

Wydział Sztuk Projektowych
Efekty uczenia się dla kwalifikacji
na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji
(studia I stopnia)
kierunek: wzornictwo

Jednostka prowadząca kierunek	Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia	6 poziom PRK (pierwszy stopień)
Typ studiów	studia licencjackie (trzyletnie - 6 semestrów)
Profil kształcenia	ogólnoakademicki

dziedzina i dyscyplina

dziedzina sztuki, dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Wzornictwo jest kierunkiem interdyscyplinarnym charakteryzującym się syntezą kształcenia artystycznego ze świadomością konstrukcji i technologii wytwarzania. Podstawowym obszarem kierunkowym są sztuki projektowe z uwzględnieniem ergonomii a uzupełniającym plastyczne i technika. 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. Z uwagi na specyfikę wzornictwa 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.

efekty uczenia się dla kierunku studiów
WZORNICTWO

Kierunkowe efekty uczenia się	Opis efektu (wg kategorii)	Kod składnika opisu wg. PRK
-------------------------------	----------------------------	-----------------------------

I. WIEDZA.
Po ukończeniu studiów absolwent:

WZ6_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego oraz komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W02	ma wiedzę dotyczącą podstawowego warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W03	zna w podstawowym zakresie historię sztuk plastycznych, wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wnętrz	P6S_WG
WZ6_W04	zna współczesne dokonania w obszarze sztuk plastycznych, wzornictwa, projektowania graficznego, architektury wnętrz	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 podstawową wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji przemysłowej	P6S_WG
WZ6_W08	ma podstawową 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 podstawową 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 podstawową 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 podstawową 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 podstawową 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, prawa autorskiego	P6S_WG
WZ6_W20	definiuje podstawowe terminy właściwe obszarowi wzornictwa i komunikacji wizualnej teorii i historii wzornictwa oraz innych pokrewnych dyscyplin	P6S_WG
WZ6_W21	identyfikuje i klasyfikuje istotne ikony wzornictwa w historii oraz współczesności	P6S_WG
WZ6_W22	dostrzega związek teorii wzornictwa i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i/lub projektową	P6S_WG
WZ6_W23	dokonuje 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
II. UMIEJĘTNOŚCI		
Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ6_U01	tworzyć i realizować nieskomplikowane 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 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
WZ6_S01	świadomego ocenienia podstawowego zakresu swojej wiedzy i umiejętności rozumiejąc potrzebę ich doskonalenia i rozwijania	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S02	do samodzielnej pracy w zakresie podstawowego projektowania produktów i komunikacji wizualnej	PS6_KK PS6_KR PS6_KO

WZ6_S03	zbierania informacji, analizy rynku w kontekście produktu	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S04	wykonania analizy i interpretacji i komunikatu wizualnego	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S05	formułowania krytycznych opinii na temat otoczenia	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S06	argumentowania podjętych decyzji projektowych	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S07	organizowania własnej pracy w oparciu o wewnętrzną motywację	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S08	efektywnego wykorzystywania własnej wyobraźni, emocjonalności, oraz do twórczego myślenia i twórczej pracy	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S09	do adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S10	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S11	do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych, oraz przyjmowania poglądów innych osób	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S12	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	PS6_KK PS6_KR PS6_KO

Legenda

A – obszar sztuki

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