

Uchwała nr 201/20/k16-20

Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

z dnia 26 lutego 2020 r.

w sprawie: ustalenia programów studiów na kierunku: projektowanie ubioru

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt 11), art. 67 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2020.85 t.j. z dnia 2020.01.20), po zasięgnięciu opinii Samorządu Studenckiego postanawia co następuje:

§ 1

1. Ustala się program studiów na kierunku – **projektowanie ubioru, profil ogólnoakademicki, I stopień, studia stacjonarne** – program studiów stanowi załącznik nr 1
2. Ustala się program studiów na kierunku – **projektowanie ubioru, profil ogólnoakademicki, II stopień, studia stacjonarne** – program studiów stanowi załącznik nr 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.


REKTOR
prof. Jolanta Rudzka Habisiak

Kierunek: Projektowanie Ubioru

Siatka godzin i punkty ECTS dla toku studiów 2020/2021 – 2022/2023, Studia stacjonarne, II stopnia

[illegible]

[illegible]

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.		
		godz/sem	ECTS	Forma zaliczenia	godz/sem	ECTS	Forma zaliczenia	godz/sem	ECTS	Forma zaliczenia	godz/sem	ECTS	Forma zaliczenia
Pracownia Projektowania Ubioru I - drugi przedmiot dyplomowy *	ćwiczenia projektowe	1	4	e	1	4	e	1	4	e			
Pracownia Projektowania Ubioru II - drugi przedmiot dyplomowy *													
Pracownia Projektowania Ubioru III - drugi przedmiot dyplomowy *													
Pracownia Projektowania Ubioru Działanego - drugi przedmiot dyplomowy *													
Pracownia Projektowania Obuwia i Galanterii Skórzanej - drugi przedmiot dyplomowy *													
Pracownia Projektowania Ubioru Sportowego i Specjalistycznego- drugi przedmiot dyplomowy *													
Pracownia Kostiumu Teatralnego i Filmowego - drugi przedmiot dyplomowy *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Ubioru I - część projektowa druga *	seminarium										1	6	z
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Ubioru II - część projektowa i opisowa *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Ubioru III - część projektowa druga *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Ubioru Działanego- część projektowa druga *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Obuwia i Galanterii Skórzanej- część projektowa druga *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Projektowania Bieżyny i Ubioru Rekreatywnego - część projektowa druga *													
Seminarium dyplomowe Pracownia Kostiumu Teatralnego i Filmowego- część projektowa druga *													

[illegible]

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.		
		godz/sem	ECTS	Forma zal.	godz/sem	ECTS	Forma zal.	godz/sem	ECTS	Forma zal.	godz/sem	ECTS	Forma zal.
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Zarządzanie Marką	ćwiczenia audytoryjne				3	3	z/o	3	3	z/o			
Social Media Komunikacja w branży mody	ćwiczenia audytoryjne	3	3	z/o									
Moduł Kształcenia Uzupełniającego													
Szkolenie biblioteczne – jednorazowo 2 godziny	ćwiczenia audytoryjne		0	z									
Szkolenie BHP – jednorazowo 4 godziny	ćwiczenia audytoryjne		0	z									
Szkolenie informatyczne – jednorazowo 1 godzina	ćwiczenia audytoryjne		0	z									
Ochrona własności intelektualnej (blok 4 x 2 godziny) 8 godzin wg. Planu	wykład					1	z						
		26	30		26	35		18	25		13	30	
		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS	
SUMA godzin w semestrze		390			390			270			195		
SUMA godzin w toku studiów		1245											
SUMA punktów ECTS w toku studiów		120						w tym do wyboru 81					

*) jeden przedmiot do wyboru

Wydział Sztuk Projektowych

Siatka godzin i punkty ECTS dla toku studiów 2020/2021 – 2022/2023. Studia stacjonarne, I stopnia

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok						
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.			V sem.			VI sem.			
		godz/sem	ECTS	Forma zalic.	godz/sem	ECTS	Forma zalic.	godz/sem	ECTS	Forma zalic.	godz/sem	ECTS	Forma zalic.	godz/sem	ECTS	Forma zalic.	godz/sem	ECTS	Forma zalic.	
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																				
Historia ubioru	wykład	2	2	z	2	2	e													
Zagadnienia mody XX wieku	wykład							2	2	z/o										
Projektowanie ścieżki kariery	ćwiczenia audytoryjne							2	2	z/o										
Moduł Kształcenia Uzupełniającego																				
Wychowanie fizyczne															2	0	z	2	0	z
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	zajęcia laboratoryjne	2	1	z	2	1	z													
Szkolenie biblioteczne – jednorazowo 2 godziny	ćwiczenia audytoryjne		0	z																
Szkolenie BHP – jednorazowo 4 godziny	ćwiczenia audytoryjne		0	z																
Szkolenie informatyczne – jednorazowo 1 godzina	ćwiczenia audytoryjne		0	z																
Prawo autorskie, 17 godzin wg. Planu	wykład														1	z				

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok									
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.			V sem.			VI sem.						
		godz/sem	ECTS	Forma zalicz.	godz/sem	ECTS	Forma zalicz.	godz/sem	ECTS	Forma zalicz.	godz/sem	ECTS	Forma zalicz.	godz/sem	ECTS	Forma zalicz.	godz/sem	ECTS	Forma zalicz.				
SUMA		36	31		38	36		36	39		30	33		22	29		17	22					
		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS					
SUMA godzin w semestrze		510				540				510				420				330				255	
SUMA godzin w toku studiów		2565																					
SUMA punktów ECTS w toku studiów		190 w tym do wyboru 72																					

*) jeden przedmiot do wyboru

Student jest zobowiązany do odbycia 2-tyg. pleneru po I roku, jednak nie dłużej niż do końca ostatniego semestru i 4-tyg. praktyki projektowej (według indywidualnego programu praktyk na przestrzeni wszystkich semestrów; zaliczenie najpóźniej na ostatnim semestrze)

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie ubioru
stacjonarne studia pierwszego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
KPU1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszycia projektów z zakresu projektowania ubioru;	P6S_WG
KPU1_W02	zna i stosuje tradycyjne i multimedialne narzędzia w warsztacie projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W03	zna w podstawowym zakresie historię sztuki, ubioru i wzornictwa, których przykłady twórczo interpretuje w procesie projektowym, posługując się dostępnymi źródłami;	P6S_WG
KPU1_W04	ma podstawową wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P6S_WG
KPU1_W05	ma podstawową wiedzę na temat tradycyjnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W06	rozumie zależności pomiędzy teorią mody i sztuki a własnym procesem projektowym;	P6S_WG
KPU1_W07	ma podstawową wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P6S_WG
KPU1_W08	zna i stosuje w procesie projektowym zróżnicowane techniki rysunkowe, malarskie i przestrzenne;	P6S_WG
KPU1_W09	rozumie i samodzielnie interpretuje zasady kształtowania formy ubioru w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W10	ma podstawową wiedzę z dyscyplin artystycznych uzupełniających proces projektowy, takich jak rysunek, malarstwo, kompozycja, rzeźba, którą twórczo	P6S_WG

	wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	
KPU1_W11	ma ogólną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i branding w pracy projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W12	zna podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
KPU1_U01	tworzyć kreatywne i oryginalne koncepcje projektów ubioru;	P6S_UW
KPU1_U02	samodzielnie realizować projekty z zakresu projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U03	stosować podstawowe zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U04	posługiwać się programami graficznymi w pracy projektanta ubioru;	P6S_UW
KPU1_U05	podejmować samodzielne decyzje w procesie projektowania i realizacji form ubioru;	P6S_UW
KPU1_U06	wykorzystywać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia oryginalnych projektów ubiorów;	P6S_UW
KPU1_U07	przewodzić własny proces projektowy zgodnie ze współczesnym aspektem CSRu i ekologii	P6S_UW
KPU1_U08	dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P6S_UW
KPU1_U09	rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P6S_UW P6S_UO
KPU1_U10	opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizacje w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P6S_UW
KPU1_U11	samodzielnie przygotować stylizacje do sesji fotograficznych, prezentacji, wystaw i pokazów;	P6S_UW
KPU1_U12	omawiać w trakcie publicznej prezentacji zarówno proces projektowy, jak i jego realizację;	P6S_UW
KPU1_U13	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów;	P6S_UO
KPU1_U14	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P6S_UU
KPU1_U15	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
KPU1_S01	samodzielnej pracy projektanta ubioru, wykorzystując zdobyte doświadczenia oraz analizę wybranych lub otrzymanych informacji, potrzebnych w procesie projektowym;	P6S_KK
KPU1_S02	samodzielnej organizacji procesu projektowego;	P6S_KR
KPU1_S03	twórczej interpretacji, analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowego;	P6S_KK
KPU1_S04	uczestniczenia w pracach grup projektowych;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S05	analizy pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S06	komunikowania się, prezentacji działalności projektowej w zróżnicowanej formie i za pośrednictwem zróżnicowanych środków;	P6S_KO P6S_KR

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie ubioru
stacjonarne studia drugiego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
KPU2_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania złożonych założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszycia projektów z zakresu projektowania ubioru;	W7S_WG
KPU2_W02	rozumie rolę otoczenia i współczesnych zagadnień społecznych w procesie projektowania ubioru; ma wiedzę na temat historii ubioru i odniesień etnograficznych w zakresie projektowania ubioru;	P7S_WG
KPU2_W03	zna wzorce i przykłady z historii ubioru, które potrafi twórczo i samodzielnie interpretować w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W04	posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa i ubioru, którą w autorski sposób wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG
KPU2_W05	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P7S_WG
KPU2_W06	ma zaawansowaną wiedzę na temat tradycyjnej i współczesnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W07	rozumie związek pomiędzy teoretycznym formułowaniem problemów projektowych oraz ich realizacją;	P7S_WG
KPU2_W08	ma wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P7S_WG
KPU2_W09	rozumie i samodzielnie interpretuje zasady kształtowania formy ubioru w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W10	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i branding w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG

KPU2_W11	zna podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
KPU2_U01	w sposób kreatywny i oryginalny tworzyć rozbudowane koncepcje projektów ubioru;	P7S_UW
KPU2_U02	samodzielnie realizować złożone projekty z zakresu projektowania ubioru;	P7S_UW
KPU2_U03	stosować zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P7S_UW
KPU2_U04	posługiwać się w zaawansowanym stopniu programami graficznymi i specjalistycznymi programami do tworzenia i manipulacji form ubioru w projektach i realizacjach;	P7S_UW
KPU2_U05	podejmować samodzielne decyzje w procesie projektowania i realizacji form ubioru;	P7S_UW
KPU2_U06	wykorzystywać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia oryginalnych projektów ubiorów;	P7S_UW
KPU2_U07	przewodzić proces projektowy zgodnie ze współczesnym aspektem CSRu i ekologii;	P7S_UW
KPU2_U08	dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P7S_UW
KPU2_U09	rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P7S_UW P7S_UU
KPU2_U10	szczegółowo opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizację w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P7S_UW
KPU2_U11	samodzielnie przygotować stylizacje do sesji fotograficznych, prezentacji, wystaw i pokazów;	P7S_UW
KPU2_U12	wyczerpująco omówić zarówno proces projektowy, jak i jego realizację, w trakcie publicznej prezentacji;	P7S_UW
KPU2_U13	wykazać się znajomością języka obcego ze szczególnym uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu projektowania ubioru, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P7S_UW P7S_UK
KPU2_U14	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów, kreujących wspólny proces projektowania i realizacji produktu, kolekcji lub spektaklu;	P7S_UO
KPU2_U15	kierować pracą zespołu projektowego;	P7S_UO
KPU2_U16	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
KPU2_S01	uczenia się i rozwijania swoich umiejętności przez całe życie;	P7S_KK
KPU2_S02	samodzielnej organizacji złożonego procesu projektowego, inspirowania i angażowania innych osób do rozwoju umiejętności warsztatowych;	P7S_KR
KPU2_S03	twórczej interpretacji, analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowego;	P7S_KK
KPU2_S04	opiniowania i kierowania działalnością projektową własną i innych osób, pracy zespołowej i kierowania pracami projektowymi;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S05	analizy i opiniowania pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S06	komunikowania się, prezentacji działalności projektowej w zróżnicowanej formie i za pośrednictwem zróżnicowanych środków;	P7S_KO P7S_KR



SAMORZĄD STUDENTÓW
Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Uchwała nr 17 / dn. 17.02.2020
Prezydium Samorządu Studenckiego Akademii Sztuk
Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

W sprawie zaopiniowania efektów uczenia się oraz siatki godzin dla kierunku: projektowanie ubioru na Wydziale Sztuk Projektowych. Opinia dotyczy także zaopiniowania powstania nowego kierunku.

§ 1

Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, pozytywnie opiniuje wyżej wskazane dokumenty oraz popiera powstanie tego kierunku.

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Samorząd Studentów
ul. Wojska Polskiego 121, 91-726 Łódź
e-mail: samorzad@asp.lodz.pl

Zastępca Przewodniczącego Samorządu Studentów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Filip Kotat

Przewodniczący Samorządu Studentów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Jan Kazimierz Barnas