



Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Wzornictwo

Poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2019/2020

Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	5
Program	9
Efekty uczenia się	12
Plany studiów	
Sylabusy	

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

Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia na kierunku Wzornictwo I stopnia pozostaje w pełni spójna ze Strategią Rozwoju Akademii Sztuki, której wizja, misja oraz fundamentalne cele strategiczne – Kształcenie na miarę XXI wieku, Akademia Otwarta i Akademia z Marką – zostały sformułowane w oparciu o (Uchwała Senatu nr 56/2013 z dnia 25.06.2013 r.).

Koncepcja kształcenia

Akademia Sztuki w Szczecinie (AS) jest uczelnią wyznaczającą nowy model kształcenia artystycznego łączący kierunki muzyczne i plastyczne. Poparcie dla powstania uczelni w Szczecinie głośno wyrażali przedstawiciele wszystkich partii politycznych, środowisk artystycznych oraz mieszkańcy miasta i regionu. Powstanie Akademii definitywnie zostało zagwarantowane uchwałą Sejmu przy niemal stuprocentowym poparciu wszystkich posłów.

Akademia Sztuki jest uczelnią młodą, zorientowaną na nowoczesność i innowację. Uruchomienie kierunku **Wzornictwo**, było zgodne ze strategią rozwoju Akademii Sztuki oraz misją Uczelni. Dzisiaj jest odpowiedzią Akademii Sztuki na zapotrzebowanie wśród kandydatów w naszym regionie i w Polsce, na program studiów, które oferuje **uczenie się przez doświadczenie** (wyspecjalizowane laboratoria), nowoczesne technologie i wiedzę pochodzącą od projektantów i naukowców działających w świecie biznesu.

Proponowany program studiów opiera się na programie studiów 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.

Uruchomienie studiów na kierunku **Wzornictwo** na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia wpisało się również w potrzebę integracji kierunku 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. Ponadto proponowany kierunek 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 będzie 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 i socjologicznych 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 przemyśleń 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 ; (średnik) – publikacja monograficzna, Przygotowanie i wydanie monografii dorobku naukowo-artystycznego Waldemara Wojciechowskiego obejmującego działania w obszarze rysunku, 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 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).

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Akademia Sztuki w Szczecinie dysponuje następującymi budynkami dydaktycznymi. Pałac pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz przyległy budynek Centrum Przemysłów Kreatywnych.

Ponadto w budynku, należącym do AS przy ul. Śląskiej 4, znajduje się Dom Pracy Twórczej SZTUKAteria, zapewniający punkt gastronomiczny oraz miejsca noclegowe dla studentów i pedagogów.

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 Wzornictwa dobywają 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 z technologią ceramiczną,
- Virtual Design, w którym studenci zdobywają szlify w technologiach projektowania parametrycznego oraz projektowania typografii i innych,
- Cyfrowego modelowani 2D i 3D poszerzone o Laboratorium VR, w których uczą się Blendera i Adobe
- 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.

W Mediatece znajduje się tablica multimedialna oraz 20 komputerów typu iMac, ze słuchawkami, dostępem do Internetu (WiFi) i oprogramowaniem umożliwiającym korzystanie z baz zewnętrznych: 5 z przeznaczeniem do sprawdzania katalogów i serwisów, 15- do szkoleń i pracy w bazach. Mediateka dodatkowo dysponuje przestrzenią na antresoli, gdzie znajduje się 8 stanowisk z gniazdami do podłączenia laptopa oraz regały z anglojęzycznymi pozycjami albumowymi w wolnym dostępie.

Program

Podstawowe informacje

Opis realizacji programu:

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

Pełen zakres efektów uczenia się, charakteryzujących program studiów na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku: WZORNICTWO w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki.

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 studiów

Innowacyjnym elementem programu 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 kandydatów na studia w zakresie wąskiej specjalizacji jaką jest projektowanie gier. 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 i 4 pracowni rozszerzone o zajęcia z modelowania i prototypowania, po to by na 3 roku z 5 pracowni wybrać 2. Celem takiego kształcenia jest zapoznanie studentów z

¹ Zapotrzebowanie na ten sposób konstruowania programu studiów 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>

różnorodnością technik i technologii stosowanych w produkcji oraz wyrównanie poziomu wiedzy studentów.

3. Projektowanie ubioru koncentruje się na realizacji programu, w którym każdy student na pierwszym roku wykonuje pracę w 4 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 3 lat 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.

Uzupełnieniem programu kształcenia jest dodatkowy zestaw zajęć, szkoleń w ramach programów POWER – INWESTYCJA W TALENTY i POWER- PROJEKT KARIERA . Należą do nich m.inn.:

- projektowanie parametryczne – projektowanie produktu,
- technologie plisowania – projektowanie ubioru
- modelowanie biznesowe, zarządzanie marką, projektowanie usług – WZORNICTWO
- solid works, blender, inne – projektowanie komunikacji wizualnej i gier

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

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 na kierunku Wzornictwo obowiązuje 6 miesięczna praktyka, po 2 miesiące po każdym roku kształcenia. Warunki organizacji, przebiegu i zaliczenia pleneru reguluje Zarządzenie Dziekana nr 3/2017 z dnia 16.03.2017 r.

Ze względu na tak długi okres praktyk (zmiana ustawowa z 3 do 6 miesięcy) Zespół Wzornictwa planuje wydłużenie czasu trwania studiów I stopnia studiów z 7 do 8 semestrów, pozwalając studentom na realizowanie praktyk w okresie wakacyjnym (1-2 miesiące po każdym roku) i 4 miesiące w semestrze 7, co z jednej strony pozwoli systematycznie weryfikować zdobytą wiedzę, z drugiej umożliwi realizowanie programu praktyk w dużych firmach, gdzie minimalny czas praktyk to 3 miesiące. Jest to również metoda na przygotowanie dyplomów we współpracy z przedsiębiorstwami, dzięki którym postawione w pracy założenia student będzie mógł zweryfikować empirycznie w trakcie trwania praktyk i obronić dyplom w 8 semestrze umieszczając w swoim portfolio pierwsze wdrożenia.

Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów stacjonarnych I stopnia na kierunku Wzornictwo to projektant przygotowany do podjęcia pracy w studiu projektowym lub pracy na własny rachunek. Dzięki nabytym szerokim umiejętnościom z zakresu projektowania i technologii, dysponuje kwalifikacjami cenionymi w branżach kreatywnych. Absolwent Wzornictwa posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji projektów zespołowych. Dodatkowe zrozumienie kontekstu humanistycznego człowieka – jego potrzeb i preferencji oraz otoczenia gospodarczego – wdrażania projektów przez organizację umożliwia elastyczne dostosowanie się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku.

Absolwent, oprócz wiedzy z zakresu wzornictwa, zna aspekty prawa autorskiego, jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki oraz potrafi porozumiewać się w języku obcym w codziennej pracy twórczej. W trakcie nauki oraz praktyk zawodowych 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 pracą dyplomową jest: wykonanie dyplomowej pracy praktycznej, na którą składa się praca dyplomowa z pracowni kierunkowej oraz praca dyplomowa z wybranej pracowni uzupełniającej obiekt z zakresu pracowni kierunkowej wraz z dokumentacją techniczną oraz praca pisemna związana z tematyką dyplomowej pracy praktycznej

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

1. przedstawienie dyplomowej pracy praktycznej w postaci obiektu, zrealizowanego w wybranej pracowni kierunkowej;
2. przedstawienie pisemnej pracy związanej z tematyką dyplomowej pracy praktycznej;
3. ustny egzamin dyplomowy o tematyce związanej z kierunkiem studiów.

Zakończeniem programu studiów jest dwuczęściowa 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. Dodatkowo umiejętność rozpoznawania, definiowania i interpretacji wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy projektowej przekłada się na powstanie trzeciej części pracy dyplomowej – teoretycznej pracy licencjackiej.

Dodatkowo, za zgodą Dziekana i nauczyciela akademickiego, 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.

Na Akademii Sztuki w Szczecinie obowiązuje **Regulamin potwierdzania efektów uczenia się**. Potwierdzenie efektów uczenia się jest przeprowadzane odpłatnie na wniosek kandydata, po zawarciu umowy.

Efekty uczenia się

<p>Opis kierunkowych efektów uczenia się oraz ich odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki Studia I stopnia, profil praktyczny, kierunek Wzornictwo</p>		
<p>Objaśnienia oznaczeń: efekty kierunkowe: – Wz1: kształcenie dla kierunku Wzornictwo; – kategoria efektów: W – wiedza, U – umiejętności, K – kompetencje społeczne; – numer efektu w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr dziesiętnych (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0). P6S_WG – kod składowika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji</p>		
<p>Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)</p>		<p>charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki</p>
<p>WIEDZA: absolwent zna i rozumie</p>		
<p>wiedza o realizacji prac artystycznych</p>		
Wz1_W01	podstawowe metody projektowania	P6S_WG
Wz1_W02	podstawowe zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S_WG
Wz1_W03	podstawowe zagadnienia z psychofizjologii widzenia i kompozycji	P6S_WG
<p>wiedza i rozumienie kontekstu działalności projektanta wzornictwa:</p>		
Wz1_W04	podstawowe zagadnienia z zakresu historii i teorii designu	P6S_WG
Wz1_W05	podstawową wiedzę z zakresu socjologii designu, antropologii, psychologii, ergonomii oraz filozofii, w	P6S_WG
Wz1_W06	fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności designu	P6S_WG
Wz1_W07	podstawowe zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na	P6S-WG, P6S-WK
Wz1_W08	posiada wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet),	P6S_WG
Wz1_W09	podstawowe zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektanta (rysunek	P6S_WG
Wz1_W10	podstawowe zagadnienia z zakresu ergonomii	P6S_WG
Wz1_W11	podstawowe materiały i technologie stosowane we wzornictwie i ma świadomość ich wpływu na proces	P6S_WG
Wz1_W12	wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką zachodzące w pracy projektanta wzornictwa oraz ogólną	P6S_WG
Wz1_W13	podstawowe zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta ze zwróceniem	P6S_WG, P6S-WK
Wz1_W14	podstawową wiedzę z zakresu środków komunikacji społecznej, roli projektanta oraz współpracy w	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umiejętności ekspresji artystycznej:		
Wz1_U01	tworzyć i wypracowywać indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektanta	
Wz1_U02	realizować w własne twórcze koncepcje	P6S_UW
umiejętności realizacji prac artystycznych:		
Wz1_U03	obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów w zakresie wzornictwa	P6S_UW
Wz1_U04	posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta wzornictwa, właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych	P6S_UW
Wz1_U05	podejmować samodzielne decyzje w zakresie doboru środków osiągania właściwych efektów procesu projektowego	P6S_UW
Wz1_U06	uwzględniać ograniczenia projektowe (np. specyficznych wymagań zleceniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych) dotyczących realizacji zadania	P6S_UW
umiejętności pracy w zespole:		
Wz1_U07	współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UW
umiejętności warsztatowe		
Wz1_U08	realizować własne koncepcje projektowe w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu	P6S_UW
Wz1_U09	dostosowywać rodzaj metod badawczych i/lub technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU
umiejętności kreacji twórczej:		
Wz1_U10	realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW
Wz1_U11	rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW
umiejętności werbalne i komunikowanie się:		
Wz1_U12	przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK
Wz1_U13	wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2	P6S_UK
umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
Wz1_U14	stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK
umiejętności w zakresie obsługi programów komputerowych		
Wz1_U15	obsługiwać oprogramowanie niezbędne do realizacji koncepcji i projektów	P6S_UW
umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną		
Wz1_U16	umieć wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
niezależność		
Wz1_K01	samodzielnego podejmowania prac, wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	P6S_KR
uwarunkowania psychologiczne		
Wz1_K02	realizacji własnych koncepcji i działań twórczych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	P6S_KK
Wz1_K03	samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	P6S_KK
Wz1_K04	adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
Wz1_K05	kontrolowania w sposób świadomy swoich emocji i zachowań, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	P6S_KK
komunikacja społeczna		
Wz1_K06	komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku obcym	P6S_KO, P6S_KR
Wz1_K07	współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO
Wz1_K08	prezentacji własnej działalności twórczej w sposób świadomy i profesjonalny	P6S_KR
Wz1_K09	podjęcia refleksji na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem	P6S_KR
Wz1_K10	włączenia się twórczo w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania	P6S_KO