

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

**Program studiów
I stopień**

Instytut: *wzornictwo*

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Wzornictwo

Poziom: 6

Forma studiów: studia stacjonarne I stopnia, profil ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się
5. Plany studiów

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe:

Nazwa kierunku studiów	wzornictwo
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	licencjat
1. Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 61 studentów	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuk*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja zabytków*

1.3 Charakterystyka kierunku

Koncepcja i cele kształcenia na kierunku wzornictwo są zgodne z misją i strategią Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi uchwaloną na lata 2021 - 2024, która została wprowadzona uchwałą Senatu nr 58/21/k20-24 z dnia 15.06.2021 roku, zakładająca m.in. uczestnictwo w procesie przeobrażeń w sztuce polskiej i światowej poprzez rozwijanie działalności dydaktycznej, działalności twórczej z zakresu sztuk pięknych oraz sztuk projektowych jak i prac badawczych. Strategia ta znajduje odzwierciedlenie w nauczaniu projektowym uwzględniającym aspekty artystyczne. Założeniem prowadzonego kierunku studiów jest kształcenie profesjonalnych, kompetentnych projektantów odpowiadających na aktualne potrzeby projektowe, estetyczne i społeczne polskiego i światowego rynku pracy.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja uwzględnia nauczanie i uczenie się z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na

odległość i wynikające stąd uwarunkowania. Kierunkowe efekty uczenia się są zgodne z koncepcją i celami kształcenia oraz profilem ogólnoakademickim, a także są zgodne z właściwym poziomem Polskiej Ramy Kwalifikacji. Rozwój kierunku wzornictwa to proces dynamiczny, który obejmuje różnorodne obszary tematyczne, mające na celu dostosowanie się do współczesnych wyzwań i potrzeb społeczeństwa. W kontekście, projektowania form wzorniczych, komunikacji wizualnej, użycia nowych technologii oraz współpracy z firmami. Instytut Wzornictwa skupia się na stworzeniu środowiska edukacyjnego, które sprzyja innowacjom i praktycznemu podejściu do nauki. Dodatkowo Instytut rozwija programy edukacyjne, które umożliwiają studentom eksplorację różnych form wzorniczych - od konceptualnych po stricte użytkowe. Działa to jako most między sztuką a funkcjonalnością, gdzie studenci uczą się integrować estetykę z praktycznym zastosowaniem

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na kierunku wzornictwo wpisującym się w strategię Uczelni, jest również dostosowywanie oferty dydaktycznej do potrzeb i oczekiwań rynku pracy, realizowanym między innymi poprzez modernizowanie kierunku i programu kształcenia. Instytut Wzornictwa nadaje najwyższy priorytet działaniom zmierzającym do podnoszenia jakości kształcenia studentów uwzględniając systematyczny rozwój narzędzi kształcenia. Kierunek stale unowocześnia i optymalnie wykorzystuje swoje zasoby infrastrukturalne, promując działania prospołeczne i proekologiczne uwzględniając projektowanie uniwersalne oraz zagadnienia dotyczące dostępności. Zarówno Uczelnia, jak i kierunek wzornictwo otwierają się na nowe metody nauczania: webinaria, wykłady i kursy prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, wykorzystując w tym celu doświadczenie z zakresu nauczania zdalnego i hybrydowego. Uczelnia zapewnia monitorowanie procesu kształcenia poprzez strukturę Systemu Jakości Kształcenia, powołanie Uczelnianego Zespołu ds. Zapewniania Jakości Kształcenia, Wydziałowego Zespołu ds. Zapewniania Jakości Kształcenia i Kolegiów Kierunkowych, w tym kierunku wzornictwo. Koncepcja i cele kształcenia mieszczą się w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki do której kierunek został przyporządkowany oraz są związane z prowadzoną działalnością naukową. Tworząc program studiów położono nacisk na aspekt współpracy uczelni z lokalnymi przedsiębiorstwami z obszaru województwa łódzkiego i miasta Łodzi. Instytut Wzornictwa współpracuje z otoczeniem społeczno-gospodarczym, nawiązując relacje z firmami branżowymi, co umożliwia studentom zdobywanie doświadczenia praktycznego już w trakcie studiów. Programy staży, warsztatów i projektów realizowanych we współpracy z firmami pozwalają studentom na aplikację wiedzy teoretycznej w rzeczywistych projektach, dając szansę na wdrożenie produktu już w trakcie studiów. Taka współpraca sprzyja również aktualizacji programów nauczania, aby lepiej odpowiadały na potrzeby dynamicznego środowiska biznesowego. W ten sposób Instytut Wzornictwa kształci kreatywnych i kompetentnych absolwentów, gotowych do wyzwań związanych z projektowaniem, komunikacją wizualną, wzornictwem i innowacjami technologicznymi, a także dobrze przygotowanych do skutecznej współpracy z przedsiębiorstwami.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Przyjęte na kierunku wzornictwo treści programowe i ich dobór mają na celu uzyskanie efektu wykształcenia kreatywnego absolwenta, potrafiącego samodzielnie i swobodnie podejmować zadania projektowe. Program i plan studiów na poziomie studiów I stopnia uwzględnia aktualny stan wiedzy i postępujących przemian na wielu polach technologicznych i społecznych. Programy

poszczególnych przedmiotów powstały oparciu o założone efekty uczenia (zawarte w matrycy efektów uczenia oraz w kartach przedmiotu). Dobór treści programowych jest zgodny z zakładanymi efektami uczenia oraz uwzględnia w szczególności aktualny stan wiedzy w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, do których odnoszą się efekty uczenia. Studia na kierunku wzornictwo mają zindywidualizowany charakter i pozwalają na bezpośrednią pracę nauczyciela akademickiego z studentami w relacji mistrz-uczeń, co sprzyja osiągnięciu założonych efektów uczenia.

Treści programowe opracowane dla Instytutu Wzornictwa są zgodne z efektami uczenia się oraz z aktualnym stanem wiedzy w dyscyplinie, do której kierunku jest przyporządkowany. Program Instytutu Wzornictwa na studiach I stopnia zawiera moduły: kształcenia ogólnego, praktycznego kształcenia kierunkowego, kształcenia kierunkowego oraz kształcenia uzupełniającego. Kształcenie uzupełniające zapewniają szkolenia realizowane w toku studiów.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia na kierunku Wzornictwo w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi został skorelowany z dynamicznie zmieniającymi się wymogami współczesnej gospodarki opartej na wiedzy i innowacjach. Zgodność ta manifestuje się w następujących obszarach:

Odpowiedź na zapotrzebowanie przemysłu kreatywnego: Efekty uczenia się w kategorii umiejętności koncentrują się na wykształceniu projektantów zdolnych do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego – od fazy badawczej i analizy procesów użytkowych, po wdrożenie produktu. Odpowiada to bezpośrednio na zapotrzebowanie przedsiębiorstw poszukujących kadr kompetentnych w obszarze Design Thinking oraz zarządzania designem.

Innowacyjność i technologia: Poprzez nacisk na znajomość nowoczesnych technologii produkcji oraz materiałoznawstwa, absolwenci są przygotowani do współpracy z sektorem produkcyjnym. Wiedza z zakresu zbioru informacji niezbędnych do projektowania procesów użytkowych pozwala na tworzenie produktów o wysokim stopniu zorientowania na użytkownika (User-Centered Design), co jest kluczowym parametrem konkurencyjności na współczesnym rynku. Wpisane w program efekty dotyczące pracy zespołowej, komunikacji z otoczeniem gospodarczym oraz krytycznej analizy decyzji projektowych, bezpośrednio realizują postulaty pracodawców. Absolwent posiada nie tylko warsztat artystyczny, ale również kompetencje społeczne niezbędne do pracy w interdyscyplinarnych zespołach wdrożeniowych. Realizacja studiów łączy pogłębioną wiedzę teoretyczną i krytyczną z zaawansowaną praktyką warsztatową. Dzięki temu absolwenci wykazują się wysoką elastycznością zawodową, zdolnością do autorefleksji i ustawicznego kształcenia, co jest niezbędne w zawodach ulegających częstym transformacjom technologicznym. Obowiązkowe praktyki zawodowe oraz realizacja tematów projektowych we współpracy z podmiotami zewnętrznymi gwarantują, że zakładane efekty uczenia się są na bieżąco weryfikowane przez realia rynkowe i społeczne.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Perspektywy zatrudnienia absolwentów studiów pierwszego stopnia kierunku wzornictwo są ściśle powiązane z uzyskanymi kompetencjami w zakresie projektowania systemowego, znajomością technologii oraz umiejętnością analizy potrzeb użytkownika. Dzięki interdyscyplinarnemu

wykształceniu łączącemu kompetencje artystyczne z technicznymi, absolwent posiada wysoki stopień elastyczności zawodowej, co pozwala na adaptację do zmieniających się potrzeb rynku pracy. Absolwent 6-semesteralnych studiów I stopnia na kierunku wzornictwo posiada umiejętność wykonywania prostych i średnio zaawansowanych projektów z zastosowaniem technologii zgodnych z realiami produkcji seryjnej i jednostkowej. Jest przygotowany do wykonywania prezentacji w postaci czytelnych dla odbiorcy rysunków oraz modeli przestrzennych składających się na dokumentację projektową. Do jej wykonania potrafi wykorzystać techniki komputerowego wspomagania projektowania oraz manualne w postaci rysunku technicznego, odręcznego oraz modelowania. Potrafi posługiwać się technikami fotograficznymi w celach dokumentacyjnych i twórczych. Skutecznie wykorzystuje nabytą wiedzę we własnych działaniach twórczych. Może pracować jako członek zespołu projektowego wnosząc do realizowanych prac własne koncepcje zgodne z przekazanymi mu założeniami i technologią. Potrafi realizować projekty odpowiadające na podstawowe wymagania człowieka w kontekście jego potrzeb i możliwości zarówno w aspekcie fizycznym jak i psychicznym. Absolwent jest przygotowany do podjęcia magisterskich studiów drugiego stopnia na kierunku wzornictwo lub pokrewnych kierunkach projektowych.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W oparciu o profil akademicki Instytutu Wzornictwa oraz realizowany program kształcenia, główne kierunki badań naukowych koncentrują się na integracji aspektów humanistycznych, technologicznych i artystycznych. Do kluczowych obszarów należą: projektowanie zorientowane na użytkownika, badania nad procesami użytkowymi, ergonomią oraz psychologią percepcji w celu tworzenia produktów optymalnie dopasowanych do potrzeb fizycznych i poznawczych odbiorcy.

Prace badawcze nad rozwiązaniami niwelującymi bariery (Design Uniwersalny), projektowaniem dla grup o specjalnych potrzebach (seniorzy, osoby z niepełnosprawnościami) oraz projektowaniem dla zrównoważonego rozwoju. Eksploracja nowych technologii wytwarzania (w tym technologii przyrostowych 3D) oraz ich aplikacja w strukturze produktu końcowego.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Relacja między działalnością naukową a procesem dydaktycznym w Instytucie Wzornictwa opiera się na modelu nauczania opartego na badaniach, co zapewnia studentom dostęp do najnowszej wiedzy i innowacyjnych rozwiązań projektowych. Związek ten realizowany jest w następujących płaszczyznach:

Wyniki prac badawczych prowadzonych przez kadrę dydaktyczną są na bieżąco implementowane do treści wykładów i ćwiczeń. Dzięki temu program kształcenia ewoluuje wraz ze zmianami technologicznymi i społecznymi. Studenci są wdrażani w naukowe metody gromadzenia i analizy danych. Dydaktyka kładzie nacisk na to, by decyzje projektowe nie były wyłącznie intuicyjne, lecz wynikały z rzetelnej podbudowy badawczej. Studenci wyższych lat oraz członkowie kół naukowych są angażowani w prace badawcze Instytutu, często realizowane we współpracy z otoczeniem gospodarczym. Pozwala to na realizację prac dyplomowych o charakterze wdrożeniowym, rozwiązujących realne problemy projektowe.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Salę i pomieszczenia dydaktyczne, które wykorzystują studenci Instytutu Wzornictwa mieszczą się w trzech budynkach na ul. Wojska Polskiego 121 w Łodzi. Studenci i pracownicy mają do dyspozycji kilkadziesiąt odpowiednio wyposażonych pomieszczeń dydaktycznych. Liczba sal i ich wielkość są adekwatne do ilości grup studenckich, które planowo odbywają w nich zajęcia. Pracownie są wyposażone w odpowiednią ilość komputerów, do których co roku są odnawiane licencje. W ostatnich latach pracownicy Instytutu Wzornictwa realizując własne prace badawcze z funduszu badań statutowych, znacznie poszerzyli bazę aparatury badawczej kierunku. Dodatkowo sale wyposażone są w zróżnicowany sprzęt audiowizualny, odpowiadający potrzebom dydaktycznym i wymogom poszczególnych pracowni. Instytut dysponuje własną modelarnią z zapleczem technicznym umożliwiającym realizację prac kursowych w formie makiet imitacyjnych i przedprototypów w zależności od stopnia komplikacji układu technicznego.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Studia I stopnia

Pierwszy stopień studiów trwa 3 lata (6 semestrów), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w liczbie 2685, 180 punkty ECTS. Po ukończeniu studiów na stopniu I oraz po obronieniu licencjackiej pracy dyplomowej, student uzyskuje tytuł licencjata.

Program studiów jasno określa wybór pracowni obowiązkowych jak i zapewnia wybór pracowni projektowych według przemyślanej i adekwatnej metody dostosowanej do procesu dydaktycznego. Pierwszy i drugi semestr studiów stacjonarnych obowiązuje do zajęć obowiązkowych w module, praktycznego kształcenia kierunkowego, kształcenia kierunkowego, kształcenia uzupełniającego oraz kształcenia ogólnego. W module kształcenia ogólnego na studiach pierwszego stopnia zajęcia Malarstwa, Fotografii, Podstaw Rzeźby i Rysunku Studyjnego są dopasowane do wyznaczonych modułów zajęć w wybranych jednostkach.

Dla studiów I stopnia zajęcia projektowe są prowadzone w grupach 10 -11 osobowych, wykłady są prowadzone wspólne dla wszystkich studentów studiów licencjackich w ASP, grupy

Po 2 semestrze na studiach I stopnia następuje możliwość wyboru pracowni projektowych w module praktycznego kształcenia kierunku. Pracę dyplomową można zrealizować w pracowni projektowej do wyboru po zaliczeniu dwóch semestrów w wybranej pracowni. Informacje dotyczące ilości pracowni i możliwości wyboru są dostępne na stronie ASP Łódź. Wybór pracowni projektowych zapewnia uzyskanie zgodnych efektów uczenia się do spełnienia kompleksowego i specyficznego programu studiów.

3.2 OPIS REALIZACJI PROGRAMU

Proces dydaktyczny na kierunku realizowany jest poprzez zróżnicowane formy kształcenia, obejmujące zajęcia praktyczne, ćwiczenia, seminaria, wykłady oraz praktyki zawodowe, uzupełnione o ustrukturyzowaną pracę własną studenta. Fundamentem programu są moduły o profilu praktycznym, prowadzone w warunkach pracowni projektowych oraz warsztatów specjalistycznych. Przyjęta metodologia zakłada ewolucję modelu pracy: od zadań zespołowych na początkowym etapie studiów, służących integracji kompetencji, po dominujący w dalszym toku kształcenia model mistrzowski, oparty na indywidualnych korektach projektowych i konsultacjach. Taka struktura zapewnia bezpośrednią interakcję z kadrą dydaktyczną, co pozwala na pełną indywidualizację ścieżki

kształcenia oraz elastyczne dostosowanie metod weryfikacji osiągnięć do osobistego potencjału studenta. Wykorzystanie form warsztatowych gwarantuje efektywną operacjonalizację wiedzy teoretycznej i intensywny rozwój umiejętności praktycznych w warunkach zbliżonych do rzeczywistego środowiska projektowego.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	180
w ramach zajęć prowadzących z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	172
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	68
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	8
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	25

Łączna liczba godzin zajęć: 2685

Studia pierwszego stopnia trwają 3 lata (6 semestrów), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w ilości 2685. Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia oraz zdaniem egzaminie dyplomowym, student uzyskuje tytuł licencjata. Na studiach pierwszego stopnia liczba punktów ECTS, przewidziana w planie studiów do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia podana przez jednostkę wynosi 180.

3.4. Praktyki zawodowe

Praktyki zawodowe na studiach pierwszego stopnia stanowią integralną część programu kształcenia i mają charakter obowiązkowy oraz nieodpłatny. Szczegółowe zasady ich realizacji określa Kierunkowy Regulamin Zawodowych Praktyk Studenckich Wydziału Sztuk Projektowych Instytutu Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Wymiar godzinowy praktyk wynosi łącznie 214 godzin. Głównym założeniem praktyk jest przygotowanie studenta do wejścia na rynek pracy oraz wykonywania zawodu projektanta wzornictwa. Do celów szczegółowych należą:

1. Rozwój kompetencji zawodowych: Praktyczne doskonalenie umiejętności projektowych w wybranym obszarze wzornictwa poprzez realizację zadań zleconych przez podmiot przyjmujący na praktykę.
2. Doskonalenie warsztatu technicznego: Zapoznanie się ze specjalistycznymi technologiami produkcji oraz technikami projektowymi stosowanymi w środowisku zawodowym, co stanowi uzupełnienie wiedzy zdobytej w toku studiów.
3. Kształtowanie kompetencji społecznych i organizacyjnych: Nabycie umiejętności pracy w zespole, profesjonalnego komunikowania się z innymi członkami grupy projektowej oraz efektywnego zarządzania czasem w celu terminowej realizacji harmonogramu prac.
4. Przygotowanie do realiów rynku pracy: Zdobycie doświadczenia w procesie rekrutacyjnym, w tym umiejętności autoprezentacji podczas rozmowy kwalifikacyjnej oraz profesjonalnego przygotowania dokumentacji aplikacyjnej i portfolio.
5. Interakcja z otoczeniem społeczno-gospodarczym: Bezpośrednie zapoznanie się ze strukturą organizacyjną przedsiębiorstw oraz wymaganiami rynkowymi stawianymi współczesnym projektantom.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne) Warunkami ukończenia studiów są: uzyskanie wymaganej liczby punktów ECTS niezbędnych do zrealizowania programu studiów kierunku wzornictwo. Złożenie i obrona egzaminu dyplomowego licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z projektu praktycznego i opisu do projektu.

4. Efekty Uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku wzornictwo

stacjonarne studia pierwszego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
	Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia
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 poziomie 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 poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (DZ.U.2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składownika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
WZ6_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego oraz komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W02	ma wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W03	zna historię sztuk plastycznych, wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wewnątrz	P6S_WG
WZ6_W04	zna współczesne dokonania w obszarze sztuk plastycznych, wzornictwa, projektowania graficznego, architektury wewnątrz	P6S_WG

WZ6_W05	pojmuje wpływ technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego przedmiotu lub komunikatu wizualnego	P6S_WG
WZ6_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	P6S_WG
WZ6_W07	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji przemysłowej	P6S_WG
WZ6_W08	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji jednostkowej	P6S_WG
WZ6_W09	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W10	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dtp (przygotowanie do druku, wybór papieru, metody drukarskie)	P6S_WG
WZ6_W11	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W12	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu ergonomii	P6S_WG
WZ6_W13	zdaje sobie sprawę z istoty ekologii i stosowania jej zasad podczas projektowania	P6S_WG
WZ6_W14	posiada zaawansowaną wiedzę na temat materiałów i technik modelarskich	P6S_WG
WZ6_W15	posiada wiedzę na temat sposobów i technik prezentacji, również prezentacji multimedialnych	P6S_WG
WZ6_W16	ma wiedzę dotyczącą prawnych i etycznych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	P6S_WG
WZ6_W17	jest świadom istoty kontekstu zagadnień teoretycznych zawodu projektanta w odniesieniu do jego praktycznego aspektu	P6S_WG
WZ6_W18	ma wiedzę na temat stosowania technik rysunku, malarstwa i kompozycji	P6S_WG
WZ6_W19	charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej w tym prawa autorskiego	P6S_WG
WZ6_W20	definiuje zaawansowane terminy właściwe obszarowi wzornictwa i komunikacji wizualnej teorii i historii wzornictwa oraz innych pokrewnych dyscyplin	P6S_WG
WZ6_W21	identyfikuje i klasyfikuje istotne projekty z dziedziny wzornictwa w aspekcie historycznym i współczesnym	P6S_WG
WZ6_W22	dostrzega związek teorii wzornictwa i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i / lub projektową	P6S_WG
WZ6_W23	dokonyuje analizy formy i procesu użytkowego produktu w oparciu o klasyczne i współczesne metody badawcze	P6S_WG
WZ6_W24	dostrzega powiązanie zawodu projektanta z podstawową wiedzą z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki	P6S_WG
WZ6_W25	zna i rozumie zasady przygotowania różnych form autoprezentacji dla pracodawców	P6S_WG

WZ6_W26	zna specyfikę funkcjonowania jednostki przyjmującej na praktykę	P6S_WG
---------	---	--------

UMIEJĘTNOŚCI		
Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ6_U01	tworzyć i realizować złożone koncepcje projektowe produktów, graficzne i artystyczne	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U02	osiągać i prezentować założone cele projektowe w obszarze użytkowym, technicznym, oraz estetycznym	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U03	świadomie dobierać elementy warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U04	świadomie używać wybranych elementów warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U05	świadomie wybierać / dobierać, optymalne materiały i technologie do produkcji projektowanych produktów	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U06	świadomie wybierać / dobierać, optymalne środki wyrazu i techniki do projektów z zakresu komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U07	samodzielnie podejmować decyzje dotyczące realizowanych przez niego projektów w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej kilkuosobowej pracy nad projektem	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U09	swobodnie dobierać materiały i technologie adekwatne do wytwarzania i projektowania produktów i komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U10	projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U11	wykorzystywać zasady ekologii podczas realizacji prac projektowych	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U12	wykonywać modele gabarytowe oraz imitacyjne własnych projektów stosując adekwatne technologie	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U13	wykonać prezentację projektu wykorzystując adekwatną technikę	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U14	rysować odręcznie przedmioty i postacie wykorzystując dowolne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U15	kształtować obiekty trójwymiarowe stosując adekwatne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U16	rozwijać i wykorzystywać własne umiejętności warsztatowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U17	w sposób kreatywny i innowacyjny realizować podejmowane tematy projektowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U18	potrafi dokonać analizy procesu użytkowego oraz zaprojektować właściwy proces użytkowy	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U19	przygotowywać typowe opisy teoretyczne do realizowanych projektów	P6S_UK

WZ6_U20	potrafi dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu	P6S_UK
WZ6_U21	posiada znajomość języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu wzornictwa i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2 E uropejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
WZ6_U22	potrafi realizować zadania projektowe w jednostce oferującej praktykę, w oparciu o wytyczne i dostępne techniki projektowe	P6S_UK
WZ6_U23	potrafi pracować w zespole projektowym, w tym interdyscyplinarnym w jednostce oferującej praktykę	P6S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
WZ6_S01	świadomego ocenienia zaawansowanego zakresu swojej wiedzy i umiejętności, rozumiejąc potrzebę ich doskonalenia i rozwijania	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S02	samodzielnej pracy w zakresie projektowania produktów i komunikacji wizualnej, a w przypadku trudności zasięgania opinii ekspertów	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S03	zbierania informacji, analizy rynku w kontekście produktu	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S04	wykonania analizy, interpretacji i komunikatu wizualnego	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S05	formułowania krytycznych opinii na temat otoczenia	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S06	argumentowania podjętych decyzji projektowych	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S07	organizowania własnej pracy w oparciu o wewnętrzną motywację	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S08	efektywnego wykorzystywania własnej wyobraźni, emocjonalności oraz do twórczego myślenia i twórczej pracy	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S09	do adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S10	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S11	do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych oraz przyjmowania poglądów innych osób	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO
WZ6_S12	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	P6S_KK P6S_KR P6 S_KO
WZ6_S13	podejmowania refleksji na temat roli społecznej projektanta wzornictwa	P6S_KK P6 S_KR P6S_KO

4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Moduł kształcenia ogólnego		
Malarstwo	WZ6_W18 WZ6_U13 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy na poziomie podstawowym z technik malarskich w celu nabycia umiejętności prezentowania swoich prac adekwatną techniką.
Fotografia	WZ6_W15 WZ6_U13 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy na poziomie podstawowym technik fotograficznych, zapoznavanie się ze sprzętem fotograficznym, w celu umiejętnego prezentowania własnych projektów.
Podstawy Rzeźby	WZ6_W14 WZ6_U15 WZ6_S01	Zapoznanie się z materiałami i technikami modelarskimi, rozwijanie umiejętności tworzenia form przestrzennych z wykorzystaniem perspektywy, skali i proporcji. Program zakłada zdobycie wiedzy z zakresu podstawowych pojęć kompozycji rzeźbiarskiej i ich zastosowania w procesie realizacji rzeźby.
Rysunek Studyjny	WZ6_W18 WZ6_U14 WZ6_S08	Nabywanie wiedzy i umiejętności stosowania technik rysunku, w celu nabycia umiejętności wyrażania prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie, wypracowywanie oraz doskonalenie własnych środków wyrazu.
Język obcy	WZ6_W17 WZ6_U16 WZ6_S11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy-egzamin B2	WZ6_U21 WZ6_S01 WZ6_S11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	WZ6_W03 WZ6_S05	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowożytnej	WZ6_W03 WZ6_W22 WZ6_U19 WZ6_S06	Celem kursu jest nabycie wiedzy z zakresu historii sztuki nowoczesnej. Dzięki zajęciom student powinien nabrać zdolności przekrojowego i zagadnieniowego myślenia o dziejach sztuki; rozumieć zależności w jej obrębie, sieć kontekstów, tropów i powiązań. Wiedza erudycyjna, przyswojona w trakcie

		zajęć ma ułatwiać studentowi prowadzenie refleksji teoretycznej, wzbogacać jego język dyskursu twórczego. Odrębnymi efektami ma być podniesienie kompetencji odbiorczej studenta – powinien on dzięki przyswojonej wiedzy swobodnie opisywać i analizować napotykaną i odbieraną sztukę, oraz dostrzegać i rozumieć powiązania i odniesienia utworów sztuki do innych dziedzin kultury.
Historia sztuki nowoczesnej	WZ6_W04 WZ6_W20 WZ6_W22 WZ6_U19 WZ6_S06	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.

Moduł praktyczny kształcenia kierunku

Podstawy projektowania 1	WZ6_W01 WZ6_W23 WZ6_U03 WZ6_U05 WZ6_U07 WZ6_S05 WZ6_S06	Działania projektowe uwzględniają: zbiór podstawowych informacji o istniejących produktach; analiza procesu użytkowego i wnioski z jego obserwacji; wykreowanie wstępnych koncepcji wyrażonych za pomocą technik design sketchingu; wytworzenie makiet wybranych koncepcji i ich testy; wykonanie modelu 3d wyselekcjonowanego projektu; wykonanie modelu fizycznego i testy jego funkcjonalności; całość zakończona prezentacją.
Podstawy projektowania 2	WZ6_W02 WZ6_W05 WZ6_U04 WZ6_U17 WZ6_S06 WZ6_S10	Kurs Podstaw Projektowania 2 ma na celu wprowadzenie i oswojenie nowych studentów z zagadnieniem wzornictwa. Podczas kursu studenci realizują zadania projektowe, które holistycznie wprowadzają ich w tematykę. Tematy kursu obejmują aspekty analityczne, praktyczne oraz projektowe. Praca odbywa się zarówno podczas zajęć w formie warsztatowej, jak i poza nimi, w ramach samodzielnej pracy, podlegającej korektom podczas spotkań. Zadania projektowe kończą się fizycznymi obiektami, które studenci wykonują własnoręcznie, a przebieg pracy dokumentowany jest w formie prezentacji, eksponowanej w trakcie wystąpienia przed

		grupą.
Dokumentacja techniczna	WZ6_W18 WZ6_U13 WZ6_S02	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z umiejętnością opisów technicznych i tworzeniem prostych rysunków technicznych opisujących przedmiot, wyrób, w celu stworzenia makiety lub prototypu swojego projektu produktu przemysłowego.
Technologia i materiałoznawstwo		Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z materiałoznawstwa i technologii materiałowych, w zakresie określonym przez treści programowe właściwe dla kierunku studiów. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania prostych problemów związanych z doborem materiałów, rozróżniania, materiałów oraz analizy wyników obserwacji w oparciu o uzyskaną wiedzę.
Propedeutyka graf. Program. Komp.	WZ6_W09 WZ6_W10 WZ6_W11 WZ6_U16	Zapoznanie się z programami graficznymi jako elementu wspomagającego proces projektowy.
Rysunek zawodowy	WZ6_W02 WZ6_U14 WZ6_S07	Celem zajęć prowadzonych na studiach licencjackich jest zaznajomienie studentów z warsztatem rysunkowym dzięki omówieniu i praktycznemu zastosowaniu różnych środków wyrazu artystycznego, wykształcenie biegłości odręcznego kreślenia perspektywicznego do przedstawiania swoich pomysłów projektowych oraz umiejętności analizowania przestrzeni i kształtów w otaczającym środowisku.
Podstawy kompozycji we wzornictwie	WZ6_W02 WZ6_W18 WZ6_U01 WZ6_S02	Celem zajęć jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy w zakresie kompozycji plastycznej. Omówienie jej podstawowych rodzajów i definicji. Wskazanie potrzeby nabywania umiejętności rozpoznawania typów kompozycji oraz ich stosowania w projektach wzorniczych wykonywanych podczas studiów i pracy zawodowej. Ćwiczenia mają na celu nabycie wyżej wymienionych umiejętności. Ponadto studenci zobowiązani są do wykazania zainteresowania kwestiami kompozycji plastycznej. W trakcie realizacji zadań korzystamy z telefonów wykonując notatki fotograficzne będące następnie materiałem dokumentującym efekt zadania. Posługujemy się

		również tradycyjnymi technikami (ręcznymi) wykonywania ćwiczeń z zakresu kompozycji płaskiej oraz przestrzennej.
Modelowanie i prototypowanie	WZ6_W08 WZ6_W14 WZ6_U05 WZ6_S02	Poznanie w stopniu podstawowym narzędzi przydatnych do technik modelowania produktu. Podstawy praktycznych umiejętności ich używania i zastosowania. Bhp stanowiska pracy i pracy z poszczególnymi narzędziami. Podstawowa wiedza o alternatywnych sposobach modelowania: używanie różnych narzędzi/technik pozwalających na osiągnięcie danego efektu. Podstawy ergonomii stanowiska pracy i obsługi narzędzi. Zajęcia są podzielone na część teoretyczną omawiającą poszczególne zagadnienia i na część praktyczną - ćwiczenia pozwalające na zastosowanie teorii w praktyce.
Techniki prezentacyjne	WZ6_W15 WZ6_U01 WZ6_U06 WZ6_U08 WZ6_U13 WZ6_S04 WZ6_S08	Studenci podczas zajęć w pracowni poznają i analizują narzędzia komunikacji wizualnej (między innymi: kształt, znak, symbol, typografia, hierarchia, synteza, ilustracja, layout, kompozycja, akcent, kolor) oraz w oparciu o dostępne narzędzia technologiczne, uczą się formułowania komunikatów wizualnych o różnym stopniu trudności.
Podstawy ergonomii i antropometrii	WZ6_W01 WZ6_W05 WZ6_W12 WZ6_W13 WZ6_W23 WZ6_W24 WZ6_U10 WZ6_U12 WZ6_U18 WZ6_S01 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S11	Zrozumienie na poziomie podstawowym terminu ergonomii i antropometrii. Wyjaśnienie pojęć dotyczących ergonomii i antropometrii. Geneza ergonomii jako dyscypliny naukowej, zadania ergonomii, ergonomia jako interdyscyplinarna dziedzina wiedzy. Wyjaśnienie pojęć stanowisko pracy, procesy, środowisko. Nurty i kierunki działalności ergonomii.. Cele projektowania ergonomicznego. Nauka umiejętności posługiwania się tablicami antropometrycznymi. Podstawy projektowania ergonomicznego (koncepcja, projekt, prototyp, produkcja, eksploatacja, likwidacja) omówienie każdego z czynników, ćwiczenie: zrealizowanie projektu przedmiotu użytkowego i wykonanie makiety w sposób dowolny w wybranej skali zgodnie z

		wymiarami pobranymi z atlasu antropometrycznego. Wykonywanie modeli gabarytowych oraz imitacyjnych własnych projektów. Dokonywanie analizy procesu użytkowego oraz projektowanie własny proces użytkowy. Przy projektowaniu produktu korzystamy z atlasu antropometrycznego, w celu zrozumienia projektowania uniwersalnego. Rozwijanie empatii w procesie projektowym.
Komp. wspom. Proj. (Rhino, Renderer)	WZ6_W09 WZ6_W14 WZ6_U01 WZ6_U12 WZ6_U13 WZ6_U15 WZ6_U16 WZ6_S02	Przedmiot <i>Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)</i> ma na celu nauzenie modelowania komputerowego, stosowanego we wzornictwie przemysłowym. Dlatego modele są tworzone jako powierzchnie NURBS, które stanowią bardzo precyzyjne, lecz zarazem wymagający wysokich kwalifikacji sposób definicji geometrii trójwymiarowej. Podstawowym celem nauki przedmiotu jest umiejętność przełożenia projektowanego kształtu, istniejącego w postaci szkiców, przekrojów czy makiet, na model komputerowy.
Podstawy typografii produktu	WZ6_W02 WZ6_U06 WZ6_S04	Rozwijanie wiedzy dotyczącej podstawowego warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu komunikacji wizualnej. Zrozumienie czytelności komunikatów graficznych.
Portfolio	WZ6_W15 WZ6_U13 WZ6_U19 WZ6_S10	Analiza potrzeb i dopasowanie narzędzi komunikacji wizualnej oraz dopasowanie dostępnych środków technologicznych przy realizacji prezentacji Portfolio. Układ chronologiczny, celowy lub funkcjonalny. Przygotowanie dostępnych i tworzenie nowych materiałów wizualnych dokumentujących zrealizowane prace. Tworzenie siatek funkcjonalnych oraz layoutu prezentacji. Przygotowanie zoptymalizowanych plików ekranowych (kompresja) lub przygotowanie wersji do druku. Na zakończenie prezentacja i omówienie w grupie.
Modelowanie	WZ6_W01	Nabycie wiedzy w zakresie identyfikacji i

procesów użytkowych	WZ6_W06	gromadzenia zbioru informacji niezbędnych do projektowania procesów użytkowych. Analiza uwarunkowań ergonomicznych, społecznych i technicznych jako podstawa definiowania założeń projektowych. Umiejętność przekładania wyników analizy procesu użytkowego na strukturę i estetykę produktu. Świadome operowanie elementami ekspresji plastycznej w celu uzyskania zamierzonej funkcjonalności i wyrazu artystycznego formy. Rozwinięcie kompetencji w zakresie formułowania merytorycznych i krytycznych wniosków dotyczących własnych decyzji projektowych. Umiejętność obiektywnej oceny rozwiązań projektowych innych uczestników kursu oraz prowadzenia profesjonalnego dyskursu w procesie korekt zespołowych
	WZ6_W13	
	WZ6_W23	
	WZ6_U02	
	WZ6_U15	
	WZ6_U18	
	WZ6_S06	
	WZ6_S07	
	WZ6_S10	
	Procesy Projektowe	
Projektowanie produktu	WZ6_W01 WZ6_W05 WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U05 WZ6_U07 WZ6_U09 WZ6_U12 WZ6_U13 WZ6_U17 WZ6_U18 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S09	Treścią kursu jest kształcenie umiejętności projektowania produktów w zakresie wzornictwa przemysłowego przeznaczonych dla ściśle zdefiniowanego użytkownika oraz stosowaniu właściwych dla każdego tematu projektowego technologii. W tym celu słuchacze po fazie rozpoznania potrzeby definiują istotę problemu jaki należy rozwiązać, a następnie generują zbiór możliwych rozwiązań i dokonują wyboru takiego rozwiązania, które jest optymalne dla danego przypadku. Decydując się na konkretne rozwiązanie, studenci biorą pod uwagę krótko, jak i długoterminowe skutki

wprowadzenia na rynek wyrobu w jego wymiarze społeczno-kulturowym oraz ekologicznym.

W trakcie projektowania procesu użytkowego studenci starają się min. uwzględnić możliwości adaptacji wyrobu do indywidualnych warunków użytkowania (np. poprzez możliwość ingerencji samego użytkownika w sposób posługiwania się konkretnym przedmiotem), tak aby stworzyć produkt potencjalnie „przyjazny” dla użytkownika.

Projektowanie informacji	WZ6_W02	Program przedmiotu Projektowanie Informacji, umożliwia studentom poszerzenie spektrum projektowych umiejętności o zagadnienia z zakresu opracowania krótkich komunikatów, instrukcji obsługi, opisów i prezentacji różnego typu procesów, infografiki oraz systemów informacyjnych. Istotnym elementem w procesie kształcenia jest również poznanie wybranych zagadnień z takich dziedzin jak: komunikacja wizualna, badania i testy, procesy przygotowania projektów do realizacji poligraficznej (prepress) i multimedialnej. Program przedmiotu został więc podzielony na 3 części, zgodnie z ilością semestrów przewidzianych na kształcenie studentów studiów licencjackich.
	WZ6_W17	
	WZ6_U01	
	WZ6_U03	
	WZ6_U06	
	WZ6_U13	
	WZ6_S08	
	WZ6_S11	
Projektowanie społeczne	WZ6_W05	Celem pracowni jest zdefiniowanie potrzeb społecznych, środowiskowych, twórczych i włączenie użytkowników (jeśli jest to możliwe) w proces projektowy, a także eksperymentalne podejście w procesie kreacji. Omawiane w pracowni zagadnienia z psychofizjologii widzenia, kompozycji, cech wartości plastycznych, wspomagają myślenie abstrakcyjne. Analiza semiotyczna opracowywanego tematu, konsultacje z użytkownikiem jak i analiza potrzeb, są kluczowe przy tworzeniu metod realizacji zadania.
	WZ6_W13	
	WZ6_W23	
	WZ6_U02	
	WZ6_U04	
	WZ6_U07	
	WZ6_U11	
	WZ6_U13	
	WZ6_U17	
	WZ6_U18	
	WZ6_S03	
WZ6_S05		
WZ6_S08		
WZ6_S10		
Projektowanie zrównoważone	WZ6_W01	Realizowane w pracowni zadania projektowe oparte są na zauważalnych potrzebach wynikających z zachodzącej obecnie kolejnej
	WZ6_W05	
	WZ6_W06	

	WZ6_W13 WZ6_U02 WZ6_U05 WZ6_U11 WZ6_U12 WZ6_U19 WZ6_U20 WZ6_S02 WZ6_S03 WZ6_S06 WZ6_S09	rewolucji przemysłowej. Elementem scalającym tematy ćwiczeń jest szeroko rozumiana troska o środowisko naturalne. Student ma możliwość wyboru, który temat jest mu bliższy i który decyduje się realizować. Proces projektowy podzielony jest na pięć etapów: generowanie pomysłu, wyodrębnienie problemu, koncepcje wstępne, praca nad wybraną koncepcją, opracowanie dokumentacji. Ważnym elementem pracy nad ćwiczeniem semestralnym jest również weryfikacja procesu użytkowego.
Proseminarium dyplomowe pracy projektowej	WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U07 WZ6_U09 WZ6_U16 WZ6_U17 WZ6_U18 WZ6_U19 WZ6_U20 WZ6_S03 WZ6_S05 WZ6_S06 WZ6_S07 WZ6_S08	Indywidualna praca ze studentem, poszukiwanie problemu projektowego. Poszukiwanie rozwiązania celu projektowego w obszarze użytkowym, technicznym oraz estetycznym. Badania procesu użytkowego i analiza formy użytkowego produktu na poziomie podstawowym. Dobór materiałów i technologii adekwatnej do wytwarzania i projektowania produktu i komunikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności warsztatowych studenta. Zbieranie informacji, analizy rynku w kontekście wybranego problemu projektowego.
Seminarium dyplomowe pracy projektowej	WZ6_W05 WZ6_W23 WZ6_U02 WZ6_U03 WZ6_U04 WZ6_U05 WZ6_U06 WZ6_U07 WZ6_U13 WZ6_U17 WZ6_U18 WZ6_U19 WZ6_U20 WZ6_S01 WZ6_S02 WZ6_S06	Indywidualna praca ze studentem, rozwiązywanie problemów projektowych wybranego tematu pracy dyplomowej. Wybór technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych projektowanego przedmiotu (produktu) lub komunikatu wizualnego. Wykorzystywanie klasycznych lub współczesnych metod badawczych na poziomie podstawowym. Tworzenie prezentacji procesu projektowego i drogi projektowej, wykorzystując adekwatną technikę. Kształtowanie obiektu trójwymiarowego, wykonywanie modelu gabarytowego oraz imitację własnego projektu stosując adekwatną technologię. Argumentowanie podjętych decyzji projektowych w celu umiejętności publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.
Moduł teoretyczny kształcenia kierunku		
Design współczesny	WZ6_W20	Zagadnienia związane z Design-em

	WZ6_U21	współczesnym we wszelkich jej ujęciach.
	WZ6_U22	Historyczne aspekty działalności artysty jako
	WZ6_S04	współtwórcy światowej kultury współczesnej.
	WZ6_S11	Student zapoznaje się z wybranymi zagadnieniami historii wzornictwa XX wieku, poznaje ikoniczne realizacje, dominujące tendencje, sylwetki najwybitniejszych twórców. Zwraca uwagę na szeroki kontekst kulturowy zjawisk i ciągłość procesów historycznych.
Historia wzornictwa i arch. wnętrz	WZ6_W03	Zagadnienia związane z historią wzornictwa i architektury wnętrz we wszelkich jej ujęciach.
	WZ6_U04	Historyczne aspekty działalności artysty jako
	WZ6_S03	współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Wiedza o projektowaniu	WZ6_W03	Przedmiot „Wiedza o projektowaniu” to
	WZ6_U17	zajęcia dydaktyczne mające na celu
	WZ6_U20	przekazanie podstawowych i niezbędnych
	WZ6_U20	informacji dotyczących projektowania
	WZ6_S01	wzorniczego. Zajęcia prowadzone są w
	WZ6_S03	semestrze zimowym oraz letnim dla
	WZ6_S05	studentów pierwszego roku kursu licencjackiego. Przekazywana wiedza ma wspomagać rozwój świadomości zawodowej i przygotowywać studentów do późniejszej pracy w zawodzie, z uwzględnieniem realnych potrzeb użytkowników w odniesieniu tak do teraźniejszości, jak i nadchodzących wyzwań cywilizacyjnych. Ze względu na treści oraz metody nauczania zajęcia prowadzone są w dwóch semestrach.
Moduł kształcenia uzupełniającego		
Wychowanie fizyczne	WZ6_S07	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.
Praktyki zawodowe	WZ6_W01	Przygotowanie do poszukiwania pracy oraz do
	WZ6_W06	pracy w zawodzie projektanta. Wprowadzenie
	WZ6_W07	do pracy zespołowej. Rozwinięcie
	WZ6_W08	kompetencji społecznych w zakresie
	WZ6_W14	komunikowania się z innymi członkami
	WZ6_W17	zespołu i prezentowania własnych koncepcji
	WZ6_W24	projektowych. Zapoznanie z technologią
	WZ6_W25	wykorzystywaną przez praktykodawcę w
	WZ6_W26	realizacji zadań projektowych. Rozwinięcie
	WZ6_S02	umiejętności projektowych w wybranym
	WZ6_S07	obszarze wzornictwa poprzez realizację zadań
	WZ6_S08	projektowych przydzielonych przez
	WZ6_S09	praktykodawcę.

	WZ6_S11 WZ6_S13 WZ6_U01 WZ6_U02 WZ6_U03 WZ6_U05 WZ6_U06 WZ6_U07 WZ6_U08 WZ6_U09 WZ6_U12 WZ6_U13 WZ6_U16 WZ6_U17	
Prawo autorskie	WZ6_W16 WZ6_W19	Celem dydaktycznym przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami związanymi z prawem autorskim w teoretycznym i praktycznym wymiarze, w zakresie pozwalającym przyszłemu absolwentowi diagnozować i częściowo rozwiązywać problemy i wyzwania zawodowe związane z obsługą prawną własnej aktywności twórczej.
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

5. Plan Studiów I stopnia / Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo	60	3	zo	O
Fotografia	30	2	zo	O
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania 1	90	4	z	O
Podstawy projektowania 2	60	4	z	O
Dokumentacja techniczna	30	1	z	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Rysunek zawodowy	45	2	zo	O
Kompozycja we wzornictwie	30	2	zo	O
Modelowanie i prototypowanie	30	2	z	O
Techniki prezentacyjne	45	2	z	O
Podstawy ergonomii i antropometria	30	2	zo	O
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	z	O
Podstawy typografii produktu	15	1	zo	O
Moduł teoretycznego kształcenia uzupełniającego				
Wiedza o projektowaniu	15	1	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O

Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
Prawo autorskie	17	1	z	O
SUMA	654	35		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Malarstwo	60	3	zo	O
Fotografia	30	2	zo	O
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Język obcy	30	2	zo	
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy projektowania 1	90	4	e	O
Podstawy projektowania 2	60	4	e	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	
Rysunek zawodowy	45	3	e	
Techniki prezentacyjne	45	2	e	
Podstawy ergonomii i antropometria	30	2	e	
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	e	
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Wiedza o projektowaniu	15	1	z	
SUMA	555	33		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Podstawy rzeźby	60	3	zo	O
Rysunek studyjny	60	3	zo	O
Język obcy	30	2	zo	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	z	O
Rysunek zawodowy	30	2	zo	O
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	30	2	zo	O
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	2	z	O
SUMA	435	32		

* * Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Podstawy rzeźby	60	3	e	O
Rysunek studyjny	60	3	e	O
Język obcy	30	2	zo	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	30	3	e	O
SUMA	345	29		

** Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy – egzamin B2	2	1	e	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia procesów projektowych*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania społecznego*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania produktu*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania informacji*	45	5	z	F
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej – Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	z	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O/F
SUMA	302	27		

* Wybór trzech Pracowni z sześciu Pracowni do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego

** Wybór jednego Proseminarium dyplomowego pracy licencjackiej.

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Portfolio	30	2	z	O
Pracownia modelowania procesów użytkowych*	45	5	e	F
Pracownia procesów projektowych*	45	5	e	F
Pracownia projektowania społecznego*	45	5	e	F
Pracownia projektowania produktu*	45	5	e	F
Pracownia projektowania informacji*	45	5	e	F
Pracownia projektowania zrównoważonego*	45	5	e	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia modelowania procesów użytkowych*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia procesów projektowych*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania społecznego*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania produktu*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Pracownia projektowania informacji*	60	8	z	F
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej – Pracownia projektowania zrównoważonego*	60	8	z	F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Design współczesny	30	3	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Praktyki zawodowe	214	8	z	O

SUMA	394	24		
------	-----	----	--	--

* Wybór dwóch przedmiotów z modułu kształcenia ogólnego do aneksu dyplomowego

** Wybór jednego przedmiotu dyplomowego z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego. Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 2 semestrów

*****Praktyki zawodowe w wymiarze 214 godzin dydaktycznych przekładają się na 160 godzin zegarowych rozliczanych przez podmiot przyjmujący na praktyki.**

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy , F: przedmiot fakultatywny z- zaliczenie, z/o–zaliczenie z oceną, e–egzamin