

Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz

Opis zakładanych efektów kształcenia dla studiów I stopnia

Wzornictwo

Jednostka prowadząca kierunek		
Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku		
Wzornictwo		
Specjalność		
projektowanie form przemysłowych, projektowanie komunikacji wizualnej we wzornictwie		
Poziom kształcenia	Typ studiów	
pierwszy	studia licencjackie (trzy i pół letnie)	
Profil kształcenia		
ogólnoakademicki		
Obszar kierunkowy (wraz z uzasadnieniem)		
obszar sztuk w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk projektowych		
<p>Wzornictwo jest kierunkiem interdyscyplinarnym charakteryzującym się syntezą kształcenia artystycz- nego ze świadomością konstrukcji i technologii wytwarzania. Podstawowym obszarem kierunkowym są sztuki projektowe, a uzupełniającym plastyczne oraz ergonomia i technika (komponenty te prowadzone są w mniejszym wymiarze godzinowym). Absolwent kierunku jest przygotowany zarówno do prowadzenia indywidualnej działalności projektowej, jak i podjęcia pracy w jednostkach przemysłu i wyspecjalizowanych biurach w charakterze projektanta. W zależności od indywidualnych predyspozycji abiturient, po uzyskaniu dyplomu licencjackiego zdolny jest do podjęcia studiów magisterskich uzupełniających na kierunkach związanych ze sztukami projektowymi jak również różnorodnych kursów podyplomowych. Ze względu na specyfikę wzornictwa charakter studiów dotyka obszaru zarządzania i marketingu. Z uwagi na to absolwenci szczególnie zainteresowani rynkowym aspektem sztuk projektowych mogą podejmować kształcenie magisterskie uzupełniające na kierunkach związanych z zarządzaniem przez wzornictwo (design management), marketingiem czy promocją działań na pograniczu wzornictwa i sztuki. Absolwent tego kierunku jest przygotowany do działania w interdyscyplinarnych zespołach projektowych w charakterze projektanta odpowiedzialnego za nadawanie cech wizualnych i użytkowych produktom powielanym w technologiach przemysłowych.</p>		
Dyscypliny kierunku studiów		
sztuki projektowe		
Efekty kształcenia dla kierunku studiów		
Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego oraz komunikacji wizualnej we wzornictwie	A1_W10
K1_W02	ma wiedzę dotyczącą podstawowego warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	A1_W10

K1_W03	zna w podstawowym zakresie historię sztuk plastycznych, wzornictwa i komunikacji wizualnej	A1_W11 A1_W12
K1_W04	zna współczesne dokonania w obszarze sztuk plastycznych, wzornictwa i projektowania graficznego	A1_W11 A1_W12
K1_W05	pojmuje wpływ technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego przedmiotu, lub komunikatu wizualnego	A1_W13
K1_W06	zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi we wzornictwie i jest świadom rozwoju technologicznego związanego z projektowaniem form przemysłowych i komunikacji wizualnej we wzornictwie	A1_W13
K1_W07	ma podstawową wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji przemysłowej	A1_W13
K1_W08	ma podstawową wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji jednostkowej	A1_W13
K1_W09	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	A1_W13
K1_W10	posiada podstawową wiedzę z zakresu dtp	A1_W13
K1_W11	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	A1_W13
K1_W12	posiada podstawową wiedzę z zakresu ergonomii	A1_W13
K1_W13	zdaje sobie sprawę z istoty ekologii i stosowania jej zasad podczas projektowania	A1_W13
K1_W14	posiada podstawową wiedzę na temat materiałów i technik modelarskich	A1_W13
K1_W15	posiada wiedzę na temat sposobów i technik prezentacji, również prezentacji multimedialnych	A1_W13
K1_W16	ma podstawową wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych, prawnych i etycznych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	A1_W14
K1_W17	jest świadom istoty kontekstu zagadnień teoretycznych zawodu projektanta w odniesieniu do jego praktycznego aspektu	A1_W15
K1_W18	ma wiedzę na temat stosowania technik rysunku, malarstwa i kompozycji	A1_W13
K1_W19	charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego	H1A_W08

K1_W20	definiuje podstawowe terminy właściwe obszarowi wzornictwa i komunikacji wizualnej teorii i historii wzornictwa oraz innych pokrewnych dyscyplin	A1_W11
K1_W21	identyfikuje i klasyfikuje istotne ikony wzornictwa w historii oraz współczesności	A1_W11
K1_W22	dostrzega związek teorii wzornictwa i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i / lub projektową	A1_W11 A1_W15
K1_W23	dokonuje analizy formy i procesu użytkowego produktu w oparciu o klasyczne i współczesne metody badawcze	A1_W12 A1_W15
K1_W24	dostrzega powiązanie zawodu projektanta z podstawową wiedzą z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki oraz marketingu	A1_W15
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K1_U01	tworzy i realizuje nieskomplikowane koncepcje projektowe produktów, graficzne i artystyczne	A1_U14
K1_U02	potrafi osiągać i prezentować założone cele projektowe w obszarze użytkowym, technicznym, oraz estetycznym	A1_U14
K1_U03	umie świadomie dobierać elementy warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	A1_U15
K1_U04	umie świadomie używać wybranych elementów warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	A1_U15
K1_U05	potrafi świadomie wybierać / dobierać, optymalne materiały i technologie do produkcji projektowanych produktów	A1_U16
K1_U06	potrafi świadomie wybierać / dobierać, optymalne środki wyrazu i techniki do projektów z zakresu komunikacji wizualnej	A1_U16
K1_U07	umie samodzielnie podejmować decyzje dotyczące realizowanych przez niego projektów w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	A1_U17
K1_U08	potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej kilkuosobowej pracy nad projektem	A1_U18
K1_U09	potrafi swobodnie dobierać materiały i technologie adekwatne do wytwarzania i projektowania produktów i komunikacji wizualnej	A1_U19
K1_U10	umie projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii	A1_U19
K1_U11	potrafi wykorzystywać zasady ekologii podczas realizacji prac projektowych	A1_U19
K1_U12	umie wykonywać modele gabarytowe oraz imitacyjne własnych projektów stosując adekwatne technologie	A1_U19
K1_U13	umie wykonać prezentację projektu wykorzystując adekwatną technikę	A1_U19

K1_U14	umie rysować odręcznie przedmioty i postacie wykorzystując dowolne środki wyrazu plastycznego	A1_U19
K1_U15	umie kształtować obiekty trójwymiarowe stosując adekwatne środki wyrazu plastycznego	A1_U19
K1_U16	potrafi rozwijać i wykorzystywać własne umiejętności warsztatowe	A1_U20
K1_U17	posiada umiejętność kreatywnego i innowacyjnego realizowania tematów projektowych	A1_U21
K1_U18	potrafi przygotowywać typowe opisy teoretyczne do realizowanych projektów	A1_U22
K1_U19	potrafi dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu	A1_U22 A1_U24
K1_U20	przeprowadza kwerendy biblioteczne, galeryjno-muzealne	H1A_U01
K1_U21	potrafi analizować i zaprojektować właściwy proces użytkowy	
K1_U22	definiuje podstawowe ergonomiczne potrzeby użytkownika i potrafi adaptować do nich realizowany projekt	
K1_U23	posiada komunikatywną znajomość języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego określonego dla poziomu B-2	A1_U23
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K1_S01	jest świadomy podstawowego zakresu swojej wiedzy i umiejętności rozumiejąc potrzebę ich doskonalenia i rozwijania	A1_K01 A1_K02
K1_S02	jest zdolny do samodzielnej pracy w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej	A1_K02
K1_S03	wykazuje się umiejętnościami zbierania informacji, analizy rynku w kontekście produktu	A1_K02
K1_S04	wykazuje się umiejętnościami analizy i interpretacji i komunikatu wizualnego	A1_K02
K1_S05	potrafi formułować krytyczne opinie na temat otoczenia	A1_K02 A1_K04
K1_S06	potrafi argumentować podjęte decyzje projektowe	A1_K02
K1_S07	posiada wewnętrzną motywację oraz umiejętność organizacji pracy	A1_K02
K1_S08	efektywnie wykorzystuje własną wyobraźnię, emocjonalność i jest zdolny do twórczego myślenia i twórczej pracy	A1_K03
K1_S09	jest zdolny do adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	A1_K03
K1_S10	posiada umiejętność konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	A1_K04

K1_S11	jest zdolny do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych, oraz przyjmowania poglądów innych osób	A1_K05
K1_S12	stosuje się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	A1_K06

Legenda

A – obszar sztuki

H – obszar nauk humanistycznych

1 (po wskazaniu obszaru kształcenia) – poziom kształcenia (1- licencjat, 2- magister)

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy w efektach kształcenia

U – kategoria umiejętności w efektach kształcenia

S (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

Dziekan
Wydziału Wzornictwa i Architektury
Wnętrz

dr inż. arch. Andrzej Wachowicz

Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz**Opis zakładanych efektów kształcenia dla studiów II stopnia****Wzornictwo**

Jednostka prowadząca kierunek		
Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku		
Wzornictwo		
Specjalność		
projektowanie form przemysłowych, projektowanie komunikacji wizualnej we wzornictwie		
Poziom kształcenia	Typ studiów	
drugi	studia magisterskie uzupełniające (półtoraroczne, 3 semestry)	
Profil kształcenia		
ogólnoakademicki		
Obszar kierunkowy (wraz z uzasadnieniem)		
obszar sztuk w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk projektowych		
<p>Wzornictwo jest kierunkiem interdyscyplinarnym charakteryzującym się syntezą kształcenia artystycznego przy zaangażowaniu wiedzy płynącej z techniki, ekonomii, humanistyki, nauk przyrodniczych oraz o człowieku ze świadomością ekonomicznych, ekologicznych i społecznych skutków działań projektowych. Podstawowym obszarem kierunkowym są sztuki projektowe, a uzupełniającym plastyczne oraz marketing, zarządzanie, ergonomia i technika (komponenty te prowadzone są w mniejszym wymiarze godzinowym). Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności projektowej poprzez udział w badaniach, pracach studyjnych oraz projektowaniu wzorniczym na różnych jego etapach, zakresach i specjalizacjach. Szczególne kompetencje absolwenta dotyczą generowania idei nowego produktu w kontekście jego innowacyjności i konkurencyjności, dostrzegania problemów projektowych, ich analizy, formułowania syntez, opracowywania założeń, definiowania tych zagadnień w projekcie, komunikowania się z innymi członkami zespołów interdyscyplinarnych oraz odbiorcami-użytkownikami. Absolwent tego kierunku jest przygotowany do kierowania interdyscyplinarnymi zespołami projektowymi w charakterze koordynatora lub lidera odpowiedzialnego za kreowanie idei nowych produktów powielanym w technologiach przemysłowych. Ze względu na specyfikę wzornictwa charakter studiów wkracza w obszar kierowania procesami projektowania, wdrażania projektów do produkcji oraz marketingu i promocji. Z uwagi na to absolwenci szczególnie zainteresowani rynkowym aspektem sztuk projektowych zdolni są do podjęcia studiów doktoranckich na kierunkach związanych z zarządzaniem przez wzornictwo (design management), marketingiem czy promocją działań na pograniczu wzornictwa i sztuki.</p>		
Dyscypliny kierunku studiów		
sztuki piękne, sztuki projektowe,		
Efekty kształcenia dla kierunku studiów wzornictwo		
Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K2_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod realizacji, formułowania założeń do projektów, realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego, komunikacji wizualnej we wzornictwie oraz projektów interdyscyplinarnych	A2_W08

K2_W02	ma rozwiniętą wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	A2_W08
K2_W03	ma zawansowaną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	A2_W08
K2_W04	ma zawansowaną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	A2_W08
K2_W05	potrafi twórczo stosować przykłady z historii wzornictwa i komunikacji wizualnej oraz je samodzielnie interpretować	A2_W09 A2_W10
K2_W06	posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki oraz marketingu	A2_W09
K2_W07	rozumie rolę otoczenia i zagadnień społecznych w kontekście organizowania procesu projektowego	A2_W11
K2_W08	posiada wiedzę na temat zarządzania procesem projektowania produktów i projektowania komunikacji wizualnej	A2_W11
K2_W09	posiada wiedzę z zakresu innowacji technologicznych wykorzystywanych w przemyśle	A2_W11
K2_W10	zna i rozumie rangę marki oraz jej wpływ na postrzeganie produktów tej marki	A2_W11
K2_W11	posiada wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii projektowych i nowych mediów w zakresie komunikacji wizualnej	A2_W11
K2_W12	wie jakimi zasadami powinna kierować się relacja projektanta z firmą	A2_W11
K2_W13	ma wiedzę w zakresie analizy i projektowania procesów użytkowych o dużym stopniu złożoności	A2_W11
K2_W14	ma rozszerzoną wiedzę z zakresu ergonomii i ergonomicznych metod badawczych	A2_W11
K2_W15	zna podstawowe prawa estetyczne, potrafi się nimi posługiwać w praktyce, w kształtowaniu otoczenia i dbaniu o jego estetykę.	A2_W12
K2_W16	zna i rozumie metody działania kreatywnego stosowane w kierowaniu procesem projektowym	A2_W12
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K2_U01	potrafi samodzielnie realizować zaawansowane projekty z obszaru komunikacji wizualnej i produktu	A2_U11
K2_U02	osiąga zamierzone cele estetyczne, użytkowe techniczne i komercyjne realizowanych projektów	A2_U11
K2_U03	potrafi realizować własne, koncepcje projektowe odznaczające się dużą oryginalnością	A2_U12
K2_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące procesu projektowego i organizować pracę nad realizowanymi projektami produktu i komunikacji wizualnej	A2_U13
		A2_U14

K2_U05	potrafi przewidzieć skutki wprowadzenia produktu w aspekcie społeczno-kulturowym oraz ekologicznym	A2_U14
K2_U06	umie definiować cechy formy użytkowej, które określają przystosowanie ich do wyznaczonej funkcji	A2_U14
K2_U07	potrafi podjąć decyzję o wyborze optymalnego rozwiązania problemu projektowego na podstawie doboru odpowiednich kryteriów	A2_U14
K2_U08	potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej, kilkuosobowej pracy nad projektem oraz kierować zespołem projektowym	A2_U15
K2_U09	świadomie rozwija swoje umiejętności warsztatowe	A2_U16
K2_U10	rozwija swoje umiejętności pracy w zespole umożliwiając sobie udział w pracach zespołów interdyscyplinarnych	A2_U16
K2_U11	potrafi wykorzystywać stosownie do własnej intencji nowoczesne technologie w projektowaniu produktu i komunikacji wizualnej	A2_U16
K2_U12	w sposób zaawansowany posługuje się komputerem jako narzędziem wspomagającym proces projektowy	A2_U16
K2_U13	posiada rozwinięte umiejętności kreatywnego i twórczego postrzegania produktu i komunikatu wizualnego	A2_U17
K2_U14	potrafi przygotowywać rozbudowane opisy teoretyczne do realizowanych projektów wraz z adekwatnymi źródłami, oraz zaprezentować je publicznie	A2_U18
K2_U15	posiada komunikatywną znajomość języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego określonego dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	A2_U19
K2_U16	potrafi dokonać publicznej, wyczerpującej prezentacji i omówienia własnego projektu, zgodnie z regułami oficjalnych występów publicznych	A2_U20
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
K2_S01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	A2_K01
K2_S02	jest zdolny do ciągłego, systematycznego samokształcenia się w obszarze zawodu projektanta i organizowania procesu projektowego	A2_K01
K2_S03	potrafi zainicjować proces rozwijania się zawodowego u innych osób	A2_K01
K2_S04	jest zdolny do samodzielnego organizowania działań projektowych w tym interpretacji badań, organizowania i nadzoru procesu projektowego, dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu	A2_K02 A2_K03
K2_S05	świadomie stymuluje kreatywność i zdolność do podejmowania właściwych decyzji u współpracowników	A2_K03
K2_S06	potrafi reagować na sztukę emocjonalnie, jednocześnie ją rozumieć, potrafi rozszerzać zakres własnych upodobań, szanując upodobania odmienne i nowe.	A2_K04
K2_S07	jest wrażliwy na potrzeby społeczne w aspekcie kulturowym oraz ekologicznym	A2_K04

K2_S08	posiada umiejętność konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich w kontekście sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej	A2_K05
K2_S09	jest zdolny do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej i przewodniczenia działaniom zespołu, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych, oraz przyjmowania i analizowania poglądów innych osób	A2_K05
K2_S10	stosuje się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej w zakresie ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	A2_K06

Legenda

A – obszar sztuki

H – obszar nauk humanistycznych

1 (po wskazaniu obszaru kształcenia) – poziom kształcenia (1- licencjat, 2- magister)

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy w efektach kształcenia

U – kategoria umiejętności w efektach kształcenia

S (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

Dziekan
Wydziału Wzornictwa i Architektury
Wnętrz

dr inż. arch. Andrzej Wachowicz