projektowania parametrycznego oraz projektowania typografii,
- Cyfrowego modelowani 2D i 3D poszerzone o Laboratorium VR
- Fashion design, na którą składa się pracownia ubioru i pracownia obuwia
- Form Złotniczych, w której odbywają się zajęcia z zakresu projektowania i wykonywania biżuterii,
- Serigrafii – technik i technologii umożliwiających realizowanie programu Pracowni Tkaniny.

Na terenie Akademii Sztuki funkcjonuje **Mediateka**, multimedialny system biblioteczno-informacyjny ukierunkowany na wspieranie nowoczesnej edukacji akademickiej, oparty o tradycyjny księgozbiór z dziedziny sztuk wizualnych, prasę branżową (również w języku niemieckim i angielskim), multimedia: filmy DVD, e-booki (Universitas), płyty, książki i pliki muzyczne. Mediateka posiada też dostęp do Wirtualnej Biblioteki Nauki: baz baz: Web of Knowledge, Science, Nature, Elsevier Science Direct, Springer Link, Wiley-Blackwell, Scopus. Zbiory polskich oraz światowych bibliotek są udostępniane studentom na zasadzie wypożyczeń międzybibliotecznych.

Program

Podstawowe informacje

Opis realizacji programu:

W związku z realizacją postulatów Deklaracji Bolońskiej, program kształcenia na kierunku malarstwo zakłada dwustopniowy system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz blokach zajęć.

Pełen zakres efektów uczenia się, charakteryzujących program kształcenia na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku: WZORNICTWO w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów do obszarowych efektów uczenia się. (tabela efektów w załącznikach)

Proponowany program studiów z jednej strony zapewnia możliwość zdobycia wysokiej jakości poziomu kształcenia dostosowanego do indywidualnych potrzeb, wymagań rynku pracy i przyszłych karier zawodowych, z drugiej umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez wzrost projektów naukowo - badawczych oraz komercjalizację innowacyjnych rozwiązań do gospodarki.

Elementy innowacji programu kształcenia

Innowacyjnym elementem programu kształcenia studiów na kierunku *Wzornictwo* jest kształcenie wykorzystujące innowacyjne techniki i technologie już od pierwszego semestru. Dzięki czemu absolwent lepiej rozumie materię (tkanina, tworzywa sztuczne, naturalne, inne) w której projektuje. Uzupełniony o kontekst humanistyczny (antroposfera, historia sztuki i teoria designu) oraz wątek rynkowy (trendy, metodyka projektowania, design management) pozwala łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w rzeczywistych,, rynkowych projektach.¹

Od momentu uruchomienia kierunku Wzornictwo w trzech specjalnościach, każda specjalność wypracowała swój model pracy, i tak studenci:

1. Komunikacji wizualnej i gier komputerowych – otrzymali rozszerzenie swojej specjalności o element projektowania gier, do czego przyczyniło się z jednej strony duże zapotrzebowanie przedsiębiorców z regionu, którzy współtworzą pracownię VR, z drugiej zapotrzebowanie wśród kandydatów na studia tej wąskiej specjalizacji. Studenci na pierwszym roku mają do dyspozycji 8 pracowni, po to by od drugiego roku wybrać już 4 specjalistyczne. 4 pracownie zadedykowane są komunikacji wizualnej, 4 projektowaniu gier.
2. Projektowanie produktu – przez 2 lata realizuje podstawowy program specjalności, po to by na 3 roku z 5 pracowni wybrać 2. Celem takiego kształcenia jest zapoznanie studentów z różnorodnością technik i technologii stosowanych w produkcji oraz wyrównanie poziomu wiedzy studentów. Wybór pracowni następuje na 3 roku, student z 5 pracowni wybiera 2.
3. Projektowanie ubioru koncentruje się na realizacji programu, w którym każdy student na pierwszym roku wykonuje pracę w czterech pracowniach (ubiór/obuwie/tkanina/biżuteria) po to by na drugim roku wybrać dwie z nich. Cechą szczególną kształcenia jest nacisk na zdobywanie umiejętności manualnych poprzez samodzielne wykonanie swojego projektu. Poszerzenie tych umiejętności o nowoczesne technologie druku 3D umożliwia realizowanie innowacyjnych projektów.

Twórcy programu założyli, że w okresie siedmiu semestrów trwania studiów wykształcą w pełni przygotowanego do zawodu projektanta. Pod wpływem dużej konkurencji na rynku pracy w ostatnich latach nasila się postawa dążenia do sprecyzowanej specjalizacji wśród kandydatów na studia projektowe. Dla takich osób program kierunku wzornictwa zapewnia kontynuację preferowanych zainteresowań i wyższy poziom specjalizacji kierunkowej a co za tym idzie lepsze opanowanie warsztatu projektowego i bardziej zaawansowaną znajomość programów graficznych 2D i 3D.

1 Zapotrzebowanie na ten sposób konstruowania programu kształcenia jest zauważalny w badaniach ilościowych losów absolwentów uczelni artystycznych w Polsce:

<http://artystapostudiach.pl/public/download/Badanie%20Losów%20Zawodowych%20Absolwentów%20Uczelni%20Artystycznych.%20Raport%20z%20badań%20ilościowych%202017.pdf>

Powiązanie studiów z rynkiem pracy

Program studiów na kierunku *Wzornictwo* dostosowany jest do aktualnej i przewidywanej sytuacji na rynku pracy projektantów w Polsce, Europie i na świecie. Program w tym celu tworzony był w oparciu o dane statystyczne GUS, badania i publikacje BAEL (Badanie Aktywności Ekonomicznej Ludności) oraz badania konfederacji pracodawców PKPP Lewiatan. Autorzy programu duży nacisk położyli na aspekt współpracy uczelni z lokalnymi przedsiębiorstwami z obszaru woj. zachodniopomorskiego i miasta Szczecina. W tym kontekście program studiów i zakładane cele kształcenia wpisują się w Strategię Rozwoju Szczecina 2025 z dnia 19 grudnia 2011r. Stosowanie takich metod ma na celu przybliżyć, strukturę programu oraz treści nauczania do potrzeb zmieniającej się w szybkim tempie gospodarki a co za tym idzie potrzeb pracodawców i rynku pracy.

Kształcenie w zakresie zagadnień mechanizmów rynkowych

W ramach studiów realizowany jest przedmiot design management oraz trendy w projektowaniu wyjaśniający w sposób praktyczny mechanizmy rynkowe, sposoby zarządzania innowacją i nowym produktem. Kurs złożony z wykładów i ćwiczeń zawiera problematykę związaną z budową marki produktów i usług oraz ich szeroko pojętej umiejętności analizy zachodzących na rynku dynamicznych zmian.

Wydział współpracuje z otoczeniem społeczno-gospodarczym, ze szczególnym uwzględnieniem instytucji funkcjonujących w obszarze kultury i sztuki. Efektem partnerskich relacji i wymiany dobrych praktyk jest ciągła modyfikacji procesu kształcenia oraz wspólne projekty artystyczne.

- Piotr Burzyński – Bardins Sp. z o.o.
- Artur Gnat – Agencja DOM MARKI Max von Jastrov
- Maciej Kaczyński – Prezes Zarządu BTC Sp. z o.o. w Szczecinie
- Lech Karwowski – Dyrektor Muzeum Narodowego w Szczecinie
- Dorota Serwa – Dyrektor Filharmonii im. Mieczysława Karłowicza w Szczecinie
- Celina Skrobisz – Agencja Reklamowa Evenema
- Monika Tomczyk – Dyrektor Szczecińskiego Inkubatora Kultury
- Przemysław Wraga – kierownik Biura ds. Kultury w Urzędzie Marszałkowskim w Szczecinie

Studenci mogą ubiegać się o pomoc materialną ze środków przeznaczonych na ten cel z budżetu państwa w formie stypendium socjalnego, stypendium specjalnego dla osób niepełnosprawnych, stypendium Rektora dla najlepszych studentów oraz zapomogi. Szczegółowe zasady przyznawania świadczeń pomocy materialnej zostały określone w Regulaminie przyznawania pomocy materialnej studentom Akademii Sztuki w Szczecinie, który powstał w porozumieniu z uczelnianym organem Samorządu Studenckiego (Zarządzenie Rektora nr 23/2017 z dnia 8.06.2017 r.)

Liczba punktów ECTS

Kierunek wzornictwo studia I stopnia

PP – Projektowanie Produktu

PU – Projektowanie Ubioru

KWiG – Komunikacja Wizualna i Gry Komputerowe

konieczna do ukończenia studiów

PP232/ PU 234/KWiG 235

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
211/212/213

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych 5/5/5

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych
24/24/24

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych
33/33/33

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: PP 3026/ PU 3146 / KWiG 2891

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Kierunek wzornictwo I stopnia

Studentów studiów I stopnia Wzornictwo profil praktyczny obowiązują praktyki zawodowe. Od roku akademickiego 2019/2020 obowiązuje czas praktyk nie mniejszy niż 6 miesięcy w całym toku studiów (dotyczy to studentów obecnego pierwszego roku) Pozostałych studentów obowiązuje trzy miesięczny okres praktyk. Odbycie praktyk jest brane pod uwagę przy zaliczeniu 6 semestru studiów i jest warunkiem wpisania studenta na semestr dyplomowy.

Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów stacjonarnych I stopnia na kierunku wzornictwo jest przygotowany do podjęcia pracy twórczej dla biznesu oraz instytucji non for profit i publicznych, jak również podjęcia pracy twórczej na własny rachunek. Dzięki nabyciu szerokich umiejętności z zakresu techniki technologii dysponuje kwalifikacjami cenionymi w branżach kreatywnych. Dodatkowe zrozumienie kontekstu humanistycznego człowieka – jego potrzeb i preferencji oraz otoczenia gospodarczego – wdrażania projektów przez daną organizację czy instytucję umożliwia elastyczne dostosowanie się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku.

Absolwent po sfinalizowaniu przedmiotów teoretycznych zna aspekty prawa autorskiego, jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki oraz posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań wizualnych i artystycznych oraz potrafi porozumiewać się w języku obcym w codziennej pracy artystycznej.

W trakcie nauki oraz praktyk staje się projektantem posiadającym właściwe umiejętności warsztatowe. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego

samokształcenia.

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli akademickich (promotorów), posiadających co najmniej stopień doktora (studia I stopnia). W wyjątkowych przypadkach Dziekan, za zgodą Kolegium Sztuk Wizualnych może upoważnić do kierowania pracą dyplomową nauczycieli akademickich bez stopnia doktora (studia I stopnia), a także specjalistów spoza Akademii z kwalifikacjami nie niższymi niż przewidzianymi dla pracowników Akademii, pod opieką osoby uprawnionej i zatrudnionej w Akademii. Na studiach I stopnia na kierunku Wzornictwo Licencjacka praca dyplomowa jest projektem/obiektem praktycznym, **uzupełnionym o jego rozbudowany opis**. Pracę należy złożyć w Dziel Spraw Studenckich oraz do recenzenta nie później niż dwa tygodnie przed obroną.

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia na kierunku malarstwo obejmuje:

1. przedstawienie dyplomowej pracy praktycznej w postaci obiektu, zrealizowanego w wybranej pracowni kierunkowej wraz z rozbudowanym opisem tejże pracy
2. ustny egzamin dyplomowy o tematyce związanej z kierunkiem studiów.

Ukoronowaniem programu nauczania jest praca licencjacka tworzona na podstawie przedmiotów bloku kierunkowego. Podstawowe zadanie studenta polega na przygotowaniu pracy licencjackiej spójnej pod względem ideowym i formalnym, która zazwyczaj przybiera postać zaawansowanej pod względem treściowym kolekcji prac projektowych (lub jednego kompletnego projektu), w sposób indywidualny, oryginalny i autorski analizujących wybrane zagadnienie. Licencjacka praca dyplomowa jest projektem /obiektem praktycznym, uzupełnionym o rozbudowany opis. Charakter opisu, jego forma i treść, zgodny ze specyfiką pracy projektowej, jako jej uzupełnienie powinien zawierać: opis wszystkich elementów procesu projektowego, dokumentację fotograficzną obiektów

Dodatkowo, na wniosek promotora i za zgodą Dziekana, student może zaprezentować w trakcie egzaminu dyplomowego aneks, ukazujący jego dokonania w innej pracowni. Egzamin dyplomowy, z którego sporządzany jest protokół, przeprowadzany jest w obecności Komisji Egzaminacyjnej, powoływanej Zarządzeniem Dziekana.

Efekty uczenia się

Na studiach I stopnia kierunku Wzornictwo **weryfikacja zakładanych efektów kształcenia** odbywa się w sposób ciągły, formatywny i sumatywny za pomocą: egzaminu ustnego niestandardyzowanego, egzaminu pisemnego niestandardyzowanego, egzaminu pisemnego "z otwartą książką", testu, otwartego, egzaminu praktycznego, konsultacji, przeglądu roboczego oraz otwartych przeglądów: semestralnego i końcoworocznego.

Studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów. Ocena przedmiotów kierunkowych jest dokonywana w sposób ciągły poprzez otwarte przeglądy semestralne i

końcoworoczne. Wyniki zaliczeń i egzaminów wpisywane są do indeksów, kart okresowych osiągnięć studenta oraz protokołów zaliczenia przedmiotu. Za dokumentację i archiwizację prac oraz projektów zaliczeniowych odpowiadają prowadzący pracownie.

W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie:

- podstawowe metody projektowania,
- podstawowe zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)
- podstawowe zagadnienia z psychofizjologii widzenia i kompozycji
- podstawowe zagadnienia z zakresu historii i teorii designu
- podstawową wiedzę z zakresu socjologii designu, antropologii, psychologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki
- fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności designu
- podstawowe zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania
- posiada wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich analizowanie i interpretowanie we właściwy sposób
- podstawowe zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektanta (rysunek żurnalowy/techniczny/studyjny/projektowy/zawodowy) dopasowany do wymogów wybranej specjalności
- podstawowe zagadnienia z zakresu ergonomii
- podstawowe materiały i technologie stosowane we wzornictwie i ma świadomość ich wpływu na proces powstawania obiektu
- wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką zachodzące w pracy projektanta wzornictwa oraz ogólną wiedzę na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego warsztatu twórczego projektanta wzornictwa
- podstawowe zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim
- podstawową wiedzę z zakresu środków komunikacji społecznej, roli projektanta oraz współpracy w zespole.

W zakresie umiejętności absolwent potrafi:

- tworzyć i wypracowywać indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektanta
- realizować własne twórcze koncepcje
- obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów w zakresie wzornictwa
- posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta wzornictwa, właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych
- podejmować samodzielne decyzje w zakresie doboru środków osiągnięcia właściwych efektów procesu projektowego
- uwzględniać ograniczenia projektowe (np. specyficznych wymagań zlecniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych) dotyczących realizacji zadania
- współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym;

- realizować własne koncepcje projektowe w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych;
- dostosowywać rodzaj metod badawczych i/lub technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę;
- realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności;
- rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem;
- przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł;
- wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2;
- stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii;
- obsługiwać oprogramowanie niezbędne do realizacji koncepcji i projektów;
- umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych.

W zakresie kompetencji społecznych absolwent jest gotów do:

- samodzielnego podejmowania prac, wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy;
- realizacji własnych koncepcji i działań twórczych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji;
- samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy;
- adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;
- kontrolowania w sposób świadomy swoich emocji i zachowań, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych;
- komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku obcym;
- współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym;
- prezentacji własnej działalności twórczej w sposób świadomy i profesjonalny;
- podjęcia refleksji na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem;
- włączenia się twórczo w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania;

Plany studiów

plany studiów w załącznikach