

Tytuł: „Projektowanie jutra”, Program Studiów II stopnia na kierunku Wzornictwo,
Wydział Wzornictwa, ASP Warszawa

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA

STACJONARNE

KIERUNEK WZORNICTWO

Spis treści:

1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA STUDIÓW

1.1. Przyporządkowanie studiów

- 1.1.1. Nazwa kierunku studiów: WZORNICTWO
- 1.1.2. Dziedzina: sztuki
- 1.1.3. Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
- 1.1.4. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: 7 PRK
- 1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki
- 1.1.6. Liczba semestrów: 4
- 1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 120
- 1.1.8. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: magister

1.2. Związek kierunku ze strategią i misją uczelni

Studia „Projektowanie jutra” II stopnia na kierunku Wzornictwo wpisują się w zadania Uczelni określone w § 2 Statutu w szczególności:

- Kształcenie studentek i studentów i przygotowanie ich do pracy twórczej, zawodowej i naukowej.
- Prowadzenie badań naukowych i prac rozwojowych we współpracy z kadrą dydaktyczną.
- Prowadzenie badań naukowych i prac rozwojowych, świadczenie usług badawczych oraz transfer technologii do gospodarki.
- Działanie na rzecz społeczności lokalnych.

Koncepcja programowa opiera się na utrwalonej już tradycji i wartościach Wydziału Wzornictwa, w centrum których znajduje się idea integracji teorii, sztuki i praktyki projektowej. Badania i praca dydaktyczna koncentrują się wokół trzech obszernych, zmieniających się, różnorodnych, aktualnych tematów badawczych w ramach trzech łączących się ze sobą obszarów: społeczeństwo, cywilizacja, planeta.

1.3. Udział interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych w procesie kształtowania koncepcji kształcenia

W ramach studiów II stopnia regularnie podejmować będziemy współpracę z różnymi podmiotami zewnętrznymi – firmami prywatnymi, organizacjami pożytku społecznego, instytucjami publicznymi, samorządem lokalnym. Prowadzone będą wspólne projekty odpowiadające na zapotrzebowanie otoczenia społecznego i gospodarczego wydziału w postaci projektów sponsorowanych, konkursów projektowych, wspólnych przedsięwzięć badawczych. Dydaktyka otwarta będzie również na współpracę z innymi jednostkami naukowymi, reprezentującymi inne kierunki, dyscypliny lub nawet dziedziny. Realizując postulat o integracji projektowania, sztuki i teorii współdziałać będziemy z innymi wydziałami naszej uczelni na polu wspólnej dydaktyki i badań.

- 1.4. Ogólne cele kształcenia oraz możliwość zatrudnienia lub kontynuacji kształcenia przez absolwenta kierunku
- Kształcenie świadomych, wrażliwych i otwartych projektantów, gotowych do umiejętnego badania i podejmowania wyzwań projektowych otwartych na zmiany cywilizacyjne.
 - Kształcenie organizatorów procesów projektowych, zdolnych do inicjowania właściwych przekształceń gospodarczych, społecznych i ekologicznych.
 - Poszerzenie wiedzy na temat dziedziny projektowania na styku z innymi dyscyplinami.
 - Badanie procesu projektowania i metodologii projektowych.
 - Badanie pogranicza sztuki i designu.
 - Tworzenie nowych przestrzeni dla projektowania poprzez zacieranie tradycyjnych granic oraz wzmacnianie twórczego interdyscyplinarnego dyskursu, prowokowanie zderzenia wizji, autorytetów i poglądów zaproszonych indywidualności.
 - Budowanie całościowej koncepcji startu zawodowego absolwentów.

Po ukończeniu studiów, absolwent/absolwentka będzie przygotowany/a do: prowadzenia samodzielnej praktyki projektowej; pracy w zespole projektowym; pracy w zespole interdyscyplinarnym; podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu wzornictwa oraz pracy artystycznej. Zdobyta wiedza, kompetencje i umiejętności pozwolą na podjęcie pracy w firmach produkcyjnych i usługowych w kontekście różnych branż, instytucjach publicznych - na stanowisku projektanta/ki, managera designu, organizatora/organizatorki procesów projektowania. Ukończenie studiów umożliwi absolwentowi/absolwentce płynne wejście na rynek pracy. Absolwent będzie przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).

- 1.5. Wskazanie potrzeb społecznych, gospodarczych lub kulturalnych istnienia kierunku oraz wskazanie zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami
- Powołanie studiów „Projektowanie jutra” w nowej formule stanowi odpowiedź na najważniejsze obecnie wyzwanie w edukacji projektowej i projektowania w ogóle - jak odnaleźć się w dynamicznie zmieniającym się świecie. Ta kwestia prowadzi do prostego pytania, w jaki sposób projektantki i projektanci mogą pomóc - społeczeństwu, cywilizacji i planecie? Głównym założeniem kursu magisterskiego jest ukierunkowanie badań i projektowania w stronę nadrzędnego celu jakim jest przywracanie harmonii relacji ludzkości z naturą. Temu celowi strategicznemu towarzyszyć powinna wrażliwość społeczna oraz synergia z rozwijającą się technologią w celu budowy nowej etycznej gospodarki. Współcześni projektanci i projektantki powinni umieć kierować procesem projektowania produktów lub usług w kontekście projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym, biorąc pod uwagę wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych. Projektanci powinni być otwarci/te na wykorzystywanie wynalazków technicznych i materiałowych, oraz posiadać umiejętność współpracy z ekspertami z innych dziedzin. Będąc odpowiedzialnymi za budowanie nowych marek produktów i usług, dążyć powinni do tworzenia marek społecznie odpowiedzialnych. Design jest dyscypliną zmieniającą się bardzo dynamicznie wraz z dostępnymi technologiami i potrzebami społecznymi, dlatego absolwentki i absolwenci mają być gotowi do ciągłego rozwoju. Program studiów będzie realizowany pod hasłem „Projektowanie jutra”, które określa naukę projektowania nakierowanego na odpowiedzialne kształtowanie przyszłości.

- 1.6. Wymagania wstępne dotyczące kompetencji kandydata
- Osoba ubiegająca się o przyjęcie na studia II stopnia powinna posiadać co najmniej dyplom studiów I stopnia lub równorzędny. Powinna też mieć podstawowe umiejętności związane z warsztatem pracy projektanta (znajomość procesu projektowego, narzędzi do wizualizacji,

znajomość programów graficznych oraz umiejętność tworzenia modeli i makiet przestrzennych). Wymagana jest także wiedza z zakresu historii sztuki oraz szeroko pojętej kultury, w tym najnowszych zjawisk artystycznych, wydarzeń kulturalnych, a także zjawisk społecznych, znajomość języka angielskiego na poziomie komunikatywnym stosownym do specjalności kierunku.

1.7. Zasady rekrutacji

Zasady rekrutacji na studia II stopnia na kierunek Wzornictwo określone zostały w Załączniku nr 5 do programu studiów.

2. PROGRAM STUDIÓW

2.1. Efekty uczenia się

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów II stopnia „Projektowanie jutra” stanowi Załącznik nr 1 do programu studiów. Opis uwzględnia charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji, określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r.

2.2. Plan studiów wraz z matrycą pokrycia efektów uczenia się

Plan studiów II stopnia „Projektowanie jutra” zakłada, że pierwsze dwa semestry dają Studentkom i Studentom możliwość intensywnego rozwoju w zespołowych działaniach projektowych (Warsztaty projektowe i Platformy Projektowe), poznawania i stosowania zagadnień badawczych w kontekście stale zmieniających się warunków. Dodatkowo poznają zagadnienia teorii designu i związane z zarządzaniem procesami projektowania (design management) oraz budową marek, realizują także zajęcia z pogranicza sztuki i projektowania. Kolejne dwa semestry skupione są na procesie badawczym, który pozwala przygotować się do realizacji projektu dyplomowego. Studenci i Studentki przygotowują także teoretyczną pracę dyplomową.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami:

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku wynosi: sztuki projektowe 88%, sztuki piękne 8%, dyscypliny humanistyczne: 4%
- liczba punktów ECTS, które Studenci i Studentki muszą uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia wynosi 60 ECTS, co stanowi 50% wszystkich punktów ECTS w całym toku studiów
- liczba punktów ECTS, jaką Studenci i Studentki muszą uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych wynosi 5 ECTS
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wynosi 43%, są to zajęcia takie jak: przedmiot artystyczny do wyboru, przedmiot projektowy do wyboru, seminarium dyplomowe do wyboru,
- sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie pełnego cyklu kształcenia: podczas zajęć dydaktycznych: kolokwia, prezentacje, referaty, przeglądy projektów; etap końcowy cyklu zajęć (ocena całościowa z zajęć) to egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, referat, raport z przeprowadzonego badania, przegląd prac; w procesie dyplomowania: projekt dyplomowy, teoretyczna praca dyplomowa oraz egzamin dyplomowy.

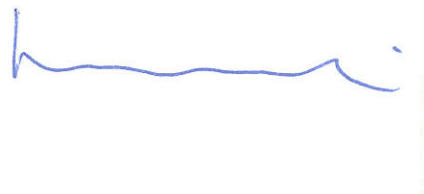
Łączna liczba godzin w toku studiów: 720 godzin kontaktowych (W) + 780 godzin kontaktowych (Ć) = 1500 godzin kontaktowych + 1500 godzin samodzielnej pracy studenta

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: 120 pkt. ECTS

Matryca pokrycia kierunkowych efektów uczenia się stanowi załącznik nr 2, plan studiów załącznik nr 3, karty przedmiotów załącznik nr 4.

2.3. Sylwetka absolwenta

Absolwent/ka studiów II stopnia „Projektowanie jutra” powinien/na posiadać pogłębioną wiedzę z zakresu metodyki projektowania, techniki oraz sztuki. Powinien/na mieć podejście eksperymentalne i umieć uzasadniać decyzje projektowe. Powinna go/ją cechować pogłębiona refleksja wobec zjawisk kultury i zagadnień techniki oraz twórcza i etyczna postawa. Absolwent/ka powinien/na być przygotowany/a do: prowadzenia samodzielnej praktyki projektowej; pracy w zespole projektowym; pracy w zespole interdyscyplinarnym; podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu wzornictwa oraz pracy artystycznej. Absolwent/ka powinien/na być przygotowany/a do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE**WYDZIAŁ WZORNICTWA**Kierunek studiów: **wzornictwo**Poziom i forma studiów: **studia II stopnia**Profil kształcenia: **ogólnoakademicki**Dziedzina: **sztuki**Dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: **7 PRK dla studiów II stopnia****ZAŁĄCZNIK NR 1 DO PROGRAMU STUDIÓW****OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**dla kierunku **WZORNICTWO****studia II stopnia, dzienne (4 semestry)**

Opis zakładanych efektów uczenia się uwzględnia charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6/7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny *sztuki*, określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6/7 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia odnoszą się do dyscyplin artystycznej *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*.

Numer efektu uczenia się	KATEGORIA	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK dla dziedziny sztuka
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
K_W01	metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym;	P7S_WG
K_W02	zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem;	P7S_WG
K_W03	wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego;	P7S_WG
K_W04	metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni;	P7S_WG P7S_WK
K_W05	najnowsze rozwiązania technologiczne i materiałowe;	P7S_WG P7S_WK
K_W06	zagadnienia budowy marki produktów i usług;	P7S_WG
K_W07	finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy;	P7S_WG
K_W08	powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyką;	P7S_WG
K_W09	zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem;	P7S_WG

K_W10	przepisy prawne w zakresie ochrony własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej i artystycznej oraz zasady zarządzania zasobami własności intelektualnej;	P7S_WG
UMIĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
K_U01	samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne. W tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzór nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu;	P7S_UW
K_U02	realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;	P7S_UW
K_U03	rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych;	P7S_UW P7S_UO
K_U04	wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań;	P7S_UW P7S_UK
K_U05	podejmować działania w zakresie budowy marki nowopowstających produktów i usług;	P7S_UW P7S_UK
K_U06	interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług;	P7S_UW P7S_UK
K_U07	kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi;	P7S_UK P7S_UO
K_U08	przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne na temat sztuki, projektowania produktów, komunikacji wizualnej oraz mody, z wykorzystaniem różnych źródeł;	P7S_UK
K_U09	posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, ze szczególnym naciskiem na problematykę projektowania produktów i komunikacji wizualnej;	P7S_UK
K_U10	profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego;	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
K_K01	ustawicznego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych;	P7S_KK P7S_KR
K_K02	właściwego inspirowania współpracowników do analizowania i interpretacji badań, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu;	P7S_KK P7S_KR
K_K03	świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u swoich współpracowników;	P7S_KK
K_K04	krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości;	P7S_KK P7S_KO
K_K05	komunikowania się społecznego w ramach kierowania zespołem a w szczególności: inicjowania współpracy, przewodniczenia działaniom, organizacji pracy, prowadzenia negocjacji, przystępnego przekazywania swoich myśli oraz krytycznego analizowania poglądów członków zespołu;	P7S_KR P7S_KO

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE
WYDZIAŁ WZORNICTWA

ZAŁĄCZNIK NR 2 DO PROGRAMU STUDIÓW - MATRYCA POKRYCIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
dla kierunku WZORNICTWO
studia II stopnia, dzienne (4 semestry)

Numer efektu uczenia się	Projekt dyplomowy – badania i przygotowanie założeń	Projekt dyplomowy – realizacja	Teoretyczna praca dyplomowa	Kreacja przekazu	Warsztaty projektowe	Zarządzanie designem i budowa marki	Sztuka i projektowanie	Wiedza humanistyczna fakultety	Seminarium dyplomowe	Teoria designu	Wyzwania współczesności	Platformy projektowe	Design i kultura	Projektowanie obszaru zawodowego	Język obcy
K_W01	X	X		X	X	X	X			X		X		X	
K_W02	X	X		X	X		X					X			
K_W03	X	X	X	X	X	X	X				X	X		X	
K_W04	X	X			X	X						X			
K_W05	X	X			X							X			
K_W06		X				X									
K_W07		X				X								X	
K_W08			X			X		X	X	X				X	
K_W09	X		X	X			X	X	X	X	X		X		
K_W10						X									
K_U01	X	X		X	X	X	X					X			
K_U02		X		X	X		X					X		X	
K_U03	X	X		X	X	X	X			X		X		X	
K_U04	X	X			X	X						X			
K_U05		X				X								X	
K_U06	X		X			X		X	X	X	X		X		
K_U07		X			X	X						X			
K_U08			X					X	X	X			X		
K_U09													X		X
K_U10	X	X		X	X	X	X					X		X	
K_K01	X	X						X	X	X				X	X
K_K02	X	X			X	X						X			
K_K03		X		X	X	X	X					X			
K_K04	X	X	X	X	X		X				X	X	X	X	
K_K05		X			X	X						X		X	

**AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE
WYDZIAŁ WZORNICTWA**

Kierunek studiów: **wzornictwo**

Poziom i forma studiów: **studia II stopnia (stacjonarne)**

Profil kształcenia: **ogólnoakademicki**

Dziedzina: **sztuki**

Dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

PLAN STUDIÓW

dla kierunku **wzornictwo**

studia II stopnia, stacjonarne (4 semestry)

Od roku akademickiego 2021/2022

Sylwetka absolwenta: *Po 4 semestrach studiów II stopnia absolwent powinien posiadać pogłębioną wiedzę z zakresu metodyki projektowania, techniki oraz sztuki. Powinien mieć podejście eksperymentalne i umieć uzasadniać decyzje projektowe. Powinna go cechować pogłębiona refleksja wobec zjawisk kultury i zagadnień techniki oraz twórcza i etyczna postawa. Absolwent powinien być przygotowany do: prowadzenia samodzielnej praktyki projektowej; pracy w zespole interdyscyplinarnym; podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu wzornictwa oraz pracy artystycznej. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).*

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: *magister*

Liczba semestrów: 4 semestry

Łączna liczba godzin w toku studiów: 720 godzin kontaktowych (W) + 780 godzin kontaktowych (Ć) = 1500 godzin kontaktowych + 1500 godzin samodzielnej pracy studenta

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: 120 pkt. ECTS

ROK I. SEMESTR 1

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1	Warsztaty projektowe	K	10	2	8	E	O
2	Kreacja przekazu	P	5	2	6	E	O
3	Zarządzanie designem i budowa marki	P	6	6	2	E	O
4	Sztuka i projektowanie lub wybór pracowni artystycznej w ramach ASP (wybór)	O	5	2	6	E	O
5	Teoria designu	T	4	2	0	Z	O
			30	14	22		

Informacje dodatkowe dotyczące semestru: 210h (W) +330 (Ć) = 540h kontaktowych / sem

Zajęcia bez możliwości wyboru: 420h / 25 ECTS

Zajęcia do wyboru: 120h / 5 ECTS

ROK I. SEMESTR 2

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1	Platformy projektowe (wybór)	K	10	4	4	E	O
2	Kreacja przekazu	P	5	2	6	E	O
3	Zarządzanie designem i budowa marki	P	6	6	2	E	O
4	Sztuka i projektowanie lub wybór pracowni artystycznej w ramach ASP (wybór)	O	5	2	6	E	O
5	Wyzwania współczesności	T	1	1	0	Z	O
6	Design i kultura	T	2	2	0	Z	O
7	Język obcy (wybór)	U	1	1	0	Z	Z
			30	18	18		

Informacje dodatkowe dotyczące semestru: 270h (W) +270h (Ć) = 540h kontaktowych / sem

Zajęcia bez możliwości wyboru: 405h / 19 ECTS
 Zajęcia do wyboru: 135h / 11 ECTS

ROK II. SEMESTR 3									
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ		
1	Projekt dyplomowy – badania i przygotowanie założeń (wybór)	K	22	4	6	E	O		
2	Seminarium dyplomowe (wybór)	T	6	2	0	Z	O		
3	Wiedza humanistyczna - fakultety (wybór)	T	2	2	0	E	O		
			30	8	6				
Informacje dodatkowe dotyczące semestru: 120 (W) + 90h (Ć) = 210h kontaktowych / sem									
Zajęcia bez możliwości wyboru: 0h / 0 ECTS									
Zajęcia do wyboru: 210h / 30 ECTS									

ROK II. SEMESTR 4									
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ		
1	Projekt dyplomowy – realizacja (wybór)	K	22	4	6	E	O		
2	Projektowanie obszaru zawodowego	K	2	2	0	Z	O		
3	Teoretyczna praca dyplomowa – realizacja (wybór)	T	6	2	0	Z	O		
			30	8	6				
Informacje dodatkowe dotyczące semestru: 120h (W) + 90h (Ć) = 210h kontaktowych / sem									
Zajęcia bez możliwości wyboru: 30h / 2 ECTS									
Zajęcia do wyboru: 180h / 28 ECTS									

W całym toku studiów:

Zajęcia bez możliwości wyboru: 855h

Zajęcia do wyboru: 645h (30% = 450h)

LEGENDA:

GP (grupa przedmiotów): K – kierunkowy, P – podstawowy, U – uzupełniający, T – teoretyczny, F – fakultatywny, O – ogólnoplastyczny

ECTS: liczba punktów ECTS dla przedmiotu

W/T (wykład/tygodniowo): liczba godzin wykładowych w tygodniu

Ć/T (ćwiczenia/tygodniowo): liczba godzin ćwiczeń w tygodniu

MZ (metoda zaliczenia): E – egzamin, Z – zaliczenie

FZ (forma zaliczenia): O – ocena, Z – zaliczenie

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE

WYDZIAŁ WZORNICTWA

Kierunek studiów: **wzornictwo**

Poziom i forma studiów: **studia II stopnia (stacjonarne)**

Profil kształcenia: **ogólnoakademicki**

Dziedzina: **sztuki**

Dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: **7 PRK dla studiów II stopnia**

**ZAŁĄCZNIK NR 4 DO PROGRAMU STUDIÓW
ZASADY REKRUTACJI
dla kierunku wzornictwo
studia II stopnia, stacjonarne (4 semestry)
Od roku akademickiego 2021/2022**

Tryb zdalny - I etap rekrutacji

1. Złożenie teczek elektronicznej w Internetowej Rejestracji Kandydata.

Teczka powinna zawierać:

- a. Podanie kandydata o przyjęcie.
- b. Życiorys zawodowy.
- c. Portfolio cyfrowe zapisane w postaci pliku / plików PDF
- d. Dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia lub studiów magisterskich, indeks lub suplement do dyplomu oraz ewentualnie inne dokumenty potwierdzające zdobycie innych kwalifikacji.
- e. Rozwiązanie obowiązkowego tematu projektowego – według zasad określonych w osobnym dokumencie, opublikowanym przez Uczelnianą Komisję Rekrutacyjną nie później niż dwa miesiące przed ostatecznym terminem składania dokumentów.
- f. Esej na temat obowiązkowego tematu projektowego w formie tekstu na min. 1800 znaków ze spacjami

2. Wymagania techniczne dotyczące portfolio cyfrowego

- a. Portfolio cyfrowe w postaci pliku PDF należy nazwać według schematu:
Nazwisko_Imię_Wzornictwo_IIstopień_portfolio
- b. Portfolio nie może przekroczyć 25 Mb.
- c. Jeśli portfolio przekroczy 25 Mb, można go podzielić na więcej plików PDF. Należy je wtedy nazwać odpowiednio: *Nazwisko_Imię_Wzornictwo_IIstopień_portfolio1* itd.
- d. Projekt obowiązkowy należy przedstawić na 2-3 slajdach, zapisać w postaci pliku PDF i nazwać wg wzoru: *Nazwisko_Imię_WzornictwoProdukt_IIstopień_tematprojektowy*
- e. Esej na temat obowiązkowego tematu projektowego w formie pliku PDF zatytułowany *Nazwisko_Imię_Wzornictwo_IIstopień_esej*

Pierwszy etap kończy się dopuszczeniem lub niedopuszczeniem kandydata do dalszego postępowania rekrutacyjnego.

Tryb zdalny - II etap rekrutacji

1. Autoprezentacja kandydata

- a. Złożenie autoprezentacji w postaci pliku PDF lub filmu na temat przygotowania i procesu pracy dotyczącego zadanego tematu projektowego.
- b. Wideokonferencja z kandydatem na temat zadanego do teczki projektu, ogólnej wiedzy o kulturze, zainteresowań oraz motywacji do studiowania na Wydziale Wzornictwa. W pierwszej kolejności kandydat przedstawia się, podając jaką szkołę ukończył, co robił po ukończonych studiach i dlaczego stara się zdać na studia magisterskie na kierunku Wzornictwo (wypowiedź nie powinna przekroczyć 2 minut), następnie przedstawia przygotowaną autoprezentację dotyczącą projektu obowiązkowego (całość prezentacji nie powinna przekroczyć 5 minut). Następnie kandydat odpowiada na pytania dodatkowe komisji.

2. Wymagania techniczne dotyczące autoprezentacji

- a. Utworzyć prezentację zapisaną w pliku PDF o wielkości maksymalnie 25Mb, lub film zapisany w pliku AVI lub MP4 o wielkości maksymalnie 150 Mb.
- b. Plik należy nazwać według schematu:
Nazwisko_Imię_WzornictwoProdukt_Ilstopień_autoprezentacja
- c. Plik należy umieścić w systemie Internetowej Rejestracji Kandydata, w terminie wskazanym przez Uczelnianą Komisję Rekrutacyjną, przed planowanym spotkaniem on-line. Na spotkanie kandydat zostanie zaproszony elektronicznie mailem.
- d. Autoprezentacja odbędzie się w formie wideokonferencji, o terminie której kandydat poinformowany zostanie mailem.

Tryb stacjonarny - I etap rekrutacji

1. Złożenie teczki elektronicznej w Internetowej Rejestracji Kandydata.

Teczka powinna zawierać:

- a. Podanie kandydata o przyjęcie.
- b. Życiorys zawodowy.
- c. Portfolio cyfrowe zapisane w postaci pliku / plików PDF
- d. Dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia lub studiów magisterskich, indeks lub suplement do dyplomu oraz ewentualnie inne dokumenty potwierdzające zdobycie innych kwalifikacji.
- e. Rozwiązanie obowiązkowego tematu projektowego – według zasad określonych w osobnym dokumencie, opublikowanym przez Uczelnianą Komisję Rekrutacyjną nie później niż dwa miesiące przed ostatecznym terminem składania dokumentów.
- f. Esej na temat obowiązkowego tematu projektowego w formie tekstu na min. 1800 znaków ze spacjami

2. Wymagania techniczne dotyczące portfolio cyfrowego

- a. Portfolio cyfrowe w postaci pliku PDF należy nazwać według schematu:
Nazwisko_Imię_Wzornictwo_Ilstopień_portfolio
- b. Portfolio nie może przekroczyć 25 Mb.
- c. Jeśli portfolio przekroczy 25 Mb, można go podzielić na więcej plików PDF. Należy je wtedy nazwać odpowiednio: *Nazwisko_Imię_Wzornictwo__Ilstopień_porftolio1* itd.
- d. Projekt obowiązkowy należy przedstawić na 2-3 slajdach, zapisać w postaci pliku PDF i nazwać wg wzoru: *Nazwisko_Imię_WzornictwoProdukt_Ilstopień_tematprojektowy*
- e. Esej na temat obowiązkowego tematu projektowego w formie pliku PDF zatytułowany *Nazwisko_Imię_Wzornictwo__Ilstopień_esej*

Pierwszy etap kończy się dopuszczeniem lub niedopuszczeniem kandydata do dalszego postępowania rekrutacyjnego.

Tryb stacjonarny - II etap rekrutacji

1. Autoprezentacja kandydata

- a. Złożenie autoprezentacji w postaci pliku PDF lub filmu na temat przygotowania i procesu pracy dotyczącego zadanego tematu projektowego.
- b. Spotkanie w trybie stacjonarnym z kandydatem. Rozmowa kwalifikacyjna dotyczyć będzie tematu zadanego do teczki projektu, ogólnej wiedzy o kulturze, zainteresowań oraz motywacji do studiowania na Wydziale Wzornictwa.

W pierwszej kolejności kandydat przedstawia się, podając jaką szkołę ukończył, co robił po ukończonych studiach i dlaczego stara się zdać na studia magisterskie na kierunku Wzornictwo (wypowiedź nie powinna przekroczyć 2 minut), następnie przedstawia przygotowaną autoprezentację dotyczącą projektu obowiązkowego (całość prezentacji nie powinna przekroczyć 5 minut). Następnie kandydat odpowiada na pytania dodatkowe komisji.

Wymagania techniczne dotyczące autoprezentacji

- a. Utworzyć prezentację zapisaną w pliku PDF o wielkości maksymalnie 25Mb, lub film zapisany w pliku AVI lub MP4 o wielkości maksymalnie 150 Mb.
- b. Plik należy nazwać według schematu:
Nazwisko_Imię_WzornictwoProdukt_Ilistopień_autoprezentacja
- c. Plik należy umieścić w systemie Internetowej Rejestracji Kandydata, w terminie wskazanym przez Uczelnianą Komisję Rekrutacyjną, przed planowanym spotkaniem on-line. Na spotkanie kandydat zostanie zaproszony elektronicznie mailem.
- d. Autoprezentacja odbędzie się w formie spotkania stacjonarnego, o terminie którego kandydat poinformowany zostanie mailem.

Punktacja etapów rekrutacji dotyczących studiów II stopnia.

I etap rekrutacji

za portfolio cyfrowe kandydat może uzyskać maksymalnie **50** punktów

- portfolio: maks. 30 pkt
- ogólna ocena adekwatności realizacji projektu obowiązkowego do zadanego tematu: maks. 10 pkt.
- esej na temat obowiązkowego tematu do teczki: maks. 10 pkt.

(limit dopuszczający do II etapu wynosi **25** pkt)

II etap rekrutacji

za autoprezentację kandydat może uzyskać maksymalnie **50** punktów

- ocena predyspozycji projektowych (proces, rezultat projektowy, umiejętności warsztatowe): maks. 20 pkt
- ocena rozumienia kontekstu kulturowego, społecznego i gospodarczego zrealizowanego projektu obowiązkowego: maks. 20 pkt
- umiejętności komunikacyjne: maks. 10 pkt.

Warunkiem realizacji studiów 2 stopnia na kierunku Wzornictwo jest znajomość języka angielskiego na poziomie komunikatywnym stosownym do specjalności kierunku, gwarantującym swobodę porozumiewania się w tym języku w mowie i piśmie.

Tabela 1

Nazwa zajęć	Opis zajęć (cel zajęć)	Formy i metody kształcenia	Godziny kontaktowe	Nakład pracy samodzielnej	ECTS	Przedmiotowe efekty uczenia się z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się
Warsztaty projektowe	SEMESTR I Zajęcia mające na celu otwieranie studentek i studentów na nowe obszary projektowania i problemy cywilizacyjne. Przygotowanie ich do szybkiego reagowania na zaobserwowane problemy. Doskonalenie umiejętności działania w zespołach projektowych. Rozwijanie zdolności korzystania z wiedzy ekspertów. Studenci podczas kursu „Warsztaty projektowe” zapoznają się ze wszystkimi obszarami projektowania opisanymi w misji Wydziału Wzornictwa Asp w Warszawie oraz pracują ze wszystkimi wykładowcami, którzy w kolejnych semestrach prowadzą projekty dyplomowe.	Wykład i ćwiczenia	150	100	10	Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na przedstawiony w ramach zajęć obszar problemowy i wie jak zorganizować proces projektowy, który uwzględni te uwarunkowania (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni, w szczególności współpracy zespołowej (K_W04) - rozwiązania techniczne i materiałowe, które można wykorzystać w danym obszarze problemowym (K_W05)
						Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzor nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania rozwiązań, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - kreować i tworzyć zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)

<p>Kreacja przekazu</p>	<p>W ramach zajęć realizowany jest rozbudowany temat badawczy, określony w sposób otwarty, umożliwiający różną i autorską interpretację – temat skorelowany z wieloma dziedzinami życia kulturalnego, społecznego i gospodarczego. Realizacja jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją kształtowania doświadczeń projektowych i indywidualnymi zainteresowaniami. Na podstawie dobranych materiałów student formułuje założenia projektu, jego opis i autorski, literacki komentarz do wybranego zagadnienia. Ten wyjściowy materiał (tekst, ilustracje) ma być opracowany w formie graficznej lub medialnej adekwatnej do wybranego tematu. Rozwinięciem i projektowym zamknięciem opracowania powinna być projektowa wypowiedź w dowolnej technice – grafika, film, opracowanie wielomedialne, forma trójwymiarowa, obiekt użytkowy. Przygotowanie precyzyjnej i uzgodnionej prezentacji projektu na zakończenie semestru. Projekty mogą być prowadzone grupowo (do 3 osób). Zajęcia prowadzone są indywidualnie w ustalonych cotygodniowo terminach.</p> <p>Drugie zadanie projektowe stanowi uzupełnienie zagadnień związanych z graficznym, medialnym lub trójwymiarowym rozwiązaniem przyjętego indywidualnie obszaru projektowego. Ćwiczenie ma za zadanie rozbudzenie innowacyjnego i nie-konwencjonalnego podejścia do formy i rodzaju wypowiedzi projektowej skorelowanej z treściami wywołanymi opracowywanym tematem. Praca zakończona omówioną korektowo prezentacją jest istotnym i ocenionym elementem realizacji. Student winni nabyć umiejętności poszukiwania materiałów koniecznych do realizacji projektu, wykształcić wrażliwość na znaczenie i umiejętności określenia kontekstów wpływających na proces projektowy. Istotne w treściach programowych pracowni jest rozwijanie indywidualnego i osobistego stosunku do wartości, refleksji, interpretacji, wiedzy i intrydyj koniecznej do świadomego określenia swojej postawy wobec wyzwań przed którymi postawiony jest dzisiaj każdy twórca. Pełny dobór środków do</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>120</p>	<p>30 5</p> <p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych w kontekście przekazów wizualnych (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne podejścia artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirujące i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotów do: - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i</p>
<p>Zarządzanie designem i budowa marki</p>	<p>Pierwsza część zajęć dotyczących organizacji różnego rodzaju przedsięwzięć projektowych. Główny nacisk jest położony na sposób przeprowadzenia projektu, m.in. analizę kontekstu, przygotowanie planu projektu, opracowanie oferty, wycena pracy, wybór metody działania, zarządzane czasem, praca w zespole interdyscyplinarnym.</p> <p>Treści programowe zostaną skoncentrowane wokół zagadnień takich jak: zarządzanie projektowaniem produktu, usługi, przestrzeni, zarządzanie projektowaniem wizerunku, marki, marketing wartości i CSR, audyt designu - część teoretyczna i operacyjna, design jako element strategii, strategie zorientowane na innowacje, projektowanie dla zrównoważonego rozwoju jako podstawa strategii, projektowanie zrównoważonych modeli biznesowych.</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>120</p>	<p>6</p> <p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego, oracując w oparciu o konkretne dane, raporty (K_W03) - metody zarządzania różnego rodzaju procesami projektowania, niezależnie od obszaru projektowego, w pracy interdyscyplinarnych zespołów (K_W04) - zagadnienia budowy marki produktów i usług, w kontekście zmieniających się warunków rynkowych i społecznych, ewoluujących stylów życia użytkowników (K_W06) - finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy (K_W07) - powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyka, w odniesieniu do zarządzania procesem projektowym (design management) K_W08 - przepisy prawne w zakresie ochrony własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej i artystycznej oraz zasady zarządzania zasobami własności intelektualnej (K_W10)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie organizować i wykorzystywać badania, organizować proces projektowy, nadzor nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_U01) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - podejmować działania w zakresie budowy marki nowopowstających rozwiązań z uwzględnieniem potrzeb różnych interesariuszy, których perspektywa jest istotna w kontekście danego procesu projektowego</p>

<p>Studia I projektowanie lub wybór pracowni artystycznej w ramach ASP (wybór)</p>	<p>Zadania dotyczą działań o charakterze kontekstualnym, konceptualno-projektowym oraz site specific (pomysłowym dla ściśle określonych miejsc). Studenci koncentrują się zarówno na miejscach w rzeczywistej przestrzeni miasta: drogi i ulice, place miejskie, parki, dostępne budowle i budynki stanowiące własność publiczną, jak i w rzeczywistej przestrzeni poza miejskiej. Realizują zadania projektowe z myślą o szeroko pojętej przestrzeni publicznej, obejmującej w dzisiejszym świecie Internet, media publiczne czy inne obszary wymiaru informacji.</p> <p>Zajęcia mają wykształcić w studentach świadomość na znaczenie projektowanego obiektu, czy sytuacji oraz dbałość o kontekst w szerokim tego słowa znaczeniu (kontekstu miejsca, kontekstu historycznego, społecznego) w procesie projektowania. Specyfika przestrzeni publicznej i szeroki zasięg semantyczny tego pojęcia pozwalają na kształtowanie otwartości na problemy społeczne i polityczne występujące w tych przestrzeniach, na wykraczanie poza formę podporządkowaną jednynie technologii i względem ekonomicznym oraz na rozszerzenie indywidualnej refleksji artystycznej w kulturze społecznej.</p> <p>Studenci realizują zadania związane z projektowaniem obiektu, sytuacji oraz przestrzeni miejsca. Mają możliwość zapoznania się z szeroko pojętą panoramą różnorodnych, społecznych zjawisk i praktyk artystycznych, wykorzystujących techniki Inter- i multimedialne. Program pracowni obejmuje zagadnienia natury warsztatowej oraz ogólną wiedzę erudycyjną.</p> <p>Projekt studentów nie są ograniczone do danego medium, a do realizacji swoich prac mogą wykorzystywać dowolne narzędzia. Wybór takich, a nie innych środków do przygotowania projektu ma na celu jedynie jak najlepsze przedstawienie idei autora. Mogą to być zarówno: obiekt, makleta, rzeźba, rysunek, fotografia, video, fotomontaż, wizualizacja 3d, animacja itp. Kluczowe znaczenie dla tak rozumianego projektowania ma analiza zjawisk społecznych, historycznych czy też artystycznych. Od studentów wymaga się ich obserwacji i interpretacji.</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>120</p>	<p>30,5</p>	<p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne poddziały artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirujące i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01)- - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osłagające zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - świadomego stytnulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i</p>
<p>Teoria designu</p>	<p>Cykł zajęć ma na celu przekazanie podstawowych informacji na temat teorii dyscypliny, kształcenie umiejętności analizy formy i semantyki przedmiotów, definiowania roli projektanta, użytkownika oraz analizy powiązania działalności projektowej z kontekstem kulturowym i szerszym - cywilizacyjnym. Treści programowe, np: Projektowanie - definicje designu, terminologia, design a nauka, badania i design, design jako samodzielna dyscyplina; Projektant - typologia projektantów, jeden zawód, czy różne zawody, osobowość; kompetencje, wralliwość na potrzeby, potrzeba własnej ekspresji; role projektantów (profesjonalne, społeczne i kulturowe); Metodologia - proces projektowy, jego etapy i specyfiki, sposoby myślenia i sposoby działania projektantów, analiza i synteza, dedukcja i indukcja w procesie projektowym, metody stosowane przez projektantów, rola badań i eksperymentów; Użytkownik - rola użytkownika w procesie projektowym, pozorny aktywności użytkownika (co-design), kontekst projektowania i kontekst używania; Produkt - forma i funkcja, funkcje praktyczne, funkcje emocjonalne, produkt jako komunikat, semantyka a design, przeszłość w budowana w przyszłość; archetypy w projektowaniu; Projektowanie jako „future making”.</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>30</p>	<p>70</p>	<p>4 Wiedza: Absolwent zna i rozumie: teorie wyjaśniające metody prowadzenia procesów projektowania o charakterze interdyscyplinarnym oraz stan badań nad tym obszarem teoretycznym i jego rozwój historyczny (K_W01) relacje pomiędzy zagadnieniami z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury a rozwojem teorii związanych z dyscyplinami projektowymi powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego - w tym charakterystykę pracy projektanta - a praktyką (K_U08)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych, stosując metody pozwalające na wykorzystanie różnorodności kompetencji poszczególnych członków zespołu projektowego (K_U03) K_U03 - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces projektowy (K_U06) - przygotowywać krótsze i bardziej rozbudowane prace pisemne oraz wystąpienia ustne na temat metod projektowych, teorii projektowania, sposobów pracy projektantów, relacji projektu z użytkownikiem i kontekstem, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, szczególnie w kwestii metod wspierających inspirowanie i organizowanie procesów projektowania oraz użycia innych narzędzi (K_U01)</p>
<p>SEMESTR 2</p>			<p>540</p>	<p>260</p>	<p>30</p>

<p>Platformy projektowe</p>	<p>Zajęcia prowadzone przez trójkę pracowników Katedry Projektowania przy czym każdy z nich podejmuje współpracę merytoryczną z gościem / gościnią spoza wydziału. Prowadzone są symultanicznie trzy niezależne tematy, z których każda Studentka i każdy Student wybiera dwa.</p> <p>Społeczeństwo.</p> <p>Program skupia się na diagnozie potrzeb współczesnych ludzi jako członków społeczeństw / tworzących różnego typu wspólnoty. Budowanie empatycznego podejścia do rozumienia ich potrzeb, pozwala wykorzystać narzędzia projektowe (związane z tzw. myśleniem projektowym). Projektowanie nie musi być paralizującym, poważnym procesem. Znakomici projektanci często potrafili zachować podejście, które można przyrównać do "umysłu dziecka" (the beggier's mind). To pozwala im traktować proces projektowania ze świeżością, zabawą, cieszyć się pracą, która ma służyć dobru innych ludzi.</p> <p>Cywilizacja</p> <p>Program skupia się na wykorzystaniu doświadczeń nowoczesnych technologii w służbie cywilizacji. Jesteśmy autorami współczesnego świata - cywilizacji, która rozwija się niezwykle szybko. Tempo tego rozwoju niekiedy przerasta możliwości percepcji ludzi, a nowe rozwiązania technologiczne np. z obszaru sztucznej inteligencji są niezrozumiałe i jawią się jako potencjalne zagrożenie. Projektanci potrafili oswoić nowe technologie i sprawnie, ze stałą się one bliższe i użyteczne dla ludzi. Dzięki interwencji projektantów rozwój cywilizacyjny może być bardziej zharmonizowany z rozwojem człowieka jako jednostki.</p> <p>Planeta.</p> <p>Program skupia się na wzmocnieniu udziału tzw. gospodarki obiegu zamkniętego,</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>120</p>	<p>130 10</p>	<p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzmocnionych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na przedstawiony w ramach zajęć obszar problemowy i wie jak zorganizować proces projektowy, który uwzględni te uwarunkowania. (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania rozwiązań na styku różnych dyscyplin projektowych, w szczególności w pracy zespołowej (K_W04) - rozwiązania techniczne i materiałowe, które można wykorzystywać w danym obszarze problemowym (K_W05)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, stawiając szczególne nacisk na etap badawczy, organizować proces projektowy, dokumentować postępy prac badawczych i projektowych, aby opracowywać prezentacje komunikujące kluczowe wartości realizowanego projektu (K_U01) - realizować własne przedsięwzięcia badawcze i projektowe w odpowiedzi na zdefiniowane wyzwania, osiągając zamierzone cele społeczne, technologiczne i środowiskowe (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć badawczych, projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań oraz kreować nowe w oparciu o badania (K_U04)</p> <p>-kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące realizowanego przedsięwzięcia badawczego,</p>
<p>Kreacja przekazu</p>	<p>W ramach zajęć realizowany jest rozbudowany temat badawczy, określony w sposób otwarty, umożliwiający różną i autorską interpretację - temat skorelowany z wieloma dziedzinami życia kulturalnego, społecznego i gospodarczego. Realizacja jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją kształtowania doświadczeń projektowych i indywidualnymi zainteresowaniami. Na podstawie dobranych materiałów student formułuje założenia projektu, jego opis i autorski, literacki komentarz do wybranego zagadnienia. Ten wyjątkowy materiał (tekst, ilustracje), ma być opracowany w formie graficznej lub medialnej adekwatnej do wybranego tematu. Rozwinięciem i projektowym zamknięciem opracowania powinna być projektowa wypowiedź w dowolnej technice – grafika, film, opracowanie wielomedialne, forma trójwymiarowa, obiekt użytkowy. Przygotowanie precyzyjnej i uzgodnionej prezentacji projektu na zakończenie semestr. Projekty mogą być prowadzone grupowo (do 3 osób). Zajęcia prowadzone są indywidualnie w ustalonych cotygodniowo terminach.</p> <p>Dругie zadanie projektowe stanowi uzupełnienie zagadnień związanych z graficznym, medialnym lub trójwymiarowym rozwiązaniem przyjętego indywidualnie obszaru projektowego. Ćwiczenie ma za zadanie rozbudzenie innowacyjnego i niekonwencjonalnego podejścia do formy i rodzaju wypowiedzi projektowej skorelowanej z treściami wywołanymi opracowywanym tematem. Praca zakończona omówioną korektno prezentacją jest istotnym i ocenionym elementem realizacji. Studenti winni nabyć umiejętność poszukiwania materiałów koniecznych do realizacji projektu, wykształcić wrażliwość na znaczenie i umiejętność określenia kontekstów wpływających na proces projektowy. Istotne w treściach programowych pracowni jest rozwijanie indywidualnego i osobistego stosunku do wartości, refleksji, interpretacji, wiedzy i erudycji koniecznej do świadomego określania swojej postawy wobec wyzwań przed którymi postawiony jest działający twórca. Pełny dobór środków do</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>120</p>	<p>30 5</p>	<p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych w kontekście przekazów wizualnych (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne podejścia artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirujące i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U04)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotów do: - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i</p>

Zarządzanie designem i budowa marki	<p>Drugą część zajęć dotyczących organizacji: różnego rodzaju przedsięwzięć projektowych. Główny nacisk jest położony na sposób przeprowadzenia projektu, m.in. analizę kontekstu, przygotowanie planu projektu, opracowanie oferty, wycena pracy, wybór metody działania, zarządzane czasem, praca w zespole interdyscyplinarnym.</p> <p>Treści programowe zostaną skoncentrowane wokół zagadnień takich jak: zarządzanie projektowaniem produktu, usługi, przestrzeni, zarządzanie projektowaniem wizerunku, marki, marketing wartości i CSR, audyt designu - część teoretyczna i operacyjna, design jako element strategii, strategie zorientowane na innowacje, projektowanie dla zrównoważonego rozwoju jako podstawa strategii, projektowanie zrównoważonych modeli biznesowych.</p>	Wykład i ćwiczenia	120	30	<p>6 Wiedza:</p> <p>Absolwent zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego, oracując w oparciu o konkretne dane, raporty (K_W03) - metody zarządzania różnego rodzaju procesami projektowania, niezależnie od obszaru projektowego, w pracy interdyscyplinarnych zespołów (K_W04) - zagadnienia budowy marki produktów i usług, w kontekście zmieniających się warunków rynkowych i społecznych, ewoluujących stylów życia użytkowników (K_W06) - finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy (K_W07) - powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyką, w odniesieniu do zarządzania procesem projektowym (design management) K_W08 - przepisy prawne w zakresie ochrony własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej i artystycznej oraz zasady zarządzania zasobami własności intelektualnej (K_W10) <p>Umiejętności:</p> <p>Absolwent potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie organizować i wykorzystywać badania, organizować proces projektowy, nadzor nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_U01) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - podejmować działania w zakresie budowy marki nowopowstałych rozwiązań z uwzględnieniem potrzeb różnych interesariuszy, których perspektywa jest istotna w kontekście danego procesu projektowego <p>Wiedza:</p> <p>Absolwent zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne podzdziały artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirowane i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09) <p>Umiejętności:</p> <p>Absolwent potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10) <p>Kompetencje społeczne:</p> <p>Absolwent jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - świadomego stytnudowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i
Sztuka i projektowanie lub wybór pracowni artystycznej w ramach ASP (wybór)	<p>Zadania dotyczą działań o charakterze kontekstualnym, konceptualno-projektowym oraz site specific (pomysłowym dla ściśle określonych miejsc). Studenci koncentrują się zarówno na miejscach w rzeczywistości przestrzeni miasta: drogi i ulice, place miejskie, parki, dostępne budowle i budynki stanowiące własność publiczną, jak i w rzeczywistości przestrzeni pozamiejskiej. Realizują zadania projektowe z myślą o szeroko pojętej przestrzeni publicznej, obejmującej w dzisiejszym świecie Internet, media publiczne czy inne obszary wymiany informacji.</p> <p>Zajęcia mają wykształcić w studentach wrażliwość na znaczenie projektowanego obiektu, czy sytuacji oraz dbałość o kontekst w szerokim tego słowa znaczeniu (kontekstu miejsca, kontekstu historycznego, społecznego) w procesie projektowania. Specyfika przestrzeni publicznej i szeroki zasięg semantyczny tego pojęcia pozwalają na kształtowanie otwartości na problemy społeczne i polityczne występujące w tych przestrzeniach, na wykraczanie poza formę podporządkowaną jedynie technologii i względem ekonomicznym oraz na rozszerzenie indywidualnej refleksji artystycznej w kulturze współczesnej.</p> <p>Studenci realizują zadania związane z projektowaniem obiektu, sytuacji oraz przestrzeni miejsca. Mają możliwość zapoznania się z szeroką panoramą różnorodnych, współczesnych zjawisk i praktyk artystycznych, wykorzystujących techniki inter- i multimedialne. Program pracowni obejmuje zagadnienia natury warsztatowej oraz ogólną wiedzę erudycyjną.</p> <p>Projekty studentów nie są ograniczone do danego medium, a do realizacji swoich prac mogą wykorzystywać dowolne narzędzia. Wybór takich, a nie innych środków do przygotowania projektu ma na celu jedynie jak najpełniejsze przedstawienie idei autora. Mogą to być zarówno: obiekt, makieta, rzeźba, rysunek, fotografia, wideo, fotomontaż, wizualizacja 3d, animacja itp. Kluczowe znaczenie dla tak rozumianego projektowania ma analiza zjawisk społecznych, historycznych czy też artystycznych. Od studentów wymaga się ich obserwacji i interpretacji.</p>	Wykład i ćwiczenia	120	30	

<p>Wyzwania współczesności</p>	<p>Program konwersatorium Wyzwania Współczesności zainicjowany przez Katedrę Historii i Teorii Designu na Wydziale Wzornictwa w roku akademickim 2009/10 w przekonaniu, że rolę wyższej uczelni, jaką jest Akademia Sztuk Pięknych, powinno być nie tylko kształcenie artystów i projektantów, ale także inteligencji, warstwy tradycyjnie przekazującej w Polsce wartości kulturowe i otwartej na wyzwania, jakie stawiają obecne czasy, a obecnie ustępującej miejsca tzw. profesjonalistom. W założeniach przyjęto bezpośredni kontakt studentów z ludźmi, którzy są w Polsce uznanymi autorytetami w swoich dziedzinach, przy czym zapraszani są reprezentanci dziedziny, które nie są związane z dyscypliną projektowania ani działalnością artystyczną. Zajęcia to spotkania i dyskusje z zaproszonymi gośćmi - w każdym roku jest to inny zestaw osobowości ze świata nauki i publicystyki.</p>	<p>Wykład / konwersatorium</p>	<p>15</p>	<p>10 1</p>	<p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych, które mają wpływ na podejmowane przez projektantów wyzwania (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z projektowaniem jako dyscypliną czerpiącą z różnorodnych źródeł (K_W09)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na ludzi oraz proces powstawania nowych rozwiązań (K_U06)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)</p>
<p>Design i kultura</p>	<p>Zajęcia mają formę dyskusji dydaktycznych, prezentacji poglądów, ćwiczeń. Kurs podzielony jest na siedem zagadnień, każdemu z nich poświęcone są dwa spotkania, z których pierwsze dotyczy historii, a drugie – współczesności. Podstawą dyskusji jest obowiązkowa lektura zadanych tekstów. Istotnym elementem zajęć jest praca w grupach. Poruszane zagadnienia, np. Wernakularyzm, Narodowość, DIY, Gust, Gender, Opór, Przyszłość.</p>	<p>Wykład / konwersatorium</p>	<p>30</p>	<p>30 2</p>	<p>Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)</p> <p>Umiejętności: Absolwent potrafi: - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług (K_U06) - przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne na temat sztuki, projektowania produktów, komunikacji wizualnej oraz mody, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08) - posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, ze szczególnym naciskiem na problematykę projektowania produktów i komunikacji wizualnej (K_U09)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - budowania i wdrażania konstruktywnych rozwiązań do istniejącej sytuacji społecznej, ekonomicznej, rynkowej</p>
<p>Język obcy</p>		<p>Lektorat</p>	<p>15</p>	<p>10</p>	<p>1 Umiejętności: Absolwent potrafi: - posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, ze szczególnym naciskiem na problematykę projektowania produktów i komunikacji wizualnej (K_U09)</p> <p>Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - ustawicznego samokształcenia się, na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych (K_K01)</p>
<p>SEMESTR 3</p>			<p>5,40</p>	<p>2,70</p>	<p>30</p>

Projekt dyplomowy - badania i przygotowanie założeń (wybór)	Zajęcia realizowane w ramach pracowni projektowych. Ich celem jest przygotowanie założeń projektowych do planowanego projektu dyplomowego. Założenia są opracowywane podstarwie badań literaturowych oraz badań projektowych (design research). Efektem końcowym zajęć jest przedstawienie przez studentki i studentów zestawów wyucznych do zaprojektowania nowego rozwiązania projektowego, udokumentowanych argumentami.	Wykład i ćwiczenia	150	400	22 Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, traktując je jako sposób eksploracji w procesie projektowym (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni (K_W04) - najnowsze rozwiązania technologiczne i materiałowe (K_W05) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem, jako podstawę teoretyczną do pracy badawczej (K_W09) Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, szczególnym naciskiem na badania projektowe, przywołując na zbieżnościach problemu projektowego, potrafi samowytłamać
Seminarium dyplomowe (wybór)	Seminarium dyplomowe mają za zadanie zapoznać studentki i studentów z metodologią pisania teoretycznej pracy magisterskiej, a także - w ramach różnych seminariów - rozwijać ich wiedzę i wrażliwość związaną z wybraną tematyką.	Seminarium	30	120	6 Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyką (K_W08) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09) Umiejętności: Absolwent potrafi: - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług (K_U06) - przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne na temat sztuki, projektowania produktów, komunikacji wizualnej oraz mody, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08) Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - ustawniczego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych (K_K01)
Wiedza humanistyczna Fakultyty (wybór)	W ramach studiów II stopnia student jest zobowiązany do wyboru zajęć spośród oferty przygotowanej przez WZKW	Wykład / konwersatorium	30	15	2 Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyką (K_W08) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09) Umiejętności: Absolwent potrafi: - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług (K_U06) - przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne na temat sztuki, projektowania produktów, komunikacji wizualnej oraz mody, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08) Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotowy do: - ustawniczego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu
SEMESTR 4			210	535	30

<p>Projekt dyplomowy - realizacja (wybór)</p>	<p>Wykonanie praktycznej pracy magisterskiej i publiczna obrona przed komisją dyplomową. Projekt magisterski powinien podejmować temat o odpowiednim stopniu skomplikowania, bogaty w uwarunkowania zewnętrzne. Powinien być to temat systemowy obejmujący projekty wielu elementów skorelowanych formalnie, użytkowo i technicznie. Powinno być to zamierzenie badawcze, dające szansę na rozwinięcie wybranego obszaru, poprzez innowacyjne rozwiązanie postawionego problemu. Rozpoczynając projekt należy odejść od myślenia przedmiotowego na rzecz myślenia problemowego. W konsekwencji prac badawczych powinny powstać projekty przedmiotów, fragmentów przestrzeni lub przekazu wizualnego o innowacyjnym sposobie kształtowania i konstruowania projektowanych obiektów.</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>150</p>	<p>400</p>	<p>22 Wiedza: Absolwent zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu doboru adekwatnego środka wyrazu (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni (K_W04) - najnowsze rozwiązania technologiczne i materiałowe, aby wykorzystanie twórczo w procesie projektowania nowych rozwiązań (K_W05) - zagadnienia budowy marki produktów i usług, rozumie jakie wartości oferować będą nowe rozwiązania (K_W06) - finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy (K_W07) Umiejętności: Absolwent potrafi: - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzór nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i realizacji projektu (K_U01)</p>
<p>Projektowanie obszaru zawodowego</p>	<p>W ramach tych zajęć studenci i studenci mają za zadanie stworzyć „strukturę” definiując ją / po jako projektant/ta wchodząca/ego w życie zawodowe. Struktura ta ma powstać: połączenia zainteresowań i planów, może być związana z tematem praktycznej i teoretycznej, pracy magisterskiej oraz wybranych projektów z portfolio. Efektem ma być spójna, indywidualna narracja dotykająca wielu aspektów pracy projektanta i jego funkcjonowania na rynku pracy (np. www, portfolio, business plan, cv...), która przygotowuje do wejścia do zawodu jako dojrzałego twórcy, który ma ukierunkowany plan rozwoju w konkretnym, wybranym obszarze działalności.</p>	<p>Wykład i ćwiczenia</p>	<p>30</p>	<p>30 2</p>	<p>Wiedza: Absolwent wie i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania potrzebne do realizacji przedsięwzięć o charakterze interdyscyplinarnym, użyteczne do rozwoju siebie jako profesjonalnego projektanta (K_W01) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy (K_W07) - powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego a praktyką (K_W08) Umiejętności: - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania, osiągając zamierzone cele i budując konsekwentną ścieżkę zawodową (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu, kreować indywidualne metody umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - podejmować działania w zakresie budowy marki nowo powstających produktów i usług, a także własnej działalności projektowej (K_U05) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10) Kompetencje społeczne: Absolwent jest gotów do: - ustawicznego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych (K_K01) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej</p>

