

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE
WYDZIAŁ WZORNICTWA

Kierunek studiów: **Projektowanie produktu, przestrzeni, przekazu**
Poziom i forma studiów: *studia I stopnia (stacjonarne)*

Karty opisu przedmiotów

Nazwa kursu	Projektowanie 1
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów ze zbieraniem, analizowaniem informacji oraz podstawową specyfiką projektowania formy przedmiotów. Zajęcia są wprowadzeniem do bardziej złożonych zadań projektowych realizowanych w pracowniach projektowych na latach starszych.
Ramowe treści programowe	Zapoznanie studentów z pracą analityczną, zbieraniem i selekcją materiału. Przekazanie kompetencji związanych z operowaniem środkami wyrazu plastycznego, oraz myślenia konstrukcyjnego. Nauka rozumienia podstawowych elementów i czynników, które konstytuują produkt. Zwrócenie uwagi na właściwości konstrukcyjne materiałów i ich wpływ na budowę formy przedmiotu.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W01 wstęp do podstawowych zasad dotyczących metodologii projektowania. K_W02 wstęp do podstawowych pojęć związanych z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania; K_W04 wpływ podstawowych technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu; K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów; K_W06 wstęp do podstawowych zasad ekologii i ekologicznych strategii projektowania; K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami

	<p>modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów na poziomie podstawowym;</p> <p>K_W08 zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów w zakresie podstawowym niezbędnym do studiowania</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować podstawowe koncepcje projektowe i artystyczne.</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów (zakres podstawowy)</p> <p>K_U05 projektować w zakresie podstawowym rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować elementarne zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocień itp..</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania prostych informacji, rozwijania idei, przygotowywania podstawowej dokumentacji projektu i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Projektowanie 2
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zdobycie podstawowej wiedzy o procesie projektowym oraz nabywanie umiejętności projektowania w warunkach pewnych ograniczeń wynikających z przyjętych założeń zarówno użytkowych jak i technologicznych. Rozwijanie wyobraźni w kształtowaniu formy obiektów, świadomym operowaniu skalą, poznawaniu i wykorzystywaniu różnych materiałów. Szczególny nacisk kładzie się na pracę w materiale i w skali człowieka oraz podejmowaniu prób pracy zespołowej. Zajęcia kontynuacją zajęć prowadzonych w ramach kursu Projektowanie 1 i są wprowadzeniem do bardziej złożonych zadań projektowych realizowanych w pracowniach projektowych na latach starszych.
Ramowe treści programowe	Wykonania projektu w oparciu o otrzymane założenia. Opanowanie podstaw formułowania założeń projektowych. Przedstawienie pracy w formie rysunków i wizualizacji na planszach. Przedstawienie pracy w formie prezentacji multimedialnej. Wygłoszenie kilkuminutowego referatu. Wykonanie modelu w skali 1:1. Gotowość do eksperymentowania i pracy zespołowej. Otwartość na problematykę społeczną.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W01 zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów (rozwinięcie programu z 1 semestru); K_W02 pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania; K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu; K_W05 zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów; K_W06 zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania; K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów; K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych

	projektów;
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Projektowanie 3
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zdobycie podstawowej wiedzy o procesie projektowym oraz nabywanie umiejętności projektowania w warunkach pewnych ograniczeń wynikających z przyjętych założeń zarówno użytkowych jak i technologicznych. Rozwijanie wyobraźni w kształtowaniu formy obiektów, świadomym operowaniu skalą, poznawaniu i wykorzystywaniu różnych materiałów. Szczególny nacisk kładzie się na pracę w materiale i w skali człowieka oraz podejmowaniu prób pracy zespołowej. Zajęcia kontynuacją zajęć prowadzonych w ramach kursu Projektowanie 1 i są wprowadzeniem do bardziej złożonych zadań projektowych realizowanych w pracowniach projektowych na latach starszych.
Ramowe treści programowe	Wykonania projektu w oparciu o otrzymane założenia. Opanowanie podstaw formułowania założeń projektowych. Przedstawienie pracy w formie rysunków i wizualizacji na planszach. Przedstawienie pracy w formie prezentacji multimedialnej. Wygłoszenie kilkuminutowego referatu. Wykonanie modelu w skali 1:1. Gotowość do eksperymentowania i pracy zespołowej. Otwartość na problematykę społeczną.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów na poziomie średnio zaawansowanym.</p> <p>K_W02 pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów;</p>

	K_W08 zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocień itp.;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Projektowanie 4
Typ przedmiotu	Kierunkowy

Krótki opis (cel zajęć)	Zdobycie podstawowej wiedzy o procesie projektowym oraz nabywanie umiejętności projektowania w warunkach pewnych ograniczeń wynikających z przyjętych założeń zarówno użytkowych jak i technologicznych. Rozwijanie wyobraźni w kształtowaniu formy obiektów, świadomym operowaniu skalą, poznawaniu i wykorzystywaniu różnych materiałów. Szczególny nacisk kładzie się na pracę w materiale i w skali człowieka oraz podejmowaniu prób pracy zespołowej. Zajęcia kontynuacją zajęć prowadzonych w ramach kursu Projektowanie 1 i są wprowadzeniem do bardziej złożonych zadań projektowych realizowanych w pracowniach projektowych na latach starszych.
Ramowe treści programowe	Wykonania projektu w oparciu o otrzymane założenia. Opanowanie podstaw formułowania założeń projektowych. Przedstawienie pracy w formie rysunków i wizualizacji na planszach. Przedstawienie pracy w formie prezentacji multimedialnej. Wygłoszenie kilkuminutowego referatu. Wykonanie modelu w skali 1:1. Gotowość do eksperymentowania i pracy zespołowej. Otwartość na problematykę społeczną.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W01 zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów na poziomie zaawansowanym; K_W02 pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania (rozwińcie zajęcia z 3 semestru); K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu; K_W05 zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów (podsumowanie materiału z semestru 3, 2 oraz) K_W06 zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania; K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów; K_W08 zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;

	<p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłości itp.;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Technologia i Modelowanie
Typ przedmiotu	Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Zadaniem przedmiotu jest zapoznanie studenta z najważniejszymi wiadomościami z technologii wytwarzania produktu, oraz uświadomienie studentom konieczności podporządkowania projektowania wymaganiom technologicznym i konstrukcyjnym.
Ramowe treści programowe	Podczas zajęć studenci poznają najważniejsze technologie używane do wytwarzania projektowanych przez projektantów wzornictwa przedmiotów. Zakres przedstawionych informacji odpowiada podstawowej wiedzy jaką projektant wzornictwa powinien

	<p>posiadać przy projektowaniu produktów jednostkowych, seryjnych i masowych.</p> <p>Technologie prezentowane podczas wykładów podzielone są ze względu na rodzaj wykonywanych operacji (frezowanie, toczenie, cięcie itd.), przedstawione na przykładach zastosowań w różnych materiałach.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Techniki Prezentacyjne
-------------	------------------------

Typ przedmiotu	Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	W Pracowni Technik Prezentacyjnych studenci/studentki mają opanować podstawy wiedzy teoretycznej i umiejętności praktyczne niezbędne do budowania przekazu. Studenci/studentki uczą się używania rysunku jako narzędzia wspomagającego proces projektowy, jako sposób komunikacji w zespole oraz jako środek prezentacji projektu (np.: ilustracje techniczne, reklamowe, poglądowe, prezentacje multimedialne, plansze i akcydensy).
Ramowe treści programowe	Treści programowe - opanowanie podstaw odręcznego rysunku schematycznego, perspektywicznego i technicznego – poglądowego; - umiejętność prowadzenia narracji posługując się elementami graficznymi, dopasowanej do specyfiki projektu oraz odbiorcy (rysunek instruktażowy, transformacje, proces projektowy) - umiejętność wykorzystania programów graficznych do przedstawienia projektu (plansze, prezentacje multimedialne);
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania; K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania; K_U07 tworzyć kompozycje płaskie i przedstawiać obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.; K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie prezentować własne projekty;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Student jest gotów do: K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta; K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;

	<p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa kursu	Projektowanie Konstrukcyjne i Technologiczne
Typ przedmiotu	Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest pogłębianie doświadczenia studentów w zakresie projektowania technicznego, poprzez projektowanie, konstruowanie lub modernizację konstrukcji produktów przemysłowych, których konstrukcja podlega projektowaniu wzorniczemu.
Ramowe treści programowe	Wykłady i ćwiczenia związane z obróbką takich materiałów i technologii jak: odlewnictwo metali, obróbka blach i tworzyw termoplastycznych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W07 problematykę związaną z materiałami i technikami modelarskimi przydatnymi do realizacji projektowanych obiektów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi</p>

	<p>materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do::</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Podstawy Projektowania Produktu Przemysłowego
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem zajęć jest przekazanie podstaw projektowania przedmiotów użytkowych w technologii 3D(CAD).</p> <p>Nabywane umiejętności to przestrzenne kształtowanie formy, w oparciu o uwarunkowania konstrukcyjne, technologiczne i funkcjonalne z uwzględnieniem uwarunkowań rynkowych.</p> <p>Nauka projektowania wzorniczego produktów przemysłowych typu powierzchniowego (bez mechanizmu, elektroniki wewnątrz) opartych o skomplikowanych formach przy zastosowaniu narzędzi 3D(CAD). (bryły i detalu, proporcji, kontrastu, kompozycji)</p>
Ramowe treści programowe	<p>Doskonalenie technik komputerowych 3D i 2D, rysunku odręcznego, technik prezentacyjnych, tworzenia wizualizacji z otoczeniem, animacji produktu. Analiza informacji niezbędnych w procesie projektowym.</p> <p>Formułowanie założeń, opisów i dokumentacji projektów.</p> <p>Współpraca z zakładem produkcyjnym.</p> <p>Prowadzenie procesu projektowania wzorniczego (etapy realizacji, prezentacja projektu, praca w zespołach, itp.)</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania</p>

	<p>potrzebne do realizacji własnych projektów w kontekście produktów przemysłowych;</p> <p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocień itp.;</p> <p>K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie prezentować własne projekty;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej</p>

	w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych; K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Podstawy Komunikacji Wizualnej
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zdobycie podstawowych umiejętności projektowania przekazu wizualnego z wykorzystaniem umiejętności zdobytych w trakcie studiów na innych obszarach projektowania.
Ramowe treści programowe	Program dydaktyczny składa się z wykładów, warsztatów oraz zadań projektowych. Zajęcia mają formę dwóch czterogodzinnych spotkań podczas których studenci wysłuchują wykładów lub korekt, dokonują prezentacji projektów lub uczestniczą w ćwiczeniach praktycznych pod okiem prowadzących.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów w kontekście komunikacji wizualnej; K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania; K_W04 wpływ technologii, użytkownika oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu; K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;

	<p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.;</p> <p>K_U08 przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem wzornictwo, z wykorzystaniem różnych źródeł;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Podstawy Ergonomii
Typ przedmiotu	Obowiązkowy, kształcenie kierunkowe GTP (Grupa Treści Podstawowych)

Krótki opis (cel zajęć)	Opanowanie podstawowej wiedzy ergonomicznej, którą można użyć bezpośrednio w ćwiczeniach wykonywanych w pracowniach projektowych.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> • Pochodzenie, historia i źródła ergonomii, • Płaszczyzny i punkty pomiarowe używane w antropometrii, • Centyle i miary ograniczające – definicje, sposób wykorzystania danych i ich analizy, • Fantomy i manekiny – praktyczne wykorzystanie, wady i zalety, • Zasięgi kończyn górnych – definicje, budowa stawów, wpływ zasięgów na projektowanie, • Pola widzenia – definicje, budowa oka, ostrość widzenia, postrzeganie kolorów, wpływ pól widzenia na kształtowanie projektowanych rozwiązań, zasady mieszania barw, • Pozycja siedząca – cechy antropometryczne na projektowanie, przeznaczonych do siedzenia, rozwiązania wpływające na zachowanie naturalnej krzywizny kręgosłupa, parametry siedzisk, różnice pomiędzy pozycją statyczną a dynamiczną, • Budowa kończyny górnej – budowa anatomiczna kończyny górnej i dłoni, rodzaje chwytu i ich wpływ na projektowanie, kształtowanie narzędzi ręcznych, • Proksemika – relacje człowieka z otoczeniem i innymi osobami oraz wpływ tych relacji na projektowanie, • Elementy manipulacyjne – rodzaje i zasady projektowania elementów manipulacyjnych, grupowanie elementów manipulacyjnych, • Elementy symulacyjne – rodzaje i zasady projektowania elementów sygnalizacyjnych,
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii na poziomie podstawowym;</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Ergonomia
Typ przedmiotu	Obowiązkowy, kształcenie kierunkowe GTP (Grupa Treści Podstawowych)
Krótki opis (cel zajęć)	Celem kształcenia jest pozyskanie przez studentów wiedzy z zakresu ergonomii, rozumianej jako, interdyscyplinarna nauka badająca wzajemne powiązania pomiędzy człowiekiem i jego otoczeniem,
Ramowe treści programowe	<p>Treści programowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystanie metod badawczych w projektowaniu, • Projektowanie uniwersalne – historia, zasady, krytyka, stosowanie w projektowaniu, • Zróżnicowanie antropometryczne – wpływ wieku, płci, rasy, parametrów fizycznych na budowę ciała i projektowanie, trend sekularny i jego wpływ na projektowanie, • Seniorzy – wpływ wieku na zmiany psycho-fizyczne oraz ich wpływ na potrzeby i możliwości użytkowników, wpływ wieku na projektowanie, • Osoby z niepełnosprawnością – definicja niepełnosprawności, rodzaje niepełnosprawności oraz ich wpływ na potrzeby i możliwości użytkowników, wpływ niepełnosprawności na projektowanie, • Dzieci – rozwój psycho-motoryczny dziecka i jego wpływ na projektowanie, • Projektowanie interfejsów – interakcja z urządzeniami, wpływ rozwoju technologicznego na zmiany w projektowaniu interfejsów, podstawowe zasady projektowania interfejsów, korzystanie z interfejsów przez osoby z niepełnosprawnością, • Czynniki środowiskowe wpływające na projektowanie.

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii na poziomie średnio-zaawansowanym;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p>
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Podstawy badań w procesie projektowania
Typ przedmiotu	Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z podstawowymi problemami związanymi z metodami badawczymi, które są stosowane w procesach projektowania w celu prawidłowego poznania kontekstu projektowego, potrzeb użytkowników, otoczenia technologicznego i społecznego.
Ramowe treści programowe	Program dydaktyczny składa się z wykładów i ćwiczeń. Osoby studiujące poznają techniki prowadzenia badań, które są specyficzne dla dziedziny projektowania, ale też techniki korzystające z metod stosowanych w badaniach społecznych, czy

	etnograficznych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania w kontekście prowadzenia badań;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu:	Kompozycja brył i płaszczyzn
Typ przedmiotu:	ogólnoplastyczny

Krótki opis (cel zajęć):	Pracownia Kompozycji Brył i Płaszczyzn I Roku na Wydziale Wzornictwa, wprowadza studentów w problematykę kształtowania i oddziaływania form w przestrzeni. Program pracowni nawiązuje do tradycji Pracowni Rzeźby Jerzego Jarnuszkiewicza w zakresie studium natury oraz do Pracowni Kompozycji Brył i Płaszczyzn Oskara Hansena w zakresie kompozycji w przestrzeni.
Ramowe treści programowe:	W części rzeźbiarskiej uwzględnione zostały ćwiczenia z konstrukcji, kształtowania bryły. W części kompozycyjnej uwzględnione zostały ćwiczenia z zakresu podstawowych pojęć kompozycyjnych takich jak : rytmy czasoprzestrzenne, kontrast i analogia, skala, kombinatoryka elementów. Ćwiczenia te wykonywane są przy użyciu form abstrakcyjnych w przestrzeni teoretycznej (w pracowni) oraz w konkretnej sytuacji w plenerze. Sięgnięcie do dorobku wymienionych pedagogów jest fundamentem naszej dydaktyki opartej na indywidualnej ekspresji studenta a z drugiej strony poszerzającej jego świadomość budowy formy przekazu. Studenci poznają zasady „tworzenia we współdziałaniu” – oryginalnej metody zainicjowanej w latach 80. ub. wieku na Wydziale Wzornictwa przez Wiktora Gutta i Grzegorza Kowalskiego. Zajęcia Rzeźby i Rysunku prowadzone są we wzajemnym merytorycznym uzupełnieniu.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;</p> <p>K_W09 problematykę dotyczącą materiałów oraz technik rysunkowych, malarskich i rzeźbiarskich;</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Moduł: Pracownia Podstaw Projektowania (wybór)
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest pogłębienie podstawowych umiejętności projektowania z wykorzystaniem już zdobytych w trakcie studiów na innych obszarach projektowania.
Ramowe treści programowe	Program dydaktyczny składa się z wykładów, warsztatów oraz zadań projektowych. Zajęcia mają formę dwóch czterogodzinnych spotkań podczas których studenci biorą udział w wykładach i korektach, dokonują prezentacji projektów lub uczestniczą w ćwiczeniach praktycznych pod okiem prowadzących.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p>

	<p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;</p> <p>K_W10 podstawowe zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów prowadzenia praktyki zawodowej projektanta;</p> <p>K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta.</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.;</p> <p>K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie</p>

	prezentować własne projekty;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	Słownik sztuki współczesnej i nowoczesnej
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Zajęcia wykładowe, które mają na celu wyposażyć osoby studiujące w podstawową i panoramiczną wiedzę z zakresu sztuki powszechnej i polskiej XX i XXI wieku – tj. współczesnej/nowoczesnej (sztuk plastycznych/wizualnych – sztuk <i>czystych</i> , nowych mediów: multimediiów i intermediiów, sztuk użytkowych...) oraz zapoznać ich ze stosownymi pojęciami/terminami, różnymi szkołami interpretacji sztuki, także w szerszym kontekście kultury wizualnej.

<p>Ramowe treści programowe:</p>	<p>Mieszczą się w zakresie zoptymalizowanego wyboru spośród kluczowych: dzieł sztuki, kierunków, zjawisk, stylów, tendencji, teorii, artystów, krytyków/kuratorów/teoretyków sztuki, problemów kultury artystycznej/wizualnej, mediów, wystaw, instytucji sztuki, adekwatnych pojęć/terminów – reprezentatywnych dla omawianego czasu i zasięgu geograficznego; ujętych opisowo i w sposób problemowy.</p> <p>Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką, np. socjologia, lub na nią w jakimś sensie rzutujących); w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wybrane, najważniejsze dla współczesności i nowoczesności dzieła i zjawiska sztuki, style, kierunki, techniki/media (w ujęciu całościowym), katalog wyselekcjonowanych czołowych twórców, sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji; 2. podstawowe, stosowne terminy/pojęcia; 3. historyczny (w obrębie współczesności) charakter formowania się idei artystycznych – główne tendencje rozwojowe; podstawowe uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze, ideologiczne i społeczne sztuki oraz nowoczesne procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności pomiędzy nimi; 4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki (...); dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł według przedstawionych kryteriów; 2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki ze współczesnym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym; 3. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, używając terminologii specjalistycznej; także biorąc udział w debacie; 4. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. docenienia znaczenia sztuki dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności zachowania dla przyszłych pokoleń; 2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym; 3. myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 4. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 5. krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	Historia sztuki
--------------------------	------------------------

Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Zajęcia wykładowe, których celem jest przyswojenie przez osoby studiujące wiedzy z zakresu historii sztuki, „opatrzenie” w zasobie dzieł ważnych dla kultury powszechnej i polskiej, zrozumienie procesów kulturotwórczych, na gruncie których powstały te dzieła oraz związane z nimi pojęcia / terminy, powiązanie ich ze współczesną kulturą (wizualną). Istotne jest także wyrobienie umiejętności krytycznego, analitycznego odbioru sztuki.
Ramowe treści programowe:	Na treści programowe składa się wybór najistotniejszych dzieł i zjawisk sztuki powszechnej i polskiej, podstawowe pojęcia/terminy z zakresu historii sztuki, od prehistorii do współczesności. Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wybrane, najważniejsze zjawiska sztuki, style, kierunki, kanon dzieł i ich twórców, techniki/media (w ujęciu całościowym), sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji; 2. podstawowe, stosowne terminy/pojęcia; 3. historyczny charakter formowania się idei artystycznych – główne linie rozwojowe sztuk plastycznych; podstawowe ich uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze i społeczne, procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności i asocjacje pomiędzy nimi; 4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki, dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł (...) według przedstawionych kryteriów; 2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki z szerszym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym; 3. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy historii sztuki – sprawnie komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, używając terminologii specjalistycznej; także biorąc udział w debacie; 4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń; 2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z kursu historii sztuki na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	Historia filozofii
Typ przedmiotu:	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):	<p>Zajęcia wykładowe, których celem jest zaznajomienie osób studiujących z historyczną ewolucją problematyki filozoficznej – idei filozoficznych – na tle dziejowych przemian politycznych i kulturowych. Pobudzenie i (lub jedynie) wzmocnienie oraz usystematyzowanie w umysłowości osób studiujących przejawów „wrażliwości filozoficznej” – jako posiadającej duże znaczenie dla osoby-artysty i kształtowania się dzieła sztuki.</p>
Ramowe treści programowe:	<p>Wybrane, kluczowe dla rozwoju myśli filozoficznej – od starożytności po współczesność – okresy, nurty/kierunki, działy/subdyscypliny, problemy, stanowiska/koncepcje, pojęcia/terminy, autorzy/myśliciele, dzieła piśmiennicze; uzupełnione treściami zinterpretowanymi przez prowadzącego zajęcia jako niosące szczególny pożytek osobom studiującym w ASP w Warszawie.</p> <p>Treści należą do problematyki: etycznej, ontologicznej, społecznej, estetycznej i teoriopoznawczej.</p> <p>Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowa wiedza ogólna.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. myśl najważniejszych filozofów w historii; wybrane, wiodące subdyscypliny/idee/problemy filozoficzne, modele argumentacji (...) – linie i tendencje rozwojowe filozofii – w uporządkowaniu, z przykładami kluczowych publikacji; 2. podstawowe, stosowne pojęcia/terminy filozoficzne; 3. wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich filozoficznej artykulacji. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dokonać rekonstrukcji myśli i argumentacji filozoficznej; 2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, przy użyciu terminologii filozoficznej; także biorąc udział w debacie; 3. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę filozoficzną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska; 3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym; 4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu:	Projektowanie w Polsce
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	<p>Program nauczania ma na celu przedstawienie studentom problematyki historii projektowania w Polsce – projektowanie wnętrz i mebli, projektowanie 3d – w kontekście przemian kulturowych, społecznych, politycznych i ekonomicznych. Zapoznanie studentów z kluczowymi koncepcjami projektowymi, wydarzeniami, grupami</p>

	projektowymi i indywidualnymi projektantami. Zachęta do podejmowania historyczno-krytycznej perspektywy, samodzielnej oceny i analizy.
Ramowe treści programowe:	W ramach zajęć realizowane są tematy od "stylu zakopiańskiego" po najnowsze zjawiska w projektowaniu polskim.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W03 historię oraz współczesne zjawiska na polu sztuk plastycznych i projektowania; K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U08 przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem wzornictwo, z wykorzystaniem różnych źródeł;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Student jest gotów do: K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji; K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Słownik designu
Typ przedmiotu	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia te (o charakterze propedeutyki) mają na celu wprowadzenie studentów I roku do tak kompleksowego zjawiska, jakim jest wzornictwo, tak, aby już od początku studiów mogli uzyskać ogólną orientację w tej dziedzinie i zapoznać się z jej podstawowymi pojęciami.
Ramowe treści programowe	Program dydaktyczny składa się z wykładów, z których Każdy stanowi krótki zarys problematyki, z którą studentki i studenci zetkną się na następnych latach studiów. Są to podstawowe zagadnienia związane z teorią projektowania, takie jak proces projektowania czy cele współczesnego projektowania, a także różne obszary projektowania.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów; K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Student jest gotów do: K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta; K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Historia wzornictwa
Typ przedmiotu	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zaznajomienie studentek i studentów z podstawowymi problemami związanymi z historią wzornictwa w kontekście przemian społecznych, kulturowych, politycznych, technologicznych i gospodarczych. W rezultacie studentki i studenci będą w stanie zrozumieć wielorakie powiązania własnej dyscypliny z życiem społecznym oraz odnajdywać historyczne źródła współczesnej praktyki.
Ramowe treści programowe	Program kursu ma układ tematyczny, który częściowo pokrywa się z układem chronologicznym. Program kształtuje krytyczne myślenie, uczy odnajdywania związków praktyki projektowej z procesami historycznymi i ideami, uwrażliwia na różne obszary funkcjonowania designu w życiu społecznym (produkcja, konsumpcja, mediacja).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W03 historię oraz współczesne zjawiska na polu sztuk plastycznych i projektowania K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta;
UMIEJĘTNOŚCI	Student potrafi: K_U08 przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem wzornictwo, z wykorzystaniem różnych źródeł
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Student jest gotów do: K_K03 właściwego organizowania własnej pracy
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa kursu	Projektowanie współczesne
Typ przedmiotu	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć)	Cykl zajęć Projektowanie współczesne (Wzornictwo na świecie) ma na celu zapoznanie studentów z bieżącym stanem rozwoju dyscypliny, którą będą uprawiać. Zajęcia w każdym roku są aktualizowane. Studenci nie są biernymi uczestnikami wykładów, ale razem z prowadzącym współtworzą treść zajęć, aktywnie poszukują informacji, samodzielnie je opracowują i dzielą się pozyskanymi danymi, zawsze kształtując własną opinię dotyczącą omawianych tematów.
Ramowe treści programowe	W realizacji programu istotne są następujące elementy: samodzielne pozyskanie, analizowanie informacji na temat czynników wpływających na rozwój współczesnego projektowania, interpretacja cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług, określenie jakie strategie projektowania odgrywają kluczową rolę w kreowaniu obrazu współczesnego świata i najbliższej przyszłości, współdziałanie i praca w zespole.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W03 historię oraz współczesne zjawiska na polu sztuk plastycznych i projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U08 przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem wzornictwo, z wykorzystaniem różnych źródeł;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p>

	<p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa kursu	Wiedza o zawodzie projektanta
Typ przedmiotu	uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przygotowanie studentek i studentów do pracy w zawodzie projektanta. Osoby biorące udział w zajęciach będą mogły poznać wyzwania związane z zakładaniem własnej działalności i budowaniem start-upu.
Ramowe treści programowe	W ramach zajęć omawiane są kwestie takie jak: przygotowanie biznesplanu i oferty, formalności związane z zakładaniem własnej firmy, prawo autorskie i typy umów, umiejętność prowadzenia negocjacji oraz autoprezentacji, wycena własnej pracy, itp.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W10 podstawowe zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów prowadzenia praktyki zawodowej projektanta;</p> <p>K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U08 przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień</p>

	<p>szczegółowych związanych z kierunkiem wzornictwo, z wykorzystaniem różnych źródeł;</p> <p>K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie prezentować własne projekty;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K06 do świadomego stosowania i egzekwowania przepisów prawnych w zakresie ochrony własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej i artystycznej;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	Lektorat – język nowożytny od poziomu A1 do poziomu B2
Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	Nauka języka obcego od poziomu podstawowego do poziomu wymaganego na zakończenie studiów pierwszego stopnia w zakresie podstawowych sprawności, zgodnie z Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego. Osiągnięcie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnej i pisemnej oraz interakcji i mediacji na tematy ogólne i związane z problematyką studiów. Rozwijanie kompetencji różnokulturowych.
Ramowe treści programowe	Rozwijanie i opanowanie sprawności rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, sprawności mówienia i pisanie, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu. Wprowadzanie zagadnień związanych z socjokulturą obszaru nauczanego języka.

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz b. socjokulturowa K_W11
UMIEJĘTNOŚCI	Od prostych wypowiedzi na poziomie A1 do dość swobodnego i spontanicznego porozumiewania się w języku obcym, wyrażania się w jasny i szczegółowy sposób na wiele tematów, w szczególności związanych z sprawami życia codziennego, edukacją, pracą zawodową, kulturą i sztuką Rozumienie wypowiedzi, prezentacji o tematyce ogólnej i specjalistycznej (w określonym zakresie), precyzyjne formułowanie swoich poglądów i argumentów. K_U10
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy o społeczeństwie i kraju, w którym język obcy jest używany, akceptowanie różnych postaw i opinii, współpraca w grupie i wyznaczanie zadań sobie oraz innym K_K05
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Praktyki
Typ przedmiotu	uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Praktyki zawodowe mają na celu zapoznanie studentów z praktycznymi aspektami zagadnień poznanych w czasie realizacji studiów. Zapoznanie się ze specyfiką działalności i organizacją pracy projektanta. Nabycie umiejętności współpracy w zespole. Przygotowanie do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania.

Ramowe treści programowe	Program praktyk jest ustalany indywidualnie. Osoba studiująca realizuje praktykę na stanowisku merytorycznie związanym z projektowaniem w formie wykonywania zadań zleconych przez bezpośredniego opiekuna w miejscu odbywania praktyki.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W10 podstawowe zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów prowadzenia praktyki zawodowej projektanta;</p>
UMIĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p>
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa kursu	Plener
Typ przedmiotu	uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest poszerzenie wiedzy i doświadczeń z zakresu działań artystycznych. Celem jest również rozwinięcie umiejętności obserwacji, rejestracji, interpretacji otaczającej rzeczywistości.
Ramowe treści programowe	Zakres tematyczny pleneru jest każdorazowo ustalany przez prowadzących pedagogów. Ważnymi elementami pleneru są wszelkiego rodzaju studia i interpretacje otoczenia, interpretacje dowolnie wybranych fragmentów rzeczywistości, kreowanie własnej rzeczywistości w formie autorskich wypowiedzi artystycznych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W09 problematykę dotyczącą materiałów oraz technik rysunkowych, malarskich i rzeźbiarskich;</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu:	Moduł: Pracownia artystyczna (wybór)
Typ przedmiotu:	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Celem zajęć jest zbudowanie u osób studiujących wrażliwości i świadomości znaczenia ich prac: obrazów i rysunków jako obiektów, które nie służą zaliczeniu, a istnieniu w konkretnej przestrzeni i określonymu oddziaływaniu na ludzi w niej przebywających. To właśnie z tego indywidualnego powodu wynikać powinna forma jego obrazów i rysunków, a co za tym idzie ich funkcja. Praca nad indywidualną propozycją artystyczną ma pomóc studentom i studentkom zbudować, własną wizję plastyczną.
Ramowe treści programowe:	W ramach zajęć realizowane są zadania z zakresu malarstwa i rysunku. Realizowane są zadania malarskie jak i przewidziany jest rysunek modelu w pracowni. Jest to uniwersalne zagadnienie związane z relacją człowieka wobec przestrzeni, zapisu chwili za pomocą najprostszych środków plastycznych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania; K_W09 problematykę dotyczącą materiałów oraz technik rysunkowych, malarskich i rzeźbiarskich;

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Moduł: Pracownia projektowania (wybór)
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest realizacja tematów projektowych uzgodnionych wspólnie przez prowadzącego pracownię i osobę studiującą. Zadania mają na celu rozbudzenie innowacyjnego podejścia, poszukiwanie ciekawych, niekonwencjonalnych rozwiązań dotyczących aspektów użytkowych, materiału lub technologii.
Ramowe treści programowe	Tematy projektowe są określone w sposób otwarty, umożliwiający swobodną interpretację problemu. Realizacja tematu jest zależna od zainteresowań studenta, związanych z własną koncepcją kształtowania doświadczeń projektowych. Istnieje znaczna dowolność wyboru obszaru projektowania. W ramach zajęć pedagog stara się otwierać studentów na nietypowe sytuacje i doświadczenia.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania</p>

	<p>potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;</p> <p>K_W10 podstawowe zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów prowadzenia praktyki zawodowej projektanta;</p> <p>K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocień itp.;</p>

	K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie prezentować własne projekty.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa kursu	Moduł: Pracownia dyplomowa (wybór)
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest realizacja dyplomu licencjackiego oraz weryfikacja nabytych przez dyplomanta podczas toku studiów umiejętności zawodowych, oraz wiedzy i kompetencji intelektualnych predestynujących go do samodzielnej pracy projektowej.
Ramowe treści programowe	Przedmiotem pracy jest zazwyczaj rozbudowany temat badawczy – określony w sposób otwarty, umożliwiający swobodną interpretację problemu. Realizacja tego tematu jest zależna od zainteresowań studenta, związanych z własną koncepcją kształtowania doświadczeń projektowych. Sposób prezentacji projektu ustalany jest indywidualnie, w zależności od jego specyfiki.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia	

się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W01 podstawowe zasady dotyczące metodologii projektowania potrzebne do realizacji własnych projektów;</p> <p>K_W02 podstawowe pojęcia związane z warsztatem plastycznym na polu sztuki i projektowania;</p> <p>K_W04 wpływ technologii, użytkowania oraz uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego obiektu;</p> <p>K_W05 podstawowe zasady ergonomii i psychologicznych oddziaływań produktów;</p> <p>K_W06 podstawowe zasady ekologii i ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_W08 podstawowe zasady przygotowywania prezentacji własnych projektów;</p> <p>K_W09 problematykę dotyczącą materiałów oraz technik rysunkowych, malarskich i rzeźbiarskich;</p> <p>K_W10 podstawowe zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów prowadzenia praktyki zawodowej projektanta;</p> <p>K_W11 trendy rozwojowe obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, antropologia kultury, teoria mediów oraz rozumie ich relacje z zawodem projektanta;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U01 tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne;</p> <p>K_U02 posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania;</p> <p>K_U03 współdziałać i pracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej;</p> <p>K_U04 swobodnie posługiwać się w projektowaniu podstawowymi materiałami oraz technologiami niezbędnymi do wytwarzania projektowanych obiektów;</p> <p>K_U05 projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii i</p>

	<p>podstawowymi zasadami psychologii;</p> <p>K_U06 stosować zasady ekologicznych strategii projektowania;</p> <p>K_U07 tworzyć kompozycje płaskie oraz rzeźbiarsko kształtować obiekty trójwymiarowe wykorzystując świadomie elementy języka plastycznego jak: kompozycja, kontrast, rytm, kolor, faktura, światłocien itp.;</p> <p>K_U09 przygotować profesjonalną prezentację i publicznie prezentować własne projekty.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta;</p> <p>K_K02 samodzielnego analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei, przygotowywania dokumentacji i prezentacji;</p> <p>K_K03 właściwego organizowania własnej pracy;</p> <p>K_K04 adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje;</p> <p>K_K05 komunikowania się społecznego w ramach pracy zespołowej w szczególności: współpracy, negocjowania, współdziałania, prezentacji swoich poglądów oraz przyjmowania poglądów innych;</p> <p>K_K07 respektowania zasad zrównoważonego rozwoju świata.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	WYKŁAD – do wyboru (z puli przedmiotów o uszczegółowionych nazwach)
Typ przedmiotu:	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):	Zajęcia służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych zasilających działalność twórczą osób studiujących, trenują sprawność samodzielnego, kreatywnego i krytycznego myślenia i kojarzenia.
Ramowe treści programowe:	<p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty, wspomagające formułowanie i rozwiązywanie złożonych problemów artystycznych. Np. pośrednie lub bezpośrednie konteksty, które ramują sztuki wizualne, różne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, a także uwarunkowania, jakie tworzy rzeczywistość, dylematy współczesnej cywilizacji.</p> <p>Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- lub interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.</p> <p>W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna, rozumie: <ol style="list-style-type: none"> 1. różnego typu zaawansowane, wyselekcjonowane / szczegółowe informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego wykłady; 2. rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej; 3. kluczowe, zaawansowane pojęcia/terminy; 4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. K_W11

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować wybrane, pogłębione/szczegółowe informacje i problematykę przedstawione na wykładach; 2. sprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także prowadząc debatę; 3. krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne na podstawie wyselekcjonowanej wykładami zsyntetyzowanej, uporządkowanej, zaawansowanej wiedzy; formułować i testować hipotezy; 4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; modyfikować metody i narzędzia myślowe; 5. wypowiadać się w formie pisemnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; 6. planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie. <p>K_U08</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji; 5. krytycznej oceny. <p>K_K01 K_K02</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	WYKŁAD HUMANISTYCZNO-SPOŁECZNY (doprecyzowany w każdym roku akademickim szczegółowym podtytułem)
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Uogólniona nazwa zajęć odnosi się do szerokiego spectrum nauk i problemów, z którymi zapoznanie się – w takim czy innym wycinku, wyborze i sformatowaniu przez wykładowcę świadomego, do jakiego typu osób studiujących się zwraca – sprzyja ich rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu. Celem przedmiotu jest rozszerzenie ich horyzontów myślowych, zwrócenie uwagi na zróżnicowane pole treści, znaczeń i interpretacji, z którego mogą czerpać korzyści, a także na wybrane linie i tendencje rozwojowe w obrębie kultury i dylematy cywilizacyjne. Zajęcia mają inicjować pojawianie się u osób studiujących nowych niebanalnych inspiracji z obszaru nauk – humanistycznych i społecznych – i rzeczywistością jako taką, w jej różnych aspektach i warstwach.
Ramowe treści programowe:	Zespół wybranych, sprofilowanych i sproblemetyzowanych, mono-, multi- lub interdyscyplinarnych zagadnień, z którymi zapoznanie się sprzyja rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu osób studiujących w ASP w Warszawie. Treści te mieszczą się w szerokim spektrum nauk humanistycznych i społecznych – i w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna, rozumie: 1. wybrane, sprofilowane i sproblemetyzowane zagadnienia nauk humanistycznych i społecznych / wybrane linie i tendencje rozwojowe kultury (w tym artystycznej) / kluczowe dylematy cywilizacyjne – w uporządkowaniu, wraz z podstawowymi modelami analizy/interpretacji i przykładami istotnych publikacji; 2. wybrane, stosowne pojęcia/terminy; 3. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. K_W11

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dokonać rekonstrukcji sprofilowanych i sproblemetyzowanych zagadnień, linii i tendencji rozwojowych (...), modeli analizy i interpretacji; 2. poprawnie stosować odpowiednie pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie; 3. swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę sprofilowaną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 4. wypowiadać się w formie pisemnej – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; 5. samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie. <p>K_U08</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska; 3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym; 4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. <p>K_K01 K_K02</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	KONWERSATORIUM – do wyboru (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)
Typ przedmiotu:	teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):	<p>Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia.</p> <p>Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.</p>
Ramowe treści programowe:	<p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty. Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości. W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury; 2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji; 3. pośrednie lub bezpośrednie niesztampowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej; 4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. <p>K_W11</p>

UMIĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu; 2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę; 3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne / kulturowe, humanistyczne / społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur; 4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia; 5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; 6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną. <p>K_U08</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji; 5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej / interdyscyplinarnej; 6. krytycznej oceny. <p>K_K01 K_K02</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu:	PROSEMINARIUM (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spektrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia. Zajęcia te mają stworzyć platformę wymiany myśli, akcentowania teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.
Ramowe treści programowe:	Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty. Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości. W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

<p>WIEDZA</p>	<p>Student zna, rozumie (w stopniu wyższym względem konwersatorium):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury; 2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji; 3. pośrednie lub bezpośrednie niesztabowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej; 4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. <p>K_W11</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi (w stopniu wyższym względem konwersatorium):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu; 2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę; 3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne / kulturowe, humanistyczne / społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur; 4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować 5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; metody i narzędzia; 5. budować bibliografię, także multidyscyplinarną. <p>K_U08</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do (w stopniu wyższym względem konwersatorium):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; 2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji; 5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej / interdyscyplinarnej; 6. krytycznej oceny. <p>K_K01 K_K02</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu:	WYKŁAD DEDYKOWANY DLA WYDZIAŁU (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna w siatce na dany rok akademicki).
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	<p>Celem zajęć jest zapoznanie osób studiujących z treściami specjalistycznymi, dostosowanymi do potrzeb programowych poszczególnych wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów.</p> <p>Jest to zespół gł. różnych wykładów (obowiązkowych) – historycznych, pogłębiających wąskie zagadnienie – niszowych, problemowych.</p>

<p>Ramowe treści programowe:</p>	<p>Treści mieszczą się głównie w zakresie nauk humanistycznych – ze szczególnym naciskiem na nauki o sztuce (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką lub na nią w jakimś sensie rzutujących) – zdarzać się mogą też zagadnienia nauk społecznych oraz teoretyczne instruktarze technologiczne, zachowujące związek z teorią nauk ścisłych; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).</p> <p>Np. linie i tendencje rozwojowe wybranych dyscyplin, subdyscyplin, panoramiczne ujęcia specjalistycznych problemów.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. podstawowe elementy i problemy uporządkowanej i zsyntetyzowanej wiedzy w wybranych, wyspecjalizowanych dla wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów zakresach; 2. podstawowe pojęcia/terminy właściwe dla prezentowanej problematyki; 3. charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej. <p>K_W11</p>

<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować zasób podstawowych informacji i problematykę specjalistyczną przedstawioną na zajęciach; 2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie; 3. wyjaśnić charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego – przejawów kultury materialnej i symbolicznej; 4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze przejawów kultury materialnej i symbolicznej, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie. <p>K_U08</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń; 2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. <p>K_K01 K_K02</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Rektor
Akademii Sztuk Pięknych
w Warszawie

prof. Błażej Ostoję Łński

DZIEKAN
Wydziału Wzornictwa
Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

prof. Grzegorz Niwiński