

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE
WYDZIAŁ WZORNICTWA

Kierunek studiów: **PROJEKTOWANIE I BADANIA**
Poziom i forma studiów: *studia II stopnia (stacjonarne)*

Karty opisu przedmiotów

Nazwa kursu	Warsztaty badawczo-projektowe
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mające na celu otwieranie studentek i studentów na nowe obszary projektowania i problemy cywilizacyjne. Przygotowanie ich do szybkiego reagowania na zaobserwowane problemy. Doskonalenie umiejętności działania w zespołach projektowych. Rozwijanie zdolności korzystania z wiedzy ekspertów.
Ramowe treści programowe	Studenci podczas kursu „Warsztaty badawczo-projektowe” zapoznają się ze wszystkimi obszarami projektowania opisanymi w misji Wydziału Wzornictwa ASP w Warszawie oraz pracują ze wszystkimi wykładowcami, którzy w kolejnych semestrach prowadzą projekty dyplomowe.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none">- metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym na poziomie średnio-zaawansowanym (K_W01)- zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02)- wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na przedstawiony w ramach zajęć obszar problemowy i wie jak zorganizować proces projektowy, który uwzględnia te uwarunkowania (K_W03)- metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni, w szczególności współpracy zespołowej (K_W04)- rozwiązania techniczne i materiałowe, które można wykorzystać

	w danym obszarze problemowym (K_W05)
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzór nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje projektowe i organizacyjne w zakresie projektowania rozwiązań, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwego inspirowania współpracowników do analizowania i interpretacji badań, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad procesem projektowym, prezentacji i wdrożenia projektu na poziomie średniozaawansowanym (K_K02) - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u swoich współpracowników (K_K03) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnych działań i twórczych (K_K04) - komunikowania się społecznego w ramach kierowania zespołem, a w szczególności: inicjowania współpracy, przewodniczenia działaniom, organizacji pracy, przystępnego przekazywania swoich myśli oraz krytycznego analizowania poglądów członków zespołu

	(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 przedmiotu:	Moduł: Pracownia artystyczna (wybór)
Typ przedmiotu:	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć):	Celem zajęć jest zbudowanie u osób studiujących wrażliwości i świadomości działań artystycznych rozumianych jako procesy badawcze, pozwalające na eksplorowanie nowych obszarów tematycznych na pograniczu sztuki i projektowania. Indywidualne projekty artystyczne mogą być realizowane w różnych technikach. Kluczem jest zbadanie i twórcze przetworzenie uzgodnionego z
Ramowe treści programowe:	W ramach zajęć powstają prace zależne od zainteresowań studenta i związane z własną koncepcją kształtowania doświadczeń artystycznych i indywidualnych zainteresowań. Na podstawie dobranych materiałów osoba studiująca formułuje założenia projektu artystycznego. Wyjściowym materiałem może być dowolny artefakt, tekst. Rozwinięciem i oczekiwanym efektem opracowania powinna być wypowiedź artystyczna w dowolnej technice – grafika, film, opracowanie wielomedialne, forma trójwymiarowa.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych w kontekście przekazów wizualnych (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne podejścia artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirujące i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03)

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i artystycznych (K_K03) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)
<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 kursu	Zarządzanie designem i budowa marki
Typ przedmiotu	Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Zajęcia dotyczą organizacji różnego rodzaju przedsięwzięć projektowych. Główny nacisk jest położony na sposób przeprowadzenia projektu, m.in. analizę kontekstu, przygotowanie planu projektu, opracowanie oferty, wycena pracy, wybór metody działania, zarządzanie czasem, praca w zespole interdyscyplinarnym.</p>

Ramowe treści programowe	<p>Treści programowe zostaną skoncentrowane wokół zagadnień takich jak: zarządzanie projektowaniem produktu, usługi, przestrzeni, zarządzanie projektowaniem wizerunku, marki, marketing wartości i CSR, audyt designu - część teoretyczna i operacyjna, design jako element strategii, strategię zorientowane na innowacje, projektowanie dla zrównoważonego rozwoju jako podstawa strategii, projektowanie zrównoważonych modeli biznesowych.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym na poziomie zaawansowanym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na przedstawiony w ramach zajęć obszar problemowy i wie jak zorganizować proces projektowy, który uwzględnia te uwarunkowania (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni, w szczególności współpracy zespołowej (K_W04) - rozwiązania techniczne i materiałowe, które można wykorzystać w danym obszarze problemowym (K_W05)
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzór nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania rozwiązań, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające

	<p>realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03)</p> <p>- wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04)</p> <p>- kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07)</p> <p>- profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>- właściwego inspirowania współpracowników do analizowania i interpretacji badań, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad procesem projektowym, prezentacji i wdrożenia projektu (K_K02)</p> <p>- świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u swoich współpracowników (K_K03)</p> <p>- krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnych działań i twórczych (K_K04)</p> <p>- komunikowania się społecznego w ramach kierowania zespołem, a w szczególności: inicjowania współpracy, przewodniczenia działaniom, organizacji pracy, przystępnego przekazywania swoich myśli oraz krytycznego analizowania poglądów członków zespołu (K_K05)</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 kursu	Teoria designu
Typ przedmiotu	Kierunkowy

Krótki opis (cel zajęć)	<p>Cykl zajęć ma na celu przekazanie podstawowych informacji na temat teorii dyscypliny, kształcenie umiejętności analizy formy i semantyki przedmiotów, definiowania roli projektanta, użytkownika oraz analizy powiązania działalności projektowej z kontekstem kulturowym i szerszym - cywilizacyjnym.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Treści programowe, np: Projektowanie - definicje designu, terminologia, design a nauka, badania i design, design jako samodzielna dyscyplina; Projektant - typologia projektantów, jeden zawód, czy różne zawody, osobowość, kompetencje, wrażliwość na potrzeby, potrzeba własnej ekspresji, role projektantów (profesjonalne, społeczne i kulturowe); Metodologia - proces projektowy, jego etapy i specyfiki, sposoby myślenia i sposoby działania projektantów, analiza i synteza, dedukcja i indukcja w procesie projektowym, metody stosowane przez projektantów, rola badań i eksperymentów; Użytkownik - rola użytkownika w procesie projektowym, poziomy aktywności użytkownika (co-design), kontekst projektowania i kontekst używania; Produkt - forma i funkcja, funkcje praktyczne, funkcje emocjonalne, produkt jako komunikat, semantyka a dizajn, przeszłość wbudowana w przyszłość, archetypy w projektowanie; Projektowanie jako „future making”.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>teorie wyjaśniające metody prowadzenia procesów projektowania o charakterze interdyscyplinarnym oraz stan badań nad tym obszarem teoretycznym i jego rozwój historyczny (K_W01)</p> <p>relacje pomiędzy zagadnieniami z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury a rozwojem teorii związanych z dyscyplinami projektowymi</p> <p>powiązania zagadnień teoretycznych zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego - w tym charakterystykę pracy projektanta - a praktyką (K_W08)</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <p>- rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych, stosując metody pozwalające na wykorzystanie różnorodności kompetencji poszczególnych członków zespołu projektowego (K_U03)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces projektowy (K_U06) - przygotowywać krótsze i bardziej rozbudowane prace pisemne oraz wystąpienia ustne na temat metod projektowych, teorii projektowania, sposobów pracy projektantów, relacji projektu z użytkownikom i kontekstem, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ustawicznego samokształcenia się w obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, szczególnie w kwestii metod wspierających inspirowanie i organizowanie procesów projektowania oraz uczenia innych uczestników procesu (K_K01) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)
<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	Nowa etyka w projektowaniu
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Zajęcia będą eksplorować panoramę poglądów, koncepcji, pojęć i kluczowych zagadnień odnoszących się do nowych sposobów projektowania, do środowiska. W sytuacji presji związanej z kryzysem klimatycznym i krytyką dotychczasowej centrycznej roli człowieka konieczna staje się ponowna ewaluacja dotychczasowych praktyk, odbywa się ona od poziomu najbardziej konkretnego i szczegółowego aż po najbardziej ogólny i teoretyczny. Będziemy się zatem przyglądać zależnościom między tymi poziomami poprzez krytyczną interpretację tekstów, dyskusje i zadania warsztatowe związane z poruszonymi zagadnieniami.</p>

<p>Ramowe treści programowe</p>	<p>Na treści programowe składa się panorama poglądów, koncepcji, pojęć i kluczowych zagadnień odnoszących się do nowych sposobów projektowania wobec kontekstów środowiska. Treści te należą do teorii designu, nauk o sztuce – historii i teorii sztuki, etyki i filozofii. Co więcej osadzimy współczesną problematykę w szerokim kontekście przeszłości i tak zwanej tradycji: od filozofów przyrody i ich refleksji nad materią, przez platońskie idee, wzory i formy, po nowoczesne i współczesne koncepcje znaczenia designu dla kultury i kultury dla designu, a także powrót koncepcji pierwiastków przyrody. Celem jest tu zapoznanie się z kluczowymi dla projektantów zagadnieniami (design, komunikacja, zrównoważony rozwój, homo faber, nowe utopie, nowe materializmy, etyka wobec innego/innych form życia) z kilku różnych perspektyw, a także rozumienie współczesnego kontekstu z jednoczesną wiedzą dotyczącą przeszłości.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W03 Terminy i pojęcia związane ze współczesną etyką w projektowaniu</p> <p>K_W08 wybrane, najważniejsze współczesne zjawiska designu, kierunki, trendy twórców, nowe media, sposoby analizy/interpretacji, przykłady</p> <p>K_W08 kontekstowy charakter formowania się pojęć, zjawisk, problemów i poglądów , główne przebiegi i tendencje współczesne, procesy kulturotwórcze i konteksty związane z nowymi zjawiskami</p> <p>K_W09 merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami designu, sztuki, etyki i studiów środowiskowych (enviromental studies).</p>
<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <p>K_U02 powiązać zjawiska designu z szerszym kontekstem współczesności, z innymi zjawiskami kulturowymi, społecznymi, etycznymi, ekologicznymi, ideologicznymi</p> <p>K_U06 interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług;</p> <p>K_U08 swobodnie i poprawnie stosować pojęcia związane ze współczesnymi przemianami designu, sprawnie komunikować się</p>

	na piśmie i w dyskusji, stosując wyrażenia i pojęcia z przeczytanych w ramach zajęć tekstów i inne wprowadzone w trakcie zajęć terminy
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <p>K_K01 samodzielnego planowania i realizowania własnego uczenia się, a także projektowania wpływu teorii na praktykę zawodu; krytycznej oceny własnej wiedzy i postawy, a w szczególności źródeł i informacji, a także do rozumienia istotności kontekstów kulturowych i wzajemnych wpływów teorii i praktyki</p> <p>K_K04 widzenia rzeczy w szerszym kontekście etycznym – unikanie dyskryminacji, stereotypów, kontekstowe postrzeganie różnic i podobieństw; uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, a także etycznych i środowiskowych, świadomego korzystania z wiedzy eksperckiej</p> <p>K_K04 otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unikanie stereotypów; umiejętnie i krytycznie uczestniczy w życiu sztuki i kultury, świadomie inspiruje się i używa wiedzy w kontekście własnej praktyki</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 kursu	Platformy badawcze
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wprowadzenie studentów i studentek do jak najszerszej rozumianego kontekstu projektowania dla współczesności. Zajęcia prowadzone przez trójkę pracowników Katedry Projektowania przy czym w każdym roku są to inne osoby. W każdym roku podejmowana jest także współpraca merytoryczna z gościem / gościnią spoza wydziału. Prowadzone są symultanicznie trzy niezależne tematy: Społeczeństwo, Gospodarka, Środowisko.
Ramowe treści programowe	Program skupia się na diagnozie potrzeb współczesnych ludzi jako członków społeczeństw / tworzących różnego typu wspólnoty. Budowane jest empatyczne podejście do rozumienia ich potrzeb. Program skupia się także na wprowadzeniu osób studiujących do udziału w tzw. gospodarce obiegu zamkniętego, która

	<p>wykorzystuje surowce i energię w taki sposób, aby nie umniejszać ich zasobów dla przyszłych pokoleń.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym na poziomie średniozaawansowanym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na przedstawiony w ramach zajęć obszar problemowy i wie jak zorganizować proces projektowy, który uwzględnia te uwarunkowania. (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania rozwiązań na styku różnych dyscyplin projektowych, w szczególności w pracy zespołowej (K_W04) - rozwiązania techniczne i materiałowe, które można wykorzystać w danym obszarze problemowym (K_W05)
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, stawiając szczególny nacisk na etap badawczy, organizować proces projektowy, dokumentować postępy prac badawczych i projektowych, aby opracowywać prezentacje komunikujące kluczowe wartości realizowanego projektu (K_U01) - realizować własne przedsięwzięcia badawcze i projektowe w odpowiedzi na zdefiniowane wyzwania, osiągając zamierzone cele społeczne, technologiczne i środowiskowe (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć badawczych, projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań oraz kreować nowe w oparciu o badania (K_U04) - kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące realizowanego przedsięwzięcia badawczego, projektowego lub

	artystycznego (K_U10)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwego inspirowania współpracowników do planowania badań, ich analizowania i interpretacji, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad procesem projektowym, prezentacji i realizacji projektu (K_K02) - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u swoich współpracowników (K_K03) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnych działań i twórczych (K_K04) - komunikowania się społecznego w ramach kierowania zespołem, a w szczególności: inicjowania współpracy, przewodniczenia działaniom, organizacji pracy, przystępnego przekazywania swoich myśli oraz krytycznego analizowania poglądów członków zespołu (K_K05)
<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> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesami działań twórczych o charakterze autorskim, potrzebne do realizacji przedsięwzięć projektowych i artystycznych o charakterze interdyscyplinarnym na poziomie zaawansowanym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, zna różnorodne podejścia artystyczne i projektowe, które wzajemnie mogą być inspirujące i użyteczne w konkretnym procesie (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, angażować ludzi, organizować proces projektowy, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych projektowych i artystycznych (K_K03) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)

<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	Wyzwania współczesności
Typ przedmiotu	Teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Program zajęć "Wyzwania Współczesności" zainicjowany przez Katedrę Historii i Teorii Designu na Wydziale Wzornictwa w roku akademickim 2009/10 w przekonaniu, że rolą wyższej uczelni, jaką jest Akademia Sztuk Pięknych, powinno być nie tylko kształcenie artystów i projektantów, ale także inteligencji, warstwy tradycyjnie przekazującej w Polsce wartości kulturowe i otwartej na wyzwania, jakie stawiają obecne czasy, a obecnie ustępującej miejsca tzw. profesjonalistom.
Ramowe treści programowe	W założeniach przyjęto bezpośredni kontakt studentów z ludźmi, którzy są w Polsce uznanymi autorytetami w swoich dziedzinach, przy czym zapraszani są reprezentanci dziedzin, które nie są związane z dyscypliną projektowania ani działalnością artystyczną. Zajęcia to spotkania i dyskusje z zaproszonymi gośćmi - w każdym roku jest to inny zestaw osobowości ze świata nauki i publicystyki.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych, które mają wpływ na podejmowane przez projektantów wyzwania (K_W03) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z projektowaniem jako dyscypliną czerpiącą z różnorodnych źródeł (K_W09)
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na ludzi oraz proces powstawania nowych rozwiązań (K_U06)

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)
<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	Design i kultura
Typ przedmiotu	Teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają formę dyskusji dydaktycznych, prezentacji poglądów, ćwiczeń i mają na celu kształtować krytyczne podejście do miejsca, jakie design zajmuje w kulturze.
Ramowe treści programowe	Kurs podzielony jest na siedem zagadnień. Każdemu z nich poświęcone są dwa spotkania, z których pierwsze dotyczy historii, a drugie – współczesności. Podstawą dyskusji jest obowiązkowa lektura zadanych tekstów. Istotnym elementem zajęć jest praca w grupach. Poruszane takie zagadnienia jak np. Wernakularyzm, Narodowość, DIY, Gust, Gender, Opór, Przyszłość.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem (K_W09)
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych produktów i usług (K_U06) - przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne na temat sztuki, projektowania produktów, komunikacji wizualnej

	oraz mody, z wykorzystaniem różnych źródeł (K_U08)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Student jest gotów do: - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)
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	Moduł: Pracownia dyplomowa - badania i budowanie założeń
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia realizowane w ramach pracowni projektowych. Ich celem jest przygotowanie założeń projektowych do planowanego projektu dyplomowego.
Ramowe treści programowe	Założenia są opracowywane podstawie badań literaturowych oraz badań projektowych (design research). Efektem końcowym zajęć jest przedstawienie przez studentki i studentów zestawów wytycznych do zaprojektowania nowego rozwiązania projektowego, udokumentowanych argumentami.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Student zna i rozumie: - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, traktując je jako sposób eksploracji w procesie projektowym (K_W02) - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03)

	<ul style="list-style-type: none"> - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni (K_W04) - najnowsze rozwiązania technologiczne i materiałowe (K_W05) - zagadnienia z obszaru nauk humanistycznych takich jak: filozofia, estetyka, teoria mediów, antropologia kultury oraz ich związki z wykonywanym zawodem, jako podstawę teoretyczną do pracy badawczej (K_W09)
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, szczególnym naciskiem na badania projektowe, pozwalające na zdefiniowanie problemu projektowego, potrafi samodzielnie zaplanować, zrealizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, dokumentować przebieg prac, opracować prezentację komunikującą efekty procesu (K_U01) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wyszukiwać informacje dotyczące nowych rozwiązań technologicznych adekwatnych do wyzwania i wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - interpretować wpływ cywilizacyjnych problemów społecznych, ekonomicznych i środowiskowych na proces powstawania nowych rozwiązań (K_U06) - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ustawicznego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych (K_K01) - właściwego inspirowania współpracowników do analizowania i interpretacji badań, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i

	<p>wdrożenia projektu (K_K02)</p> <p>- krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04)</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 kursu	Moduł: Pracownia dyplomowa - realizacja
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wykonanie praktycznej pracy magisterskiej i publiczna obrona przed komisją dyplomową.
Ramowe treści programowe	Projekt magisterski powinien podejmować temat o odpowiednim stopniu skomplikowania, bogaty w uwarunkowania zewnętrzne. Powinien być to temat systemowy obejmujący projekty wielu elementów skorelowanych formalnie, użytkowo i technicznie. Powinno być to zamierzenie badawcze, dające szansę na rozwinięcie wybranego obszaru, poprzez innowacyjne rozwiązanie postawionego problemu. Rozpoczynając projekt osoby studiujące powinny odejść od myślenia przedmiotowego na rzecz myślenia problemowego. W konsekwencji prac badawczych mają powstać projekty przedmiotów, fragmentów przestrzeni lub przekazu wizualnego o innowacyjnym sposobie kształtowania i konstruowania projektowanych obiektów.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Student zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - metody kierowania procesem projektowania produktów lub usług potrzebne do realizacji projektów wzorniczych, graficznych, a także projektów o charakterze interdyscyplinarnym na poziomie zaawansowanym (K_W01) - zależności pomiędzy sztukami plastycznymi a projektowaniem, w

	<p>celu dobrania adekwatnego środka wyrazu (K_W02)</p> <ul style="list-style-type: none"> - wpływ zagadnień społecznych, technicznych, ekonomicznych i środowiskowych na organizowanie procesu projektowego (K_W03) - metody zarządzania procesem projektowania produktów, przekazów wizualnych i wyposażenia przestrzeni (K_W04) - najnowsze rozwiązania technologiczne i materiałowe, aby wykorzystać je twórczo w procesie projektowania nowych rozwiązań (K_W05) - zagadnienia budowy marki produktów i usług, rozumie jakie wartości oferować będą nowe rozwiązania (K_W06) - finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty prowadzenia praktyki zawodowej projektanta organizującego proces projektowy (K_W07)
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizować kompleksowe przedsięwzięcia projektowe i artystyczne, w tym samodzielnie analizować i interpretować badania, organizować proces projektowy, nadzór nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i realizacji projektu (K_U01) - realizować własne koncepcje artystyczne, projektowe i organizacyjne w zakresie twórczości artystycznej oraz projektowania produktów i komunikacji wizualnej, osiągając zamierzone cele estetyczne, użytkowe, techniczne i komercyjne (K_U02) - rozwijać umiejętności organizacji pracy zespołu umożliwiające realizację interdyscyplinarnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych (K_U03) - wykorzystywać dostępne technologie w procesie powstawania nowych rozwiązań (K_U04) - podejmować działania w zakresie budowy marki nowopowstających produktów i usług, tak aby nowe rozwiązania zyskiwały oprawę, która pozwala na ich zaistnienie w świadomości odbiorców i na rynku (K_U05) - kreatywnie i twórczo zarządzać procesami projektowymi oraz przedsięwzięciami artystycznymi (K_U07)

	<ul style="list-style-type: none"> - profesjonalnie publicznie prezentować informacje dotyczące wszystkich uwarunkowań realizowanego przedsięwzięcia projektowego lub artystycznego (K_U10)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ustawicznego samokształcenia się na obszarze wykonywanego zawodu projektanta i organizatora procesu projektowego, oraz inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych (K_K01) - właściwego inspirowania współpracowników do analizowania i interpretacji badań, organizowania procesu projektowego, nadzoru nad przygotowaniem dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu (K_K02) - świadomego stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u swoich współpracowników (K_K03) - krytycznego, lecz konstruktywnego podejścia do istniejącej sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej, jak również własnej działalności i twórczości (K_K04) - komunikowania się społecznego w ramach kierowania zespołem a w szczególności: inicjowania współpracy, przewodniczenia działaniom, organizacji pracy, prowadzenia negocjacji, przystępnego przekazywania swoich myśli oraz krytycznego analizowania poglądów członków zespołu (K_K05)
<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:	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.

<p>Ramowe treści programowe:</p>	<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>
<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. 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. <p>K_W08, K_W09</p>

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_U06, 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</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 spektrum 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_W08, K_W09

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_U0, 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</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

<p>Krótki opis (cel zajęć):</p>	<p>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.</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>
<p>Ramowe treści programowe:</p>	<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>
<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. 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_W08, K_W09</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<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_U06, 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</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:	Seminarium dyplomowe
Typ przedmiotu:	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć):	<p>Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która przeważnie jest rodzajem autoreferatu, czy ogólniej – tekstu wspomagającego <i>dzieło dyplomowe</i>; jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską projektową pracą dyplomową, mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, intelektualne zaplecze, formujący kontekst, <i>research</i> profesjonalny, refleksję wspomagającą.</p> <p>Zajęcia polegają na dyskutowaniu zagadnień związanych z pracą twórczą i kontekstowych – o różnym charakterze i zasięgu – jednocześnie precyzowaniu pojęciowemu i interpretowaniu procesu powstawania dyplomu jako całości i interesującej nas tu teoretycznej części pracy magisterskiej.</p>

<p>Ramowe treści programowe:</p>	<p>Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyplomantów oraz w ogólności na problematyce twórcy i twórczości; merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.</p> <p>Wyselekcjonowane treści mieszczą się w szerokim spektrum nauk humanistycznych i społecznych, literatury pięknej i publicystyki, często w ujęciu interdyscyplinarnym.</p> <p>Zajęcia w części mogą być poświęcone adresowanym do grupy zagadnieniom kontekstowym o uniwersalnym charakterze – dla ugruntowania wybranych istotnych idei czy postaw, ale powinny służyć celowi, który jest priorytetowy, czyli powstaniu magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej (tekstu o przyjętej liczbie stron, spełniającego kryteria uzasadnione rangą kwalifikacji uczelni wyższej i profilu ogólnoakademickiego).</p> <p>Treści wynikają z zakresu kompetencji zawodowych i doświadczeń dydaktycznych prowadzącego zajęcia, o których dyplomant jest poinformowany. A także woli samorozwoju poznawczego prowadzącego zajęcia, który stara się merytorycznie dostosować do specyfiki każdego dyplomanta.</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. zaproponowaną przez prowadzącego i sprofilowaną względem indywidualnych potrzeb dyplomanta (lub uniwersalną) problematykę poznaną na zajęciach; 2. wybrane stosowne szczegółowe pojęcia/terminy; 3. na zaawansowanym poziomie pośrednie lub bezpośrednie powiązania – własnej (!) – twórczości z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi, złożonymi kontekstami różnej natury, rzeczywistością jako taką oraz przyswojonymi wzorcami kreacji artystycznej; 4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. <p>K_W08, K_W09</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dokonać – na potrzeby powstania teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – rekonstrukcji i krytyki poznanych na zajęciach zagadnień, koncepcji, teorii, analiz, opisów, zapisów, zjawisk (...); nade wszystko przyswojonych wzorców kreacji artystycznej; 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 (patrz: obrona); 3. oryginalnie wykonać zadanie, jakim jest napisanie teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – także samodzielnie wyszukując treści, wykorzystując właściwy dobór (ocenę, weryfikację) źródeł i informacji z nich pochodzących, krytyczną (auto)analizę, syntezę i twórczą interpretację, a także myślenie innowacyjne; modyfikować metody i narzędzia; 4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i starać się ukierunkowywać innych w tym kierunku; 5. wypowiadać się w formie pisemnej i ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; budować bibliografię, także multidyscyplinarną. <p>K_U06, K_U08</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. podejmowania działań zmierzających do zachowania dziedzictwa kulturowego i artystycznego dla przyszłych pokoleń, którego staje się częścią, co ma potwierdzenie w rozszerzonej argumentacji (patrz: teoretyczna magisterska praca dyplomowa); 2. efektywnego komunikowania się i inicjowania poprzez sztukę działań w społeczeństwie, prezentowania skomplikowanych kwestii w przystępnej formie; 3. podjęcia odpowiedzialności za własną pracę w roli zawodowej z uwzględnieniem zmian społecznych i autorefleksji – chce działać na rzecz wzmacniania etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego; pełnienia roli absolwenta; 4. krytycznej oceny; <p>K_K01, K_K04</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	Lektorat – język nowożytny na poziomie B2+
Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	Rozwijanie i doskonalenie kompetencji osiągniętych na poziomie B2 z uwzględnieniem języka specjalistycznego właściwego dla danego kierunku studiów oraz ogólnoakademickiego, umożliwiającego sprawne funkcjonowanie w środowisku akademickim i zawodowym. Wykorzystanie zdobytych umiejętności i wiedzy do dalszego doskonalenia kompetencji językowych. Doskonalenie umiejętności pracy z tekstem fachowym.
Ramowe treści programowe	Doskonalenie sprawności: rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, mówienia i pisanie, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu poszerzonych o terminologię związaną ze sztukami pięknymi i specjalnościami pokrewnymi.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna</p> <p>oraz</p> <p>b. socjokulturowa</p> <p>K_W08</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Rozumienie wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykładów, prezentacji o tematyce specjalistycznej, formułowanie rozbudowanych wypowiedzi, przejrzyste wyrażanie swoich poglądów i argumentów.</p> <p>Wykorzystywanie w nauce języka nowych technologii i umiejętne korzystanie ze źródeł informacji.</p> <p>K_U09</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy z zakresu tematyki ogólnej i specjalistycznej w pracy indywidualnej i zespołowej, również w środowisku różno kulturowym.</p> <p>K_K05</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 Ostoja Lniski