

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	wzornictwo
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Poznaniu
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	8 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	240 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu)	2652 godziny
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2019/2020

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca	60% ECTS
nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych)	10% ECTS
filozofia (dziedzina nauk humanistycznych)	10% ECTS
psychologia (dziedzina nauk społecznych)	10% ECTS
nauki socjologiczne (dziedzina nauk społecznych)	10% ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza:
WZ1_W01	zna i rozumie podstawy teoretyczne dotyczące materiałów, narzędzi, technik i technologii stosowanych w realizacji prac artystycznych i projektowych.
WZ1_W02	zna i rozumie sposoby praktycznego zastosowania wiedzy na temat materiałów, narzędzi, technik i technologii w działalności zawodowej.
WZ1_W03	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie doboru metod i technik tworzenia, przekazu wizualnego, języka wizualnego.
WZ1_W04	zna i rozumie zasady projektowania uniwersalnego oraz specyfikę projektowania dla różnych grup odbiorców (m.in. dla dzieci, niepełnosprawnych, zwierząt).
WZ1_W05	zna i rozumie podstawy pracy w warsztatach i pracowniach specjalistycznych, w tym ma wiedzę na temat pracy z materiałem oraz technik i technologii stosowanych w danym warsztacie oraz zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
WZ1_W06	zna i rozumie współczesne technologie wytwarzania i produkcji, zarówno oparte o tradycyjne technologie, jak i technologie informacyjne.
WZ1_W07	zna i rozumie podstawy historycznego i współczesnego wzornictwa, reprezentatywne dzieła z obszaru sztuk projektowych i sztuk pięknych oraz publikacje dotyczące projektowania, a także dyskursy humanistyczno-społeczne z nimi powiązane.
WZ1_W08	zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy podstawami teoretycznymi procesu projektowania i wybranych dyscyplin nauk społecznych, humanistycznych oraz ich praktycznym wykorzystaniem w pracy projektanta.
WZ1_W09	zna i rozumie tendencje rozwojowe i style oraz trendy współczesnego wzornictwa, a także związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze.
WZ1_W10	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady ochrony własności intelektualnej oraz ważność tych praw w funkcjonowaniu działalności gospodarczej i współpracy w zespołach branżowych i międzybranżowych.
WZ1_W11	zna i rozumie zasady prowadzenia działalności gospodarczej (finansowe, marketingowe i prawne) oraz zasady współpracy biznesu i nauki, w tym transferu wiedzy pomiędzy różnymi podmiotami.

WZ1_W12	ma ogólną wiedzę o odbiorcach wytworów jego pracy oraz ogólną wiedzę o metodach diagnozowania ich potrzeb i oceny jakości usług.
WZ1_W13	zna i rozumie podstawy teoretyczne oraz ogólną metodologię badań z obszaru wybranych dyscyplin z dziedzin nauk społecznych i humanistycznych w stopniu pozwalającym na jej wykorzystanie w pracy projektanta.
WZ1_W14	ma ogólną wiedzę psychologiczną i socjologiczną na temat funkcjonowania człowieka we współczesnym świecie.
WZ1_W15	zna i rozumie wybrane metody i narzędzia opisu wykorzystywane w wybranych dyscyplinach nauk społecznych oraz humanistycznych, w tym techniki pozyskiwania danych, pozwalające opisywać funkcjonowanie człowieka i organizacji/institucji na poziomie mikro, mezo i makro.
WZ1_W16	zna i rozumie ważne zjawiska i problemy współczesnego świata, które mogą stać się zadaniem projektowym (m.in. projektowanie zrównoważone, projektowanie społecznie odpowiedzialne, projektowanie empatyczne).
	Umiejętności:
WZ1_U01	potrafi zaplanować i przeprowadzić proces projektowania: od koncepcji, przez próby i eksperymenty z wykorzystaniem różnych narzędzi po prototypowanie i wykonanie projektu.
WZ1_U02	potrafi tworzyć prace artystyczne i projektowe na podstawie wiedzy o tendencjach, trendach współczesnego wzornictwa.
WZ1_U03	potrafi tworzyć własne koncepcje, kreatywnie odczytuje założenia projektowe oraz potrafi wykorzystywać w tym procesie umiejętności zdobyte podczas praktyki zawodowej.
WZ1_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje projektowe i/lub współdziałać w zespole projektowym.
WZ1_U05	potrafi praktycznie zastosować wiedzę na temat materiałów, narzędzi, technik i technologii w działalności zawodowej.
WZ1_U06	potrafi realizować własne działania projektowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i zaangażowania emocjonalnego.
WZ1_U07	potrafi samodzielnie rozwijać umiejętności warsztatowe projektanta i świadomie korzystać z nich w realizacji własnych koncepcji projektowych.
WZ1_U08	potrafi zastosować właściwe wybranym dyscyplinom dziedzin nauk społecznych i humanistycznych narzędzia badawcze i analityczne pozwalające prawidłowo definiować potrzeby ludzkie i je praktycznie wykorzystywać w kontekście wymagań projektowych.
WZ1_U09	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy użyciu różnych źródeł i sposobów, a także potrafi krytycznie ocenić wiarygodność źródła informacji oraz na ich podstawie budować spójną narrację, w tym także narrację projektową.
WZ1_U10	potrafi prowadzić proces badawczy (od formułowania i analizy problemów badawczych, przez dobór metod i narzędzi badawczych, po realizację badań oraz opracowanie i prezentację wyników) pozwalający na rozwiązanie typowych zadań/problemów z zakresu procesu projektowego, z uwzględnieniem specyfiki wzornictwa.
WZ1_U11	potrafi przygotować prace pisemne, wystąpienia ustne, prezentacje graficzne, portfolio projektowe.
WZ1_U12	potrafi posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

WZ1_U13	potrafi prezentować publicznie własne dokonania projektowe dobierając styl wypowiedzi i sposób prezentacji do odbiorcy.
	Kompetencje społeczne:
WZ1_K01	jest gotów do podejmowania i organizacji pracy, w tym samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy z różnych, pokrewnych obszarów.
WZ1_K02	jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych, krytycznej oceny własnych i cudzych efektów pracy.
WZ1_K03	jest gotów do efektywnej pracy wykazując kreatywność, intuicję, zaangażowanie emocjonalne i wyobraźnię w procesie projektowania.
WZ1_K04	jest gotów do kreatywnego i elastycznego myślenia i działania w zmieniającej się rzeczywistości.
WZ1_K05	jest gotów do właściwego zachowania w sytuacjach ekspozycji społecznych (takich jak, np. praca dla zewnętrznych klientów, wyzwania związane z procesem twórczym, publiczne prezentacje).
WZ1_K06	jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z pracą i etosem zawodu projektanta oraz postępowania zgodnie z etyką zawodową i realizacji społecznie odpowiedzialnych projektów, a także kultywowania i upowszechniania tych wzorów i idei w pracy projektanta.
WZ1_K07	jest gotów do efektywnego komunikowania się oraz inicjowania działań na rzecz otoczenia społecznego, propagowania wartości współdziałania w środowisku projektantów z otoczeniem społecznym.
WZ1_K08	jest gotów do wzięcia odpowiedzialności za efekty własnych działań projektowych.
WZ1_K09	jest gotów do publicznej prezentacji własnych dokonań projektowych dobierając styl wypowiedzi i sposób prezentacji do odbiorcy, również wykorzystując technologie informacyjne.
WZ1_K10	jest gotów do doskonalenia osobistego i zawodowego przez całe życie.

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- litera W i podkreślnik – kierunkowe efekty uczenia się dla kierunku wzornictwo,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.

Efekty uczenia się zgodne z *Uchwałą nr 57/2019 Senatu SWPS Uniwersytetu Humanistycznospołecznego z dnia 7 czerwca 2019 roku w sprawie ustalenia programu studiów na kierunku wzornictwo, studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym, prowadzonego w siedzibie SWPS Uniwersytetu Humanistycznospołecznego w Warszawie.*

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 120 ECTS	nie określa się
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	kierunek jest przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych	kierunek jest przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 16 ECTS, 480 godzin	6 miesięcy, 16 ECTS, 480 godzin
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	ponad 120 ECTS	ponad 120 ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min 30%]	co najmniej 72 ECTS	co najmniej 72 ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2652	1476
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 120 ECTS	nie przekracza 120 ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

Zajęcia obowiązkowe

Wspomaganie projektowania

Zajęcia z cyklu Wspomaganie projektowania służą zdobyciu wiedzy i umiejętności związanych z narzędziami projektowania, niezbędnymi do wykonywania zawodu projektanta. Poszczególne przedmioty cyklu planowane są w kolejnych semestrach, z tym że na pierwszym roku możliwe jest przeprowadzenie większej liczby tych przedmiotów niż na latach kolejnych, na których studenci realizują specjalności. W miarę realizacji cyklu studenci najpierw koncentrują się na opanowaniu umiejętności w zakresie różnorodnych narzędzi, a następnie podejmują zadania projektowe służące integracji tych umiejętności.

Humanistyka i nauki społeczne

Zajęcia z cyklu Humanistyka i nauki społeczne służą zdobyciu wiedzy i kształtowaniu umiejętności zastosowania w pracy projektanta osiągnięć nauk humanistycznych i społecznych, w tym charakterystycznych dla nich metod oddziaływania i metod badawczych. Część zajęć ma postać

pracowni humanistyczno-projektowych, w ramach których studenci podejmują zagadnienia wskazane przez prowadzącego, poszukują informacji na ten temat i dyskutują na temat roli projektanta w odniesieniu do tego zagadnienia. Poszczególne przedmioty cyklu planowane są w kolejnych semestrach, a w miarę realizacji cyklu studenci poznają coraz bardziej zaawansowane narzędzia badawcze.

Wprowadzenie do specjalności

Zajęcia wprowadzające do specjalności służą przygotowaniu studentów do wyboru specjalności oraz osiągnięciu przez nich podstawowej wiedzy o czterech obszarach, które mogą być przedmiotem pracy projektanta: otoczenie, technologia, moda i komunikacja. Zajęcia kształtują wiedzę o specyfice pracy projektowej i umiejętność stosowania podstawowych narzędzi charakterystycznych dla pracy projektanta w danym obszarze. W każdym z czterech obszarów studenci realizują prosty projekt wymagający zastosowania wiedzy i umiejętności. Przedmioty i narzędzia dobrane są w taki sposób, aby były użyteczne w dalszej nauce i praktyce projektowania bez względu na wybraną przez studenta specjalność. Z tego powodu są w programie obowiązkowym wszystkich studentów bez względu na to, jakie specjalności projektowe będą prowadzone w danej formie studiów.

Projekty zaawansowane

Zajęcia związane z udziałem w projektach zaawansowanych przygotowują studentów do podejmowania ról w zespołach projektowych stawiających sobie za cel rozwiązanie rzeczywistego problemu organizacji biznesowej lub organizacji społecznej. Zajęcia służą zintegrowaniu umiejętności badawczych i projektowych.

Seminarium dyplomowe

Zajęcia służą przygotowaniu i wykonaniu przez studenta pracy dyplomowej, części humanistyczno-społecznej i części projektowej. Student realizuje oba rodzaje seminarium – humanistyczną i projektową – równolegle. Część humanistyczna jest wprowadzeniem badawczym lub teoretycznym do pracy projektowej, opisuje i dokumentuje proces projektowy oraz zawiera konkluzję całego procesu. Część projektowa to przygotowanie działającego prototypu zaprojektowanego rozwiązania, wraz z dokumentacją techniczną.

Język angielski

Zajęcia służą rozwijaniu umiejętności studentów w zakresie języka angielskiego ogólnego oraz związanego ze studiowanym kierunkiem studiów.

Kompetencje ogólne

Zajęcia służą zdobyciu wiedzy i kształtowaniu umiejętności i kompetencji społecznych ogólnych, przydatnych w trakcie studiów, w tym: umiejętności w zakresie komunikacji i współpracy w grupie, rozumienia zasad funkcjonowania w środowisku uczelni, podstawowej znajomości prawa autorskiego i własności intelektualnej, prezentacji własnych prac i dokonań.

Przygotowanie zawodowe

Zajęcia służą uzyskaniu wiedzy i umiejętności w zakresie konkretnych czynności wymaganych od specjalisty działającego w branży projektowania, np. przygotowania portfolio, wyceny projektów, sporządzania umów.

Studenci realizują zajęcia obowiązkowe zgodnie z poniższymi wymiarami.

Studia stacjonarne:

Cykl zajęć	Nazwa przedmiotu	ECTS
Wspomaganie projektowania	Wspomaganie projektowania 1	4
	Wspomaganie projektowania 2	3

	Wspomaganie projektowania 3	4
	Wspomaganie projektowania 4	4
	Wspomaganie projektowania 5	5
	Wspomaganie projektowania 6	4
	Wspomaganie projektowania 7	3
	Wspomaganie projektowania 8	3
Humanistyka i nauki społeczne	Humanistyka i nauki społeczne 1	3
	Humanistyka i nauki społeczne 2	2
	Humanistyka i nauki społeczne 3	3
	Humanistyka i nauki społeczne 4	3
	Humanistyka i nauki społeczne 5	5
	Humanistyka i nauki społeczne 6	6
Pracownie humanistycznospołeczne	Pracownie humanistycznospołeczne 1	2
	Pracownie humanistycznospołeczne 2	2
Wprowadzenie do specjalności	Pracownia humanistycznospołeczna DD	2
	Domestic Design – wprowadzenie	5
	Pracownia humanistycznospołeczna ID	2
	Industrial Design – wprowadzenie	5
	Pracownia humanistycznospołeczna FD	2
	Fashion Design – wprowadzenie	5
	Pracownia humanistycznospołeczna CD	2
	Communication Design – wprowadzenie	5
Projekty zaawansowane	Projekt biznes – do wyboru 1 z 2:	7
	Projekt 1 lub 2 Humanistyka i nauki społeczne w pracy dla rynku 1 lub 2	
	Projekt społeczeństwo – do wyboru 1 z 2:	7
	Projekt 1 lub 2 Humanistyka i nauki społeczne w pracy dla społeczeństwa 1 lub 2	
Seminarium dyplomowe	Seminarium dyplomowe humanistyczne 1	4
	Seminarium dyplomowe humanistyczne 2	8
	Seminarium dyplomowe projektowe 1	6
	Seminarium dyplomowe projektowe 2	12
Język angielski	Język angielski 1	3
	Język angielski 2	3
	Język angielski 3	3
	Język angielski 4	3
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym	1

Kompetencje ogólne	Nauka, praca i współpraca	3
	Rozwój osobisty i społeczny	3
Przygotowanie zawodowe	Profil zawodowy 1	4
	Prawo autorskie	2
	Profil zawodowy 2	10

Studia niestacjonarne:

Cykl zajęć	Nazwa przedmiotu	ECTS
Wspomaganie projektowania	Wspomaganie projektowania 1	6
	Wspomaganie projektowania 2	6
	Wspomaganie projektowania 3	5

	Wspomaganie projektowania 4	4
	Wspomaganie projektowania 5	3
	Wspomaganie projektowania 6	3
Humanistyka i nauki społeczne	Humanistyka i nauki społeczne 1	1
	Humanistyka i nauki społeczne 2	2
	Humanistyka i nauki społeczne 3	5
	Humanistyka i nauki społeczne 4	5
	Humanistyka i nauki społeczne 5	5
	Humanistyka i nauki społeczne 6	6
Wprowadzenie do specjalności	Pracownia humanistycznospołeczna DD	2
	Domestic Design – wprowadzenie 1	7
	Domestic Design – wprowadzenie 2	7
	Pracownia humanistycznospołeczna CD	2
	Communication Design – wprowadzenie 1	7
	Film: podstawy	7
Projekty zaawansowane	Projekt biznes – do wyboru 1 z 2:	6
	Projekt 1 Humanistyka i nauki społeczne w pracy dla rynku	
	Projekt społeczeństwo – do wyboru 1 z 2:	6
	Projekt 1 Humanistyka i nauki społeczne w pracy dla społeczeństwa	
Seminarium dyplomowe	Seminarium dyplomowe humanistyczne 1	4
	Seminarium dyplomowe humanistyczne 2	8
	Seminarium dyplomowe projektowe 1	6
	Seminarium dyplomowe projektowe 2	12
Język angielski	Język angielski 1	3
	Język angielski 2	3
	Język angielski 3	3
	Język angielski 4	3
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym	1
Kompetencje ogólne	Nauka, praca i współpraca	4
	Rozwój osobisty i społeczny	3
	Kompetencje społeczne. Techniki prezentacyjne	2
Przygotowanie zawodowe	Profil zawodowy 1	4
	Prawo autorskie	2
	Profil zawodowy 2	10

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia specjalnościowe

Zajęcia specjalnościowe służą do przygotowania studenta do pracy projektowej w wybranym przez niego obszarze projektowania. W trakcie realizacji zajęć student:

- uzyskuje wiedzę o dorobku wzornictwa w danym obszarze,
- kształtuje umiejętności w zakresie poznania potrzeb odbiorców
- kształtuje umiejętności w zakresie stosowania narzędzi, materiałów i technologii projektowania typowych dla danego obszaru
- kształtuje kompetencje społeczne związane z prezentowaniem właściwych postaw związanych z odpowiedzialnością projektanta.

Zajęcia specjalnościowe prowadzone są w różnych formach, aby umożliwić dostarczenie wiedzy, praktyczne kształtowanie umiejętności oraz integrowanie nabytych efektów uczenia się w trakcie realizacji projektów. Jednocześnie zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach służą stopniowemu poszerzaniu i pogłębianiu wiedzy i umiejętności studenta w wybranych, kluczowych blokach kompetencji, co ma odzwierciedlenie w nazewnictwie przedmiotów realizowanych w kolejnych semestrach i powtarzającej się strukturze bloków zajęć specjalnościowych.

Na każdej specjalności zajęcia są podzielone na trzy moduły, określające trzy kluczowe dla danej specjalności obszary. Moduły te widoczne są w zachowaniu tej samej nazwy przedmiotów w kolejnych semestrach, przy czym w miarę postępu studiów studenci realizują zadania coraz bardziej złożone, o wzrastającym stopniu trudności.

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	łączy wymiar ECTS
semestr 3	13
semestr 4	14
semestr 5	17
semestr 6	17
razem	61

Specjalności na kierunku studiów dotyczą obszarów:

- Projektowanie komunikacji (Communication Design)
- Projektowanie otoczenia (Domestic Design)
- Projektowanie mody (Fashion Design) – tylko studia stacjonarne
- Projektowanie przemysłowe (Industrial Design) – tylko studia stacjonarne

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Studia stacjonarne:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Projektowanie komunikacji (Communication Design)	Digital 1	3
	Digital 2	4
	Digital 3	5
	Digital 4	5
	Film 1	4
	Film 2	4
	Film 3	5
	Film 4	5
	Grafika 1	4
	Grafika 2	4
	Grafika 3	5
	Grafika reklamowa	5
	Projekt humanistycznospołeczny CD 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny CD 2	2
	Projekt badawczy CD 1	2
Projekt badawczy CD 2	2	
Projektowanie otoczenia (Domestic Design)	Projektowanie materiału 1	3
	Projektowanie materiału 2	4
	Projektowanie materiału 3	5
	Projektowanie materiału 4	5

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
	Projektowanie przedmiotu 1	4
	Projektowanie przedmiotu 2	4
	Projektowanie przedmiotu 3	5
	Projektowanie przedmiotu 4	5
	Projektowanie przestrzeni 1	4
	Projektowanie przestrzeni 2	4
	Projektowanie przestrzeni 3	5
	Projektowanie przestrzeni 4	5
	Projekt humanistycznospołeczny DD 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny DD 2	2
	Projekt badawczy DD 1	2
	Projekt badawczy DD 2	2
	Projektowanie mody (Fashion Design)	Hagiografia mody
Dokumentacja: rysunek techniczny		4
Dokumentacja 1		5
Dokumentacja 2		5
Projektowanie 1		4
Projektowanie 2		4
Projektowanie 3		5
Projektowanie 4		5
Technika 1		4
Technika 2		4
Technika 3		5
Technika 4		5
Projekt humanistycznospołeczny FD 1		2
Projekt humanistycznospołeczny FD 2		2
Projekt badawczy FD 1		2
Projekt badawczy FD 2	2	
Projektowanie przemysłowe (Industrial Design)	Materiał 1	4
	Materiał 2	4
	Materiał 3	5
	Materiał 4	5
	Proces 1	4
	Proces 2	4
	Proces 3	5
	Proces 4	5
	Technologia 1	3
	Technologia 2	4
	Technologia 3	5
	Technologia 4	5
	Projekt humanistycznospołeczny ID 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny ID 2	2
	Projekt badawczy ID 1	2
Projekt badawczy ID 2	2	

Studia niestacjonarne:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Projektowanie komunikacji	Digital 1	3

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
(Communication Design)	Digital 2	4
	Digital 3	5
	Digital 4	5
	Film 1	4
	Film 2	4
	Film 3	5
	Film 4	5
	Grafika 1	4
	Grafika 2	4
	Grafika 3	5
	Grafika 4	5
	Projekt humanistycznospołeczny CD 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny CD 2	2
	Projekt badawczy CD 1	2
	Projekt badawczy CD 2	2
Projektowanie otoczenia (Domestic Design)	Projektowanie materiału 1	4
	Projektowanie materiału 2	4
	Projektowanie materiału 3	5
	Projektowanie materiału 4	5
	Projektowanie przedmiotu 1	4
	Projektowanie przedmiotu 2	4
	Projektowanie przedmiotu 3	5
	Projektowanie przedmiotu 4	5
	Projektowanie przestrzeni 1	3
	Projektowanie przestrzeni 2	4
	Projektowanie przestrzeni 3	5
	Projektowanie przestrzeni 4	5
	Projekt humanistycznospołeczny DD 1	2
	Projekt humanistycznospołeczny DD 2	2
	Projekt badawczy DD 1	2
Projekt badawczy DD 2	2	

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są metody:

- do oceny wiedzy:
 - o praca pisemna, w szczególności na przedmiotach z bloków zajęć humanistycznych i społecznych
 - o opis katalogowy projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania, użyte materiały i technologie oraz wykorzystaną wiedzę z zakresu nauk społecznych i humanistycznych,
 - o prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną,
- do oceny umiejętności:
 - o wykonanie zadań praktycznych, w tym wymagających obsługi i wykorzystania urządzeń oraz zastosowania materiałów,
 - o projekt indywidualny,

- projekt grupowy,
- do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie,
 - omówienie projektu i jego jakości,
 - rozwiązywanie problemów,
 - dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 16 punktów ECTS i 480 godzin praktyk. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu zweryfikowanie umiejętności projektowych, organizacyjnych i badawczych studentów w warunkach wykonywania pracy w zespole projektowym we wskazanej instytucji. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także na wniosek studenta odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

1. wykonany i działający prototyp, z opracowaną dokumentacją techniczną i wizerunkową,
2. praca pisemna opisująca i dokumentująca kontekst, badania i proces projektowy.

Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem dwóch promotorów – projektanta oraz specjalisty z obszaru nauk humanistycznych lub społecznych. Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.

PROGRAM STUDIÓW

STUDIA W JĘZYKU ANGIELSKIM, PROGRAM SIĘDMIOSEMESTRALNY

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	wzornictwo
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Poznaniu
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu)	2360 godzin
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2019/2020

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 105 ECTS
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	kierunek jest przyporządkowany do dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i nauk społecznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 16 ECTS, 480 godzin
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	ponad 105 ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min 30%]	co najmniej 63 ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2652
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 105 ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 ECTS

2. ZAJĘCIA

Studia w języku angielskim prowadzone są wyłącznie w trybie stacjonarnym i wyłącznie ze specjalnością Industrial Design.

Cykl zajęć	Nazwa przedmiotu	ECTS
Wspomaganie projektowania (Design Toolbox)	Drawing 1	2
	Computer Aided Design (RHINO) 1	1
	Computer Aided Design (ADOBE) 1	1
	Photography 1	1
	Drawing 2	2
	Computer Aided Design (RHINO) 2	1
	Computer Aided Design (ADOBE) 2	1
	Photography 2	2
	Design research	2
	2D Design	2
	Drawing 3	1
	Computer Aided Design (RHINO) 3	2

	Material knowledge	3
	Drawing 4	1
	Computer Aided Design (RHINO) 4	2
	Drawing 5	1
	Sustainable design	1
	Color studies	1
	Drawing 6	1
Humanistyka i nauki społeczne (Humanities)	Cultural Differences and Everyday Life	4
	Introduction to Humanities	5
	Communicating in design	2
	Social Sciences	2
	Social Sciences Workshop 1	1
	Social Sciences Workshop 2	1
	Humanities	2
	Humanities Project	1
	Humanities Workshop	1
	Research	2
Inne przedmioty kierunkowe	Design Humanities	1
	Introduction to Personal Development	3
	Design History	2
	Human Centered Design	1
	Personal Branding	2
	Trendwatching	2
	Design management	2
	Brand design	1
Blok specjalnościowy <i>Industrial Design</i> (Projektowanie przemysłowe)	Technical Support	4
	Material 1	3
	Material: Color Moodboard	1
	Material 2	4
	Material 3	4
	Material 4	4
	Material 5	4
	Material 6	4
	Process: System Design	2
	Process: Ceramics Basics	3
	Process 1	4
	Process: Design of mass-produced products 1	4
	Process: Design of unique products 1	4
	Process 2	4
	Process 3	4
	Technology: Social Robotics	2
	Technology: Construction	2
	Technical drawing	2
	Technology 1	4
	Technology 2	4
	Technology 3	4
	Technology 4	4
	Technology 5	3
Tools 1	4	
Tools 2	3	

Seminarium dyplomowe	Design Seminar 1	4
	Humanities and Social Sciences Seminar 1	4
	Design Seminar 2	14
	Humanities and Social Sciences Seminar 2	12
Język obcy	Foreign language 1	3
	Foreign language 2	3
	Foreign language 3	3
	Foreign language 4	3
razem		194

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są metody:

- do oceny wiedzy:
 - o praca pisemna, w szczególności na przedmiotach z bloków zajęć humanistycznych i społecznych
 - o opis katalogowy projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania, użyte materiały i technologie oraz wykorzystaną wiedzę z zakresu nauk społecznych i humanistycznych,
 - o prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną,
- do oceny umiejętności:
 - o wykonanie zadań praktycznych, w tym wymagających obsługi i wykorzystania urządzeń oraz zastosowania materiałów,
 - o projekt indywidualny,
 - o projekt grupowy,
- do oceny kompetencji społecznych:
 - o praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie,
 - o omówienie projektu i jego jakości,
 - o rozwiązywanie problemów,
 - o dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 16 punktów ECTS i 480 godzin praktyk.

Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu zweryfikowanie umiejętności projektowych, organizacyjnych i badawczych studentów w warunkach wykonywania pracy w zespole projektowym we wskazanej instytucji. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także na wniosek studenta odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

3. wykonany i działający prototyp, z opracowaną dokumentacją techniczną i wizerunkową,
4. praca pisemna opisująca i dokumentująca kontekst, badania i proces projektowy.

Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem dwóch promotorów – projektanta oraz specjalisty z obszaru nauk humanistycznych lub społecznych. Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.