

**Program studiów I stopnia na kierunku
"PROJEKTOWANIE UBIORU I JEGO KONTEKSTY"**

Wydział Wzornictwa, ASP Warszawa

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

STACJONARNE

KIERUNEK: Projektowanie ubioru i jego konteksty

Spis treści:

1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA STUDIÓW

1.1. Przyporządkowanie studiów

- 1.1.1. Nazwa kierunku studiów: "Projektowanie ubioru i jego konteksty"
- 1.1.2. Dziedzina: sztuki
- 1.1.3. Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
- 1.1.4. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: 6 PRK
- 1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki
- 1.1.6. Liczba semestrów: 7
- 1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 215
- 1.1.8. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat

1.2. Związek kierunku ze strategią i misją uczelni

Studia I stopnia na kierunku "Projektowanie ubioru i jego konteksty" wpisują się w zadania Uczelni określone w § 2 Statutu w szczególności:

- kształcenie studentów w celu ich przygotowania do pracy twórczej, zawodowej i naukowej
- wychowywanie studentów w poczuciu odpowiedzialności za państwo polskie, za umacnianie zasad demokracji i tolerancji oraz poszanowanie godności i praw człowieka
- prowadzenie badań naukowych i prac rozwojowych, świadczenie usług badawczych oraz transfer technologii do gospodarki
- działanie na rzecz społeczności lokalnych i regionalnych;
- stwarzania osobom z niepełnosprawnościami warunków do pełnego udziału w procesie kształcenia i badaniach naukowych
- kształcenia w duchu humanizmu i tolerancji, zgodnie z zasadami wolności sztuki i nauki;
- przygotowania do samodzielnego, odpowiedzialnego i kreatywnego zaangażowania w tworzenie współczesnej kultury
- rozwijania poszukiwań artystycznych przy poszanowaniu różnic światopoglądowych i wielości postaw twórczych, będąc otwartą na procesy przemian w sztuce i nauce

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

Koncepcja kształcenia została opracowana w drodze:

- przeprowadzenia ankiety wśród pracowników, studentów i absolwentów
- spotkań grupy roboczej dedykowanej do tego celu
- konsultacji propozycji z pozostałymi pracownikami Wydziału
- rozmów indywidualnych z pracownikami i absolwentami polskich i zagranicznych uczelni

- analizy programów studiów polskich i zagranicznych uczelni

1.4. Ogólne cele kształcenia oraz możliwość zatrudnienia lub kontynuacji kształcenia przez absolwenta kierunku

Celem studiów jest wykształcenie samodzielnych, świadomych, wrażliwych i otwartych projektantów i projektantek, gotowych do umiejętnego podejmowania wyzwań projektowych, otwartych na zmiany cywilizacyjne, gotowych do dołączenia do studiów projektowych w roli tzw. "junior designera" lub rozpoczęcia samodzielnej praktyki zawodowej; mających podstawy artystyczne, wiedzę z obszaru sztuki i przedmiotów humanistycznych.

Ukończenie studiów umożliwi absolwentom i absolwentkom płynne wejście na rynek pracy lub podjęcie studiów drugiego stopnia, zarówno na uczelni macierzystej jak i innych uczelniach w Polsce i za granicą.

1.5. Wskazanie potrzeb społecznych, gospodarczych lub kulturalnych istnienia kierunku oraz wskazanie zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

Projektowanie, design to dużo więcej niż projektowanie rzeczy pięknych. W obecnych czasach to niewielka część prawdy o tym zawodzie. Design stał się dziedziną aktywności ludzkiej mającą wpływ na główne dylematy i wyzwania współczesności. Służąc swemu podstawowemu celowi jakim jest reagowanie na potrzeby ludzi; fizyczne, intelektualne, a nawet duchowe, design wpływa na jakość życia społeczeństwa. Sprawia, że jako społeczeństwo żyjemy nie tylko wygodniej i ciekawiej, ale również sensowniej z punktu widzenia rozwoju własnego i rozwoju całej wspólnoty.

Stymulując odpowiednie zasady kooperacji ludzi oraz wspomagając grupy społeczne, którym winniśmy wsparcie (dzieci, osoby starsze, niepełnosprawne, wykluczone) projektowanie pomaga budować właściwe relacje społeczne. Poprzez kształtowanie otaczającej przestrzeni również tej publicznej, projektowanie może tworzyć miejsca interakcji o charakterze społecznym, gospodarczym czy nawet politycznym. Miejsca wypoczynku, edukacji, wspólnej zabawy.

Design ma wpływ na poziom oraz jakość produkcji i usług, czym oddziałuje na modele konsumpcji oraz reguluje wpływ gospodarki na środowisko. Poprzez wybór proekologicznych materiałów i technologii oraz projektowanie właściwych modeli życia, projektowanie przedmiotów i procesów, obok zmian energetycznych i prawnych, oddziałuje decydująco na klimat i czystość planety.

Czerpiąc wprost z rozwoju technologii cyfrowych, projektowanie dba o zachowanie właściwych relacji pomiędzy samą technologią a ludźmi, starając się eliminować zagrożenia jakie stwarza oraz wykorzystywać jej potencjalne zalety. Poprzez projektowanie promować można bowiem postawy empatii, współdziałania, racjonalizmu, a przeciwdziałać alienacji, konfliktom, kolportowaniu nieprawdy i ograniczaniu wolności.

Jest to więc dziedzina aktywności ludzkiej o wielkim potencjale zmieniania świata w lepszym kierunku. Działanie wielowątkowe, ciekawe, o zróżnicowanych polach oddziaływania. Według wszelkich prognoz design wymieniany jest wśród zawodów przyszłości, którego znaczenie wzrośnie, co gwarantować będzie jego stabilność jako źródła utrzymania.

1.6. Wymagania wstępne dotyczące kompetencji kandydata

Ukończona szkoła ponadpodstawowa i zdany egzamin maturalny.

1.7. Ogólne zasady rekrutacji

Rekrutacja na studia jest trzyetapowa.

Etap I - złożenie teczki z samodzielnie wykonanymi przez kandydata pracami plastycznymi i projektowymi. Teczka powinna zawierać prace malarskie i

rysunkowe, w tym prace związane z obserwacją natury, rysunki modelu i rysunek produktu oraz plansze przedstawiające odpowiedź na obowiązkowy temat projektowy.

Etap II - egzamin praktyczny składający się z części artystycznej i części projektowej podczas której sprawdzane są umiejętności dostrzegania, analizowania i rozwiązywania problemów, rozumienie tworzywa i jego naturalnych cech, umiejętności przekazu treści w formie graficznej, sprawność manualną i umiejętność gospodarowania czasem.

Etap III - autoprezentacja sprawdzająca predyspozycje kandydata do wykonywania zawodu projektanta: inteligencję ogólną, ciekawość poznawczą, motywacje, umiejętności poprawnego rozumowania oraz wyrażania swoich myśli, zainteresowanie problemami kultury, sztuki i cywilizacji.

2. Program studiów

2.1. Efekty uczenia się

Tabela z kierunkowymi efektami uczenia stanowi załącznik nr 1.

2.2. Plan studiów wraz z matrycą pokrycia efektów uczenia się

Plan studiów przygotowany został zgodnie z deklarowanym w strategii i misji uczelni ogólnoakademickim charakterem kształcenia, opartym o zasady humanizmu, tolerancji i wolności. Główna koncepcja programu opiera się na równoległym prowadzeniu trzech ścieżek edukacji: projektowej, artystycznej i humanistycznej. Wypełniając zadania postawione przez Uczelnię w statucie oraz w opisie jej misji ścieżka projektowa została pomyślana tak, by zapewniać kształcenie zawodowe na jak najwyższym poziomie i skupia się na umiejętnościach niezbędnych do pracy w zglobalizowanym świecie mody. Ścieżka artystyczna, przygotowuje do podejmowania działań twórczych, umożliwiając zapoznanie się i operowanie językami artystycznymi z zakresu różnych dziedzin sztuki i w zakresie zainteresowań i obowiązków, jakie nakłada na siebie sztuka współczesna; w zakresie zaś ścieżki humanistycznej program projektowania mody stwarza możliwości podjęcia pracy naukowej i badawczej; wprowadza intelektualne narzędzia nowoczesnych nauk humanistycznych, uczy krytycznego posługiwania się nimi, a także zapoznaje z intelektualnymi tradycjami polskich i światowych badań nad sztuką i projektowaniem. W ten sposób zmierza do postawionego przez Uczelnię celu: budowania nowoczesnej uczelni, kształcącej przyszłe elity artystyczne kraju. Plan studiów stanowi załącznik nr 3.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami:

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku wynosi: 100% sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
- liczba punktów ECTS, które należy uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia wynosi 130 ECTS, co stanowi 70% wszystkich punktów ECTS w całym toku studiów dla obu specjalności.
- liczba punktów ECTS, jakie należy uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych wynosi 22 ECTS
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wynosi 31%, są to zajęcia takie jak: pracownia artystyczna, pracownia projektowa, wykład humanistyczno-społeczny, zajęcia teoretyczne dedykowane wydziałom przez Międzywydziałową Samodzielną Katedrę Kształcenia Teoretycznego (MSKKT), Wydział Badań Artystycznych i Studiów Kuratorskich (WBASK), pracownia dyplomowa
- sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych w trakcie pełnego cyklu kształcenia: podczas zajęć dydaktycznych: kolokwia, prezentacje, referaty, przeglądy projektów; etap końcowy cyklu zajęć (ocena całościowa z zajęć) to egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, referat, raport z przeprowadzonego

badania, przegląd prac; w procesie dyplomowania: projekt dyplomowy, teoretyczna praca dyplomowa oraz egzamin dyplomowy.

Łączna liczba godzin w toku studiów: 3780 godzin kontaktowych. Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: 215 pkt. ECTS

2.3. Sylwetka absolwenta

Po 7 semestrach studiów I stopnia absolwent powinien posiadać wiedzę z zakresu sztuki, nauk humanistycznych i technicznych oraz umiejętności projektowe niezbędne do wykonywania zawodu projektanta ubioru. Powinien być przygotowany do podjęcia pracy w zespołach projektowych oraz własnej działalności projektowo-artystycznej. Absolwent powinien znać język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy oraz umieć posługiwać się językiem specjalistycznym z zakresu wzornictwa. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.

