

„Sztuka Mody. Świadome Projektowanie Ubioru”

Studia podyplomowe ASP w Gdańsku

Plan i program studiów

Ogólna charakterystyka

nazwa kierunku studiów: **Sztuka Mody. Świadome Projektowanie Ubioru**

rok akademicki: **2019/2020**

planowane uruchomienie studiów: **semestr letni 2019/2020**

forma kształcenia: **studia podyplomowe**

tryb kształcenia: **studia niestacjonarne**

czas trwania: **3 semestry**

liczba punktów ECTS: **60**

forma rekrutacji: **rozmowa kwalifikacyjna i prezentacja portfolio**

miejsce prowadzenia zajęć: **Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku**

ilość uczestników: **25 osoby na roku (1 sem.)**

obsługa toku studiów: **Dział Kształcenia ASP w Gdańsku**

przewidywana liczba studentów wnioskowanego kierunku dla całego cyklu kształcenia: **67-75**

dziedzina: **sztuki**

dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

uzyskiwany dyplom: **dyplom ukończenia studiów podyplomowych**

Koncepcja programu uzasadniająca przyporządkowanie do dziedziny i dyscypliny kształcenia

Już wkrótce przedstawimy szczegóły nowego elementu oferty edukacyjnej Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

Inspiracją do rozpoczęcia prac nad utworzeniem propozycji nowych studiów, były oczekiwania naszych aktualnych i przyszłych studentów, zainteresowanych poszerzeniem oferty edukacyjnej ASP w Gdańsku, o wątki dedykowane projektowaniu elementów odzieży i akcesoriów.

Opracowywana koncepcja, to trwające trzy semestry studia podyplomowe skierowane dla tych, którzy oczekują uaktywnienia swojego, w pełni świadomego procesu twórczego, ale także określenia kompetencji zawodowych pod kątem autentycznych warunków rynkowych i aktualnego myślenia biznesowego.

Chcemy przygotowywać uczestników do przedsiębiorczej praktyki zawodowej zwanej kulturą, udostępniając Im cały potencjał Akademii, nie zapominając o wyposażeniu w umiejętności praktyczne, w zakresie konstrukcji i wykonania elementów odzieży oraz akcesoriów. Projekt nowych studiów podyplomowych to również możliwość zaproszenia do współpracy pracowników naukowo-badawczych i badawczych ASP w Gdańsku, reprezentujących wszystkie Wydziały w zależności od potrzeb programowych w danej edycji.

O potrzebach oraz formie kontaktu i trybie współpracy decydować ma Kierownik Studiów, w porozumieniu z Radą Programową oraz JM Rektorem Uczelni.

W przygotowywanej ofercie kształcenia staramy się stworzyć klimat i warunki, przyciągające ludzi, którzy mogą myśleć inaczej, myśleć indywidualnie. Chcemy aby uczestnicy inspirowali się wzajemnie i zachęcali do działania, tym samym angażując się w rozwijanie dobrych praktyk na rzecz całej Uczelni oraz koncentrując się na potrzebach ludzi.

Wyobraźmy sobie przestrzeń tętniącą życiem, wypełnioną ludźmi podczas pracy, której finalnym efektem są zrealizowane dzieła z określoną funkcją – mądre idee, procesy i przedmioty...

Opis cech programu kształcenia stanowiących o jego atrakcyjności i konkurencyjności

Plan i program wnioskowanych studiów podyplomowych „Sztuka Mody / Świadome projektowanie ubioru” powstały na bazie:

związek kierunku studiów ze Strategią Rozwoju ASP

cyt. z: *Strategia Rozwoju ASP w Gdańsku na lata 2016-2024*

„Wskazane jest dążenie do zdecydowanego **poszerzenia dotychczasowej oferty edukacyjnej** Uczelni o aspekty związane ze współczesną wiedzą humanistyczną, techniczną i ekonomiczną, które uzupełniałyby kształcenie w obszarze sztuk pięknych i sztuk projektowych. Budowanie zrównoważonego wizerunku Uczelni jako instytucji obecnej w obiegu sztuki i twórczego projektowania to element wspólnej misji, której należy podporządkować wysiłki i pracę całej społeczności akademickiej. (...)

Właściwie ukierunkowane i skupione na współpracy z otoczeniem zewnętrznym, **nowe obszary kształcenia** zapewnią absolwentom wszystkich jednostek organizacyjnych Uczelni możliwość znalezienia zatrudnienia w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości gospodarczej w kraju i za granicą.”

bogata historia tworzenia marki „Sztuka Mody”

Sztuka Mody, to bogata oferta aktywności twórczych skoncentrowanych na próbie definiowania idei, procesów, produktów i usług, rozwijających się pod hasłem – moda.

Sztuka Mody to multidyscyplinarny projekt, zainicjowany w 2017 roku. Składa się m.in. z warsztatów kreatywnych i wykładów, organizowanych przez cały rok akademicki, dla szerokiego grona odbiorców – również spoza Akademii.

Wspólnie z uczestnikami wszystkich wydarzeń zastanawiamy się i wymyślamy nowe zadania dla artystów oraz projektantów dziś i w przyszłości. Możemy i eksperymentujemy z wizją roli, jaką sztuka i projektowanie będą odgrywały dla dobra naszych społeczeństw.

Za nami:

2 edycji szkoły wiosennej

12-13/05/2017 Szkoła Wiosenna:

3 warsztaty, **3** prowadzących

14-15/04, 28-29/04, 12-13/05 2018 Szkoła Wiosenna

11 warsztatów, **14** prowadzących

3 edycje konferencji naukowej

12-13/05/2017 Konferencja „Moda jako kreator w obszarach procesu projektowego, trendów wizualnych i kultury”: **17** prelegentów

18/05/2018 Konferencja „Granice mody” **12** prelegentów

11/05/2019 Konferencja „kształcenie, a moda?” **15** prelegentów

13 warsztatów w ramach projektu sztukamody 2018/19 w tym **48** spotkań/ zajęć

Dzięki projektowi sztukamody Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku jest obecna w świecie mody.

Konferencje naukowe sztukamody

Coroczne okazje do dyskursu na tematy związane z historią i teorią sztuki, rolą przemysłu, wpływu człowieka na ekologię w wymiarze lokalnym i szerszym i co najważniejsze, rolą sztuki w rozległym świecie mody. Poznajemy się wzajemnie i mamy okazję do zabierania głosu przedstawiając swoje punkty widzenia.

Możliwość wymiany poglądów i spoglądania na problemy z różnych perspektyw, skutkuje pogłębionym zrozumieniem dla jakości tworzenia, kontekstu pracy, strategicznej pozycji człowieka, oraz rozwoju zaufania dla intuicji.

Dlaczego nieustannie organizujemy warsztaty?

Ponieważ chcemy pogłębiać świadomość dostępności szerokiej gamy technik i technologii istotnych dla tworzenia dzieł sztuki oraz projektowania mądrych przedmiotów.

Podczas pracy warsztatowej uczestnicy mają możliwość poszerzania swoich umiejętności. Doświadczają współpracy, kreują system komunikacji, samodzielnie zarządzają procesem twórczym. Mają możliwość obserwacji swoich postępów z różnych perspektyw i podejmowania decyzji poddając je nieustannie krytycznej refleksji.

W trakcie organizowanych przez nas zajęć warsztatowych uczestnicy nabierają krytycznego dystansu do siebie – umiejętności, która jest ogromną wartością dla sztuki i wielu innych dziedzin w Ich przyszłej karierze zawodowej.

Nasi uczestnicy są uczniami. Nasi nauczyciele dzielą się z nimi swoim doświadczeniem i wiedzą, wspierają i rzucają wyzwania Ich artystycznym wynikom. Wzajemnie angażujemy się w konstruktywną dyskusję nad opracowywaniem strategii realizacji projektów.

Powołanie Rady Programowej

Idea i opieka merytoryczna: prof. ASP dr hab. Adam Kamiński

Rada programowa:

(skład zatwierdzony przez JM Rektora ASP)

1. prof. ASP dr hab. Adam Kamiński (Przewodniczący)
2. dr hab. Agata Zielińska-Głowacka (WM)
3. dr Ania Wachowicz (WAIW)
4. dr Tomasz Kwiatkowski (WAIW)
5. mgr Małgorzata Popinigis (WG)
6. mgr Alicja Buławka-Fankidejska (WRiI)

Skład ważny na dzień: **24.09.2018** r.

Rola Rady programowej:

Organ doradczy mający na celu inicjowanie i opiniowanie
szczegółowych kierunków działań działalności projektu sztukimody

Analiza oferty kształcenia w Polsce w obszarze mody*

*z dnia 24.01.2019 r.

Kierunki kształcenia <b style="color: red;">5	I stopnia <b style="color: red;">3	Projektowanie ubioru	Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie / Wydział Wzornictwa
		Wzornictwo ubioru i akcesoriów mody	Uniwersytet Technologiczno-Humanistyczny w Radomiu / Wydział Materiałoznawstwa, Technologii i Wzornictwa
		Włókiennictwo i przemysł mody	Politechnika Łódzka / Wydział Technologii Materiałowych i Wzornictwa Tekstyliów
	I i II stopnia <b style="color: red;">2	Tkanina i ubiór	Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi / Wydział Tkaniny i Ubioru
		Tkanina i ubiór	Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie / Wydział Sztuki
Specjalności <b style="color: red;">1	Projektowanie ubioru / na kierunku Wzornictwo		Akademia Sztuki w Szczecinie / Wydział Malarstwa i Nowych Mediów
Studia podyplomowe <b style="color: red;">6	Fashion (Prognozowanie trendów w modzie, Art Director, Stylista & Visual, Projektowanie dzianin)		VIAMODA, Szkoła Wyższa w Warszawie
	Projektowanie ubioru		Międzynarodowa Szkoła Kostiumografii i Projektowania w Warszawie
	Projektowanie i stylizacja ubioru		Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach
	Projektowanie Ubioru Unikatowego, Konfekcyjnego i Specjalnego Przeznaczenia		Wyższa Szkoła Sztuki i Projektowania w Łodzi / Wydział Wzornictwa
	Moda i trendy – projektowanie ubioru, druku na tkaninie i akcesoriów		Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
	Projektowanie ubioru		Szkoła Artystycznego Projektowania Ubioru w Krakowie

Ankieta

Cel: rozpoznanie zainteresowania kierunkiem

W marcu 2019 r. przeprowadzona została ankieta ws. poszerzenia oferty kształcenia ASP w Gdańsku o kierunek z obszaru mody.

Narzędzie: Facebook/ Oficjalna strona Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Liczba odbiorców posta – **7524**

Reakcje i komentarze na post – **222**

Ankiety wypełniło **465** osób

Informacja została udostępniona **23** razy na Facebooku,
ankietę udostępniono również na modowych grupach zamkniętych.

Pytanie nr 1

Czy uważa Pan/Pani, że kierunek kształcenia w obszarze mody – projektowanie ubioru powinien znaleźć się w ofercie kształcenia ASP w Gdańsku?

95,3 % TAK

(**443** osób na **465**) ankietowanych uważa, że kierunek kształcenia w obszarze mody – projektowanie ubioru powinien znaleźć się w ofercie kształcenia ASP w Gdańsku
(**22** osób na **456**)

Pytanie nr 2

Jeśli uważa Pan/Pani, że tak, to w jakim trybie?

42,9% (**190** osób na **465**) wybrało tryb niestacjonarny

57,1% (**253** osób na **465**) wybrały tryb stacjonarny

PYTANIA

ODPOWIEDZI

467

467 odpowiedzi



PODSUMOWANIE

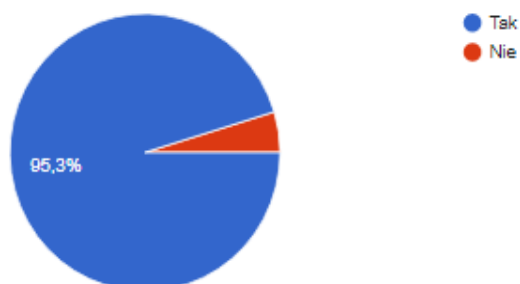
POJEDYNCZO

Akceptowanie odpowiedzi



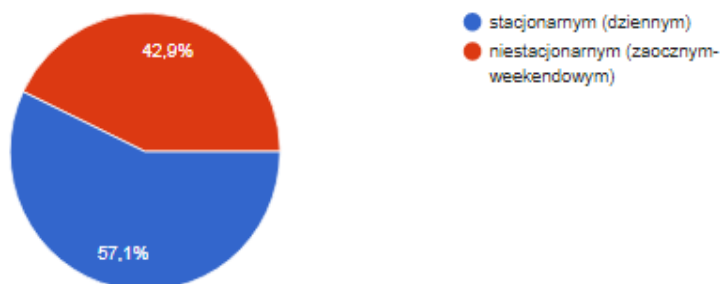
Czy uważa Pan/Pani, że kierunek kształcenia w obszarze mody -
projektowanie ubioru powinien znaleźć się w ofercie kształcenia
Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku?

465 odpowiedzi



Jeśli uważa Pan/Pani, że tak, to w jakim trybie?

443 odpowiedzi



Szczegółowe informacje dotyczące posta

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Opublikowane przez: Halina Malijewska [?] · 9 stycznia o 18:30 ·

Czy projektowanie ubioru – nowy kierunek w obszarze mody – powinno znaleźć się w ofercie kształcenia Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku? Prosimy o Państwa głosy w ankiecie!

✓ <https://goo.gl/forms/Lo8tqGcnJsJKUuF3>



Skuteczność Twojego posta

7524 Liczba odbiorców

222 Reakcje, komentarze i udostępnienia

115 Lubię to!	77 Dotyczące posta	38 Dotyczące udostępnień
25 Super	21 Dotyczące posta	4 Dotyczące udostępnień
2 Wow	1 Dotyczące posta	1 Dotyczące udostępnień
58 Komentarze	31 Dotyczące posta	27 Dotyczące udostępnień
23 Udostępnienia	23 Dotyczące posta	0 Dotyczące udostępnień

1120 Kliknięcia posta

88 Liczba wyświetleń zdjęcia	255 Liczba kliknięć w link	777 Inne kliknięcia
--	--------------------------------------	-------------------------------

NEGATYWNE OPINIE

0 Ukryj post 0 Ukryj wszystkie posty

0 Zgłoś jako spam 0 Nie lubię tej strony

Statystyki mogą być opóźnione w porównaniu ze statystykami podanymi przy postach

Uzyskaj więcej polubień, komentarzy i udostępnień
Promuj ten post za 110 zł, aby dotrzeć do nawet 40 000 osób.

7524 Liczba odbiorców **1341** Aktywność **Promuj post**

97 Komentarze: 15 · 23 udostępnienia

Lubię to! Komentarze Udostępnij

Warunki rekrutacji i wymagania stawiane kandydatom

Forma rekrutacji:

1. złożenie dokumentów przez Kandydata (rekrutacja będzie prowadzona przez ASP w Gdańsku, w oparciu o wewnętrzny system informatycznym,
2. rozmowa kwalifikacyjna i prezentacja portfolio,
3. ogłoszenie wyników.

Wymagania formalne od kandydata na studia:

dyplom ukończenia studiów I lub II stopnia, lub jednolitych magisterskich.

Wymagane dokumenty od kandydata na studia:

1. Podanie o przyjęcie na studia podyplomowe,
2. Odpis dyplomu ukończenia studiów wyższych I lub II stopnia,
3. Potwierdzenie wniesienia opłaty rekrutacyjnej,
4. Portfolio + Art statement.

Limit miejsc: **25**

Szczegółowe informacje na stronie

www.sztukamody.pl

www.asp.gda.pl

Plan i program studiów

Plan i program studiów zawierający wykaz przedmiotów nauczania, wymiar zajęć wraz z przypisaną im liczbą punktów ECTS przyznawaną za poszczególne przedmioty, warunki ich zaliczenia oraz warunki uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych

Rodzaje kursów z podziałem na semestry

I sem. / podstawy

1 pkt ECTS = 25 h

Kursy podstawowe: 20 ECTS = 250-260 h

ZK Zagadnienia Kultury – dr hab. Andrzej Leśniak, prof. PAN 14 h / 1 ECTS

HM Historia Mody – dr Łukasz Grzejszczak / 14 h / 1 ECTS

R Rysunek (warsztat) – dr Marcin Zawicki / 28 h / 2 ECTS / grupy

K Kompozycja – mgr Piotr Paluch / 21 h / 3 ECTS

/ grupy zamiennie

C Wiedza o Kolorze (warsztat) – dr Agata Królak / 21 h / 3 ECTS / grupy

AT Analiza i Teoria Tekstyliów – dr hab. Hanna Wojdała-Markowska, prof. nadzw. UTH
/ 14 h / 1 ECTS

EO Edycja Obrazu (warsztat) – mgr Rafał Fedusio / 14 h / 1 ECTS

KU Konstrukcja Ubioru – dr Ewa Bujak / 28 h / 3 ECTS / grupy

WK Warsztat Krawiecki I – mgr Marzena Świniarska / mgr Agnieszka Kochańczyk / 28 h
/ 3 ECTS / grupy

MP Metodyka Projektowania – dr Tomasz Kwiatkowski / dr Anna Wachowicz / 21 h
/ 2 ECTS / grupy

Suma godzin sem. I:

29 godzin dydaktycznych dla studenta

50 godzin do opłacenia dla prowadzących

II sem. / warsztat

1 pkt ECTS = 25 h

Kursy obowiązkowe: 20 ECTS = 250 h

TS Teoria Sztuki – dr Roman Nieczyporowski / 14 h / 1 ECTS

AT Analiza i Teoria Tekstyliów – prof. ASP dr hab. Agata Zielińska-Głowacka / 21 h
/ 1 ECTS / grupy

RZ Rysunek Żurnalowy – prof. ASP dr hab. Maciej Dojlitko / 21 h / 3 ECTS / grupy

S Serigrafia – mgr Jakub Zając / 21 h / 2 ECTS / grupy

WK Warsztat Krawiecki – mgr Marzena Świniarska / mgr Agnieszka Kochańczyk / 21 h
/ 3 ECTS / grupy

IW Informacja Wizualna prof. ASP dr hab. Adam Kamiński / 21 h / 3 ECTS / grupy
zamiennie

EC E-Commerce – specjalista LPP / 14 h / 1 ECTS

PA Prawo Autorskie – mgr Alicja Pałgan / 14 h / 1 ECTS

FM Fotografia Modowa – mgr Małgorzata Popinigis / mgr Magdalena Czajka / 21 h / 3 ECTS
/ grupy zamiennie

KU Konstrukcja Ubioru – dr Ewa Bujak / 21 h / 2 ECTS / grupy

Suma godzin sem. II:

27 godzin dydaktycznych dla studenta

48 godzin do opłacenia dla prowadzących

III sem. / semestr dyplomowy

1 pkt ECTS = 25 h

Wybrane kursy obowiązkowe + praca dyplomowa: 20 ECTS = 250 h

Kursy obowiązkowe

MM Marketing i E-Commerce – specjalista LPP / 14 h / 3 ECTS

WK Warsztat Krawiecki 1 – mgr Marzena Świniarska / 21 h / 3 ECTS gr. seminaryjna 1

WK Warsztat Krawiecki 2 – mgr Agnieszka Kochańczyk / 21 h / 3 ECTS gr. seminaryjna 2

WK Warsztat Krawiecki 3 – mgr Marzena Świniarska / 21 h / 3 ECTS gr. seminaryjna 3

WK Warsztat Krawiecki 4 – specjalista LPP / 21 h / 3 ECTS gr. seminaryjna 4

D dysertacja - dr hab. Andrzej Leśniak, prof. PAN / 14 h / 3 ECTS

Kursy do wyboru (każdy słuchacz wybiera 2 z oferty)

PS Projektowanie Sceny – mgr Piotr Paluch / prof. ASP dr hab. A. Kamiński / 14 h
/ 3 ECTS / zamiennie

OR Obraz Ruchomy – mgr Ksawery Kirklewski / 14 h / 3 ECTS

FM Fotografia Modowa 1 – mgr Małgorzata Popinigis / 14 h / 3 ECTS

FM Fotografia Modowa 2 – mgr Magdalena Czajka / 14 h / 3 ECTS

LB Laboratorium Dźwięku – dr Mariusz Wrona / 14 h / 3 ECTS

S Serigrafia – prof. ASP dr hab. Katarzyna Łukasik / 14 h / 3 ECTS

Realizacja dyplomowa / seminarium: 5 ECTS

Zakres:

*Kolekcja elementów odzieży lub akcesoria wraz z oprawą wizualną wydarzenia promującego / **stage design** oraz prezentacja werbalno-wizualna w audytorium dla rady programowej studiów i słuchaczy*

- Promotorzy losują dyplomantów spośród słuchaczy
- Rolą promotora jest super wizja nad spójną koncepcją opracowania
- Za jakość estetyczną/wykonawczą odpowiada słuchacz współpracujący z koordynatorem Pracowni Krawieckiej oraz z prowadzącymi przedmiot specjalizacji (wybór)

opiekun realizacji dyplomowej / grupa I (6 os.) / 3 h

opiekun realizacji dyplomowej / grupa II (6 os.) / 3 h

opiekun realizacji dyplomowej / grupa III (6 os.) / 3 h

opiekun realizacji dyplomowej / grupa IV (7 os.) / 3 h

Suma godzin sem. III:

14 godzin dydaktycznych dla studenta

42 godziny do opłacenia dla prowadzących

RAZEM 3 semestry: 60 ECTS (20 ECTS na każdy semestr)

Kadra

Kadra dla kierunku studiów podyplomowych „Sztuka Mody / Świadome projektowanie ubioru” to zespół praktyków i teoretyków, doświadczonych nauczycieli akademickich i profesjonalistów z wielu branż. Takie podejście jest wsparciem do tworzenia założeń programów kształcenia dla współczesnego nauczania zespołowego, które chcemy rozwijać.

Kadra dla „Sztuka Mody. Świadome Projektowanie Ubioru”:

prof. ASP dr hab. Maciej Dojlitko / ASP w Gdańsku

prof. ASP dr hab. Adam Kamiński / ASP w Gdańsku

prof. ASP dr hab. Katarzyna Łukasik / ASP w Gdańsku

prof. ASP dr hab. Agata Zielińska-Głowacka / ASP w Gdańsku

dr hab. Andrzej Leśniak, prof. PAN / PAN w Warszawie

dr hab. Hanna Wojdała-Markowska, prof. nadzw. UTH / UTH w Radomiu

dr Ewa Bujak / UJK w Kielcach

dr Łukasz Grzejszczak / Politechnika Łódzka

dr Agata Królak / ASP w Gdańsku

dr Tomasz Kwiatkowski / ASP w Gdańsku

dr Roman Nieczyפורowski / ASP w Gdańsku

dr Anna Wachowicz / ASP w Gdańsku

dr Mariusz Wrona / ASP w Gdańsku

dr Marcin Zawicki / ASP w Gdańsku

mgr Magdalena Czajka / ASP w Gdańsku

mgr Rafał Fedusio / ASP w Gdańsku

mgr Piotr Paluch / ASP w Gdańsku

mgr Małgorzata Popinigis / ASP w Gdańsku

mgr Marzena Świniarska / ASP w Gdańsku

mgr Jakub Zając / ASP w Gdańsku

mgr Agnieszka Kochańczyk / ekspertka zewnętrzna

mgr Ksawery Kirklewski / ekspert zewnętrzny

mgr Alicja Pałgan / ekspertka zewnętrzna

Ogólna charakterystyka kadry dla „Sztuka Mody. Świadome Projektowanie Ubioru”

prof. ASP dr hab. Maciej Dojlitko / ASP w Gdańsku

Absolwent Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku. W 2002 roku obronił dyplom w Pracowni Projektowania Wzornictwa Przemysłowego pod kierunkiem profesora Jacka Popka. Od 2002 roku związany z Pracownią Podstaw i Metodyki Projektowania na tymże wydziale. Przez okres 10 lat prowadził zajęcia w Laboratorium Technik Wizualizacji. W 2013 obronił pracę doktorską w zakresie Komunikacji Wizualnej. Obecnie z profesorem Jackiem Milerem prowadzi zajęcia w Pracowni Komunikacji Wizualnej oraz Projektowanie Graficzne na Wydziale Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku. Zajmuje się zawodowo projektowaniem w zakresie szerokiego spektrum Komunikacji Wizualnej.

Planowany przedmiot: **Rysunek Żurnalowy**

prof. ASP dr hab. Adam Kamiński / ASP w Gdańsku

Projektant – grafik, od ponad piętnastu lat związany zawodowo z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku. Nauczyciel akademicki w obszarze designu graficznego, wystawienniczego oraz projektowania informacji wizualnej w przestrzeni publicznej.

Obecnie Prorektor ds. Współpracy i Promocji ASP w Gdańsku.

Planowany przedmiot: **Informacja Wizualna, Projektowanie Sceny**

prof. ASP dr hab. Katarzyna Łukasik / ASP w Gdańsku

Absolwentka ASP w Łodzi: studiowała na Wydziale Edukacji Wizualnej i Wydziale Grafiki i Malarstwa; dyplom w Pracowni Fotografii Użytkowej profesora Grzegorza Przyborka oraz w Pracowni Sitodruku profesora Andrzeja Smoczyńskiego. Pracuje jako asystent w Pracowni Serigrafii na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku. Zajmuje się szeroko pojętą fotografią, grafiką warsztatową oraz scenografią filmową. Laureatka wielu nagród: na Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach w Konkursie im. Władysława Strzemińskiego, Pomorskiej Grafice Roku. Prezentowała prace na wielu wystawach indywidualnych oraz zbiorowych w kraju i zagranicą.

Planowany przedmiot: **Serigrafia II**

prof. ASP dr hab. Agata Zielińska-Głowacka / ASP w Gdańsku

Wykładowca ASP w Gdańsku, zajmuje się szeroko pojętą sztuką włókna, łącząc tradycyjne techniki tkackie z nowymi mediami w tym obszarze. Wielokrotnie była jurorem krajowych i międzynarodowych konkursów z dziedziny tkaniny artystycznej.

Planowany przedmiot: **Analiza i Teoria Tekstyliów II**

dr hab. Andrzej Leśniak, prof. PAN / PAN w Warszawie

Profesor nadzwyczajny w Instytucie Badań Literackich PAN w Warszawie, zajmuje się kulturą współczesną, kulturą wizualną, tekstami architektów. Redaktor polskich wydań tekstów Le Corbusiera i Rema Koolhaasa.

Planowany przedmiot: **Zagadnienia Kultury, Dysertacja**

dr hab. Hanna Wojdała-Markowska, prof. nadzw. UTH / UTH w Radomiu

1990 r. dyplom z wyróżnieniem Wydział Włókienniczy PWSSP w Łodzi. 1998 r. doktorat Wydział Tkaniny i Ubioru ASP w Łodzi. 2007 r. habilitacja Wydział Malarstwa ASP w Warszawie. Od 1996 r. pracuje na UTH w Radomiu.

Planowany przedmiot: **Analiza i Teoria Tekstyliów I**

dr Ewa Bujak / UJK w Kielcach

Absolwentka kierunku Edukacja Artystyczna ówczesnej krakowskiej Akademii Pedagogicznej. Stopień doktora uzyskała na ASP w Krakowie, na Wydziale Form Przemysłowych. Zawodowo zajmuje się projektowaniem tekstyliów użytkowych: ubioru, kostiumu, scenografii czy produktu tekstylnego. Specjalizuje się w zagadnieniach: tekstylia użytkowe oraz konstrukcja ubioru, prowadzi zajęcia z tego przedmiotu. Współpracowała w tym zakresie z Wydziałem Form Przemysłowych ASP Kraków w ramach Otwartej Pracowni Mody.

Planowany przedmiot: **Konstrukcja Ubioru I, Konstrukcja Ubioru II**

dr Łukasz Grzejszczak / Politechnika Łódzka

Dr historyk sztuki i ubioru, dekorator wnętrz, krytyk sztuki. Pracownik Instytutu Architektury Tekstyliów Politechniki Łódzkiej.

Planowany przedmiot: **Historia Mody**

dr Agata Królak / ASP w Gdańsku

Ilustratorka, projektantka, artystka sztuk wizualnych, doktorantka i asystentka na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku, dyplom w roku 2011 w pracowni dr hab. Jacka Staniszewskiego. Autorka książek ilustrowanych i obrazkowych: *Ciasta, ciastka i takie tam*, *Z działki, z lasu i takie tam* (wyróżniona Znakiem Jakości Trójki), *Robimisie*, *Różnimisie*, *Wytwórnik domowy* (wyróżniona tytułem MUST HAVE Festiwalu Łódź Design), *Skrytki* (wyróżnienie polskiej sekcji IBBY w kategorii opracowanie graficzne). Od roku 2013 zajmuje się również ilustracją prasową, współpracowała.

Planowany przedmiot: **Wiedza o Kolorze**

dr Tomasz Kwiatkowski / ASP w Gdańsku

Zajmuje się metodyką projektowania, ergonomią w projektowaniu i projektowaniem krytycznym. Jest członkiem Stowarzyszenia Projektantów Form Przemysłowych i Rady Naukowej Trójmiejskiej Akademickiej Sieci Komputerowej. Był współzałożycielem Pomorskiego Centrum Technologii w Gdyni i Grupy badawczej 01.

Planowany przedmiot: **Metodyka Projektowania**

dr Roman Nieczyporowski / ASP w Gdańsku

Studia historyczne na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza i Uniwersytecie Gdańskim ukończone w 1992, doktorat w 1999 w Instytucie Historii UG. Bada kulturowe aspekty sztuki współczesnej (w szczególności twórczości Arakiego, Beuysa, Hockneya, Hugo, Kiefera, Morimury, Rothko, Serano, etc.). Ostatnio pracuje nad problemem pamięci Holocaustu w sztuce. Kilkuletnie związki z uczelniami na Wyspach Brytyjskich i w Skandynawii zaowocowały badaniami poświęconymi sztuce i architekturze średniowiecznej Skandynawii. Członek Stowarzyszenia Historyków Sztuki, Polskiego Towarzystwa Filologicznego, Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Hembygdsförening (Szwedzkiego Towarzystwa Opieki nad Zabytkami) oraz Zarządu Fundacji im. Dr Katarzyny Cieślak.

Planowany przedmiot: **Teoria Sztuki**

dr Anna Wachowicz / ASP w Gdańsku

Adiunkt w Pracowni Mebla Seryjnego, czynna zawodowo projektantka. Poszukuje najlepszej recepty na design i odkrywa nowe obszary jego zastosowania. Wykorzystuje znane metody projektowania w rozwiązywaniu nietypowych problemów i szuka nowych metod w pracy nad szablonowymi projektami. Wierzy, że projektant może wpływać na otaczający go świat i kształtować zachowania ludzi.

Planowany przedmiot: **Metodyka Projektowania**

dr Mariusz Wrona / ASP w Gdańsku

Muzykolog i organista; doktor nauk humanistycznych w zakresie nauk o sztuce; absolwent prawa własności intelektualnej; współautor ekspozycji Muzeum Fryderyka Chopina oraz portalu kalejdoskop-chopin.pl, autor książki Fryderyk Chopin. Poeta fortepianu. Od 2016 kieruje Biblioteką ASP w Gdańsku, realizuje autorski projekt LABORatorium Dźwięku, od 2018 redaktor prowadzący wydawnictwo Uczelni.

Planowany przedmiot: **LABoratorium Dźwięku**

dr Marcin Zawicki / ASP w Gdańsku

Dyplom na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku w 2010 roku w pracowni profesor Teresy Miszkin. Asystent w pracowniach rysunku na wydziale Malarstwa na macierzystej uczelni. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem, oraz instalacjami przestrzennymi. Laureat wielu konkursów, uczestnik kilkudziesięciu wystaw zbiorowych i indywidualnych.

Planowany przedmiot: **Rysunek**

mgr Magdalena Czajka / ASP w Gdańsku

Fotograf mody i grafik. Studentka studiów doktoranckich oraz absolwentka Wydziału Grafiki na ASP w Gdańsku. Prowadzi zajęcia i warsztaty dla studentów.

W pracy zawodowej skupia się na tworzeniu edytoriali dla magazynów modowych m.in. The Kunst, Bricks, Sicky czy Pigeon & Peacocks oraz tworzy zdjęcia dla młodych, polskich projektantów. W swojej pracy wykorzystuje zarówno fotografię cyfrową, jak i analogową.

Planowany przedmiot: **Fotografia Modowa I, Fotografia Modowa II**

mgr Rafał Fedusio / ASP w Gdańsku

Od 2007 r. zajmuje się projektowaniem graficznym. Prowadzi własną pracownię graficzną, gdzie świadczy usługi z zakresu identyfikacji wizualnej i kreowania marek. Na swoim koncie ma zrealizowane projekty dla ponad 50 firm w Polsce jak i za granicą. Pracował również jako młodszy dyrektor artystyczny w jednej z największych agencji reklamowych w Polsce.

Ukończył studia na Uniwersytecie Gdańskim oraz Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie uzyskał tytuł magistra sztuki. Doświadczenie zdobywał także w światowej klasy studio projektowym w Stuttgarcie oraz na ASP w Wenecji. Aktualnie wykładowca Gdańskiej ASP na Wydziale Grafiki.

Od 2016 związany mocniej z modą. Realizuje sesje fotograficzne i projektuje nowe wzory ubrań dla marki sportowej.

Planowany przedmiot: **Edycja Obrazu**

mgr Piotr Paluch / ASP w Gdańsku

Grafik. Projektant. Nauczyciel akademicki ASP w Gdańsku.

Współprowadzący w Pracowni Projektowania Sygnału graficznego w Przestrzeni Publicznej na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku.

Autor opracowań projektowych z zakresu wystawiennictwa, projektowania publikacji oraz wielu form dedykowanych poligrafii i przestrzeni internetu.

Planowany przedmiot: **Kompozycja, Projektowanie Sceny**

mgr Małgorzata Popinigis / ASP w Gdańsku

Fotograf mody, wykładowca ASP w Gdańsku. Absolwentka Fashion Photography w prestiżowym Central Saint Martins w Londynie. Realizuje kampanie reklamowe dla największych i najciekawszych polskich marek odzieżowych: Reserved, Cropp, Local Heroes, 4F, Diverse czy Bohoboco. Reprezentowana przez warszawską agencję Papaya-Films.

Planowany przedmiot: **Fotografia Modowa I, Fotografia Modowa II**

mgr Marzena Świniarska / ASP w Gdańsku

Absolwentka Matematyki w zakresie specjalności informatycznej. Od 2010 roku związana z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku: webmaster w Ośrodku Informatycznym oraz w Biurze Promocji ASP, koordynatorka oraz prowadząca warsztaty szycia w ramach projektu Sztuka Mody. Od 2017 roku pod jej opieką znajduje się Pracownia Krawiecka.

Planowany przedmiot: **Warsztat Krawiecki I, Warsztat Krawiecki II, Warsztat Krawiecki III**

mgr Jakub Zając / ASP w Gdańsku

W 2012 ukończył studia na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku, dyplom w pracowni ilustracji dr hab. Jadwigi Okrassy oraz aneks w pracowni sitodruku profesora Janusza Akermanna.

Obecnie asystent w Pracowni Serigrafii. Wybrane wystawy: I Triennale Sztuki Pomorskiej, PGS Sopot (2013), *Dyskont Art, Butowski & Zając*, Galeria Lindenau, Gdańsk (2014), *Mondo Cane*, Poly Galerie, Karlsruhe (2015).

Planowany przedmiot: **Serigrafia I**

mgr Agnieszka Kochańczyk

Kostiumograf i scenograf. Absolwentka ASP we Wrocławiu, kierunek: malarstwo.

Prowadziła warsztaty projektowania ubioru we współpracy z ASP w Gdańsku i LPP.

Założycielka Fundacji Piękne Drzewo.

Planowany przedmiot: **Warsztat Krawiecki I, Warsztat Krawiecki II, Warsztat Krawiecki III**

mgr Ksawery Kirklewski

Planowany przedmiot: **Obraz Ruchomy**

mgr Alicja Pałgan

Prawnik, grafik, aktualnie odbywa aplikację radcowską przy Okręgowej Izbie Radców

Prawnych w Gdańsku. Pomysłodawczyni i organizatorka cyklicznej konferencji z zakresu prawa własności intelektualnej dla twórców i artystów pt. „w sprawie autorów”.

Planowany przedmiot: **Prawo Przemysłowe**

Specjalista/ Specjaliści LPP

Planowane przedmioty: **E-Commerce, Marketing i E-Commerce, Warsztat Krawiecki III**

Efekty kształcenia

Metody i formy kształcenia oraz weryfikacja zakładanych efektów kształcenia

Program kształcenia na kierunku studiów podyplomowych „Sztuka Mody / Świadome projektowanie ubioru” zakłada uzyskanie **60** punktów ECTS przypisanych do zajęć dydaktycznych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich (wykład, pracownia, ćwiczenia, seminarium) i słuchaczy tych studiów oraz pracy własnej studenta (konsultacje, realizacja pracy artystycznej lub projektowej, przygotowanie do zajęć, przygotowanie do egzaminu/ zaliczenia, udział w egzaminie/ zaliczeniu, czytanie literatury itp.).

Weryfikacja zakładanych dla poszczególnych efektów kształcenia odbywa się poprzez pracę artystyczną lub projektową, prezentację, egzamin ustny/ pisemny, kolokwium, pracę pisemną itp. Szczegółowe wymogi dotyczące metody i formy kształcenia oraz sposobów weryfikacji zakładanych efektów kształcenia są określone w kartach przedmiotu.

Obszar kształcenia w zakresie sztuki – poziom 6
Kierunek: Sztuka Mody. Świadome Projektowanie Ubioru

Profil ogólnoakademicki

Efekty kształcenia odnoszą do dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Wiedza

K1-WR1. Absolwent zna i rozumie zasady realizacji procesu projektowego.

K2-WR2. Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.

K3-WR3. Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.

K4-WK1. Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w historii sztuk plastycznych. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane ze sztukami plastycznymi.

K5-WK2. Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w projektowaniu ubioru, mody oraz designu. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane z projektowaniem ubioru, mody oraz designu.

K6-WK3. Absolwent zna i rozumie problematykę, w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych.

K7-WK4. Absolwent zna i rozumie proces rynkowego wdrażania produktu – ubioru, struktur (przedmiotów) użytkowych oraz rolę projektanta w tym procesie.

K8-WK5. Absolwent zna i rozumie psycho-fizjologiczne właściwości i potrzeby człowieka w kontekście projektowania ubioru i struktur użytkowych.

K9-WK6. Absolwent zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji.

K10-WK7. Absolwent zna i rozumie oraz podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.

K11-WK8. Absolwent zna i rozumie podstawy wiedzy dotyczącej finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta – designera.

K12-WK9. Absolwent zna i rozumie zasady fizjologii słyszenia, fizyki dźwięku i akustyki pomieszczeń oraz metody i techniki udźwiękawiania obrazów ruchomych, komputerowego nagrywania i edycji dźwięku.

Umiejętności

K13-UW1. Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.

K14-UW2. Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.

K15-UW3 Absolwent zna i potrafi wykorzystać elementy wyposażenia studia dźwiękowego, w tym (wielośladowe rejestratory dźwięku, edytory audio, procesory efektów, wirtualne instrumenty, konsolety i sterowniki).

K16-UO1. Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.

K17-UO2. Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.

K18-UK1. Absolwent potrafi komunikować się z użyciem terminologii z zakresu sztuki, designu oraz projektowania ubioru, w formie pisemnej (artykuł, publikacja, praca kwalifikacyjna) oraz ustnej (debata, dyskusja, wystąpienie).

K19-UK2. Absolwent potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

K20-UU1. Absolwent potrafi samodzielnie rozwijać warsztat projektanta przez uczenie się i zdobywanie doświadczenia w pracy twórczej przez całe życie.

Kompetencje społeczne

K21-KK1. Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.

K22-KK2. Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób

K23-KK3. Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych

K24-KO1. Absolwent jest gotów do wypełnianie zobowiązań społecznych oraz współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego zwłaszcza w obszarze szeroko rozumianych kultury i sztuki.

K25-KR1. Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.

Przypisane efekty kształcenia do poszczególnych przedmiotów

I sem. / podstawy

Kod przedmiotu	Przedmiot	Forma	Ilość godzin	ECTS	Zakładane dla przedmiotu efekty kształcenia / treść	Kod kierunkowych efektów kształcenia
ZK	Zagadnienie Kultury	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji.	K9-WK6
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K23-KK3
					Absolwent jest gotów do wypełnianie zobowiązań społecznych oraz współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego zwłaszcza w obszarze szeroko rozumianych kultury i sztuki.	K24-KO1
HM	Historia Mody	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w historii sztuk plastycznych. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane ze sztukami plastycznymi.	K4-WK1
					Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w projektowaniu ubioru, mody oraz designu. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane z projektowaniem ubioru, mody oraz designu.	K5-WK2
					Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K23-KK3
R	Rysunek	warsztat/ 1 grupa	28	2	Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.	K2-WR2
		warsztat/ 2 grupa	28			
					Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.	K3-WR3
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2

K	Kompozycja	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.	K2-WR2
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych	K3-WR3
C	Wiedza o Kolorze	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.	K2-WR2
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.	K3-WR3
AT I	Analiza i Teoria Tekstyliów I	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie problematykę w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych.	K6-WK3
					Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K23-KK3
					Absolwent jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych oraz współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego zwłaszcza w obszarze szeroko rozumianych kultury i sztuki.	K24-KO1
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
EO	Edycja Obrazu	warsztat	14	1	Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.	K3-WR3
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
KU I	Konstrukcja Ubioru I	warsztat/ 1 grupa	28	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
		warsztat/ 2 grupa	28			

					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
					Absolwent zna i rozumie problematykę, w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych.	K6-WK3
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych.	K22-KK2
					Absolwent zna i rozumie psychofizjologiczne właściwości i potrzeby człowieka w kontekście projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K8-WK5
WK I	Warsztat Krawiecki I	warsztat/ 1 grupa	28	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
		warsztat/ 2 grupa	28		Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
MP	Metodyka Projektowania	warsztat/ 1 grupa	21	2	Absolwent zna i rozumie zasady realizacji procesu projektowego.	K1-WR1
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
					Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K23-KK3
				20		

II sem. / warsztat

Kod przedmiotu	Przedmiot	Forma	Ilość godzin	ECTS	Zakładane dla przedmiotu efekty kształcenia	Kod kierunkowych efektów kształcenia
TS	Teoria Sztuki	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w historii sztuk plastycznych. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane ze sztukami plastycznymi.	K4-WK1
					Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K23-KK3
AT II	Analiza i Teoria Tekstyliów II	warsztat/ 1 grupa	21	1	Absolwent zna i rozumie problematykę, w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych. Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K6-WK3
		warsztat/ 2 grupa	21			K23-KK3
					Absolwent jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych oraz współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego zwłaszcza w obszarze szeroko rozumianych kultury i sztuki.	K24-KO1
RŻ	Rysunek Żurnalowy	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent zna i rozumie problematykę, w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych. Absolwent zna i rozumie proces rynkowego wdrażania produktu – ubioru, struktur (przedmiotów) użytkowych oraz rolę projektanta w tym procesie. Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej. Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K6-WK3
		warsztat/ 2 grupa	21			K7-WK4
						K13-UW1
						K14-UW2
S I	Serigrafia I	warsztat/ 1 grupa	21	2	Absolwent zna i rozumie zasady realizacji procesu projektowego. Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych. Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w	K1-WR1
		warsztat/ 2 grupa	21			K2-WR2
						K3-WR3

					sztukach plastycznych.	
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K13-UW1
WK II	Warsztat Krawiecki II	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
IW	Informacja Wizualna	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
					Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
		Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania	K25-KR1			

					zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	
EC	E-Commerce	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie proces rynkowego wdrażania produktu – ubioru, struktur (przedmiotów) użytkowych oraz rolę projektanta w tym procesie.	K7-WK4
					Absolwent zna i rozumie podstawy wiedzy dotyczącej finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta – designera.	K11-WK8
PA	Prawo Mody	wykład	14	1	Absolwent zna i rozumie oraz podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.	K10-WK7
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
FM I	Fotografia Modowa I	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
KU II	Konstrukcja Ubioru II	warsztat/ 1 grupa	21	2	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
		warsztat/ 2 grupa	21		Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
					Absolwent zna i rozumie problematykę, w tym trendy rozwojowe, związaną z technologiami stosowanymi w produkcji ubiorów oraz struktur użytkowych.	K6-WK3

					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych.	K22-KK2
					Absolwent zna i rozumie psycho-fizjologiczne właściwości i potrzeby człowieka w kontekście projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K8-WK5
				20		

III sem. / semestr dyplomowy

Kod przedmiotu	Przedmioty obowiązkowe	Forma	Ilość godzin	ECTS	Zakładane dla przedmiotu efekty kształcenia	Kod kierunkowych efektów kształcenia	
MM	Marketing i E-Commerce	wykład	14	3	Absolwent zna i rozumie proces rynkowego wdrażania produktu – ubioru, struktur (przedmiotów) użytkowych oraz rolę projektanta w tym procesie.	K7-WK4	
					Absolwent zna i rozumie podstawy wiedzy dotyczącej finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta – designera.	K11-WK8	
WK III	Warsztat Krawiecki III	warsztat/ 1 grupa	21	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2	
		warsztat/ 2 grupa	21				
		warsztat/ 3 grupa	21				
		warsztat/ 4 grupa	21			Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
						Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
						Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
						Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
						Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
D	Dysertacja	wykład	14	3	Absolwent zna i rozumie podstawowe style i linie rozwojowe w historii sztuk plastycznych. Zna reprezentacyjne dzieła oraz publikacje związane ze sztukami plastycznymi.	K4-WK1	
					Absolwent potrafi komunikować się z użyciem terminologii z zakresu sztuki, designu oraz projektowania ubioru,	K18-UK1	

					w formie pisemnej (artykuł, publikacja, praca kwalifikacyjna) oraz ustnej (debata, dyskusja, wystąpienie).			
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1		
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2		
					Absolwent jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych oraz współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego zwłaszcza w obszarze szeroko rozumianych kultury i sztuki.	K24-KO1		
SEM	Seminarium	sem/ 1 grupa	21	5	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1		
		sem/ 2 grupa	21					
		sem/ 3 grupa	21					
		sem/ 4 grupa	21				Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
							Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
							Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
							Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
Kod przedmiotu	Przedmioty do wyboru/ każdy słuchacz wybiera 2	Forma	Ilość godzin	ECTS	Zakładane dla przedmiotu efekty kształcenia	Kod kierunkowych efektów kształcenia		
IW II	Projektowanie Sceny	warsztat/ 1 grupa	14	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2		
		warsztat/ 2 grupa	14		Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1		
					Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania	K16-UO1		

					ubioru i struktur użytkowych.	
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
OR	Obraz Ruchomy	warsztat	14	3	Absolwent zna i rozumie zasady realizacji procesu projektowego.	K1-WR1
					Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.	K2-WR2
					Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.	K3-WR3
					Absolwent zna i rozumie proces rynkowego wdrażania produktu – ubioru, struktur (przedmiotów) użytkowych oraz rolę projektanta w tym procesie.	K7-WK4
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę do świadomej realizacji procesu projektowego – od sformułowania problemu projektowego do zdefiniowania konkluzji projektowej.	K13-UW1
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej	K14-UW2
					Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
FM II	Fotografia Modowa II	warsztat/ 1 grupa	14	3	Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości	K14-UW2
		warsztat/ 2 grupa	14			

					w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	
					Absolwent potrafi planować i organizować realizację własnych projektów w zakresie projektowania ubioru i struktur użytkowych.	K16-UO1
					Absolwent potrafi planować i organizować pracę w zespole projektowym w tym interdyscyplinarnym.	K17-UO2
					Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności.	K21-KK1
					Absolwent jest gotów do oceny działania innych osób.	K22-KK2
					Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli projektanta (designera), przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz dbałości o dorobek i tradycję zawodu.	K25-KR1
LB	Laboratorium Dźwięku	warsztat	14	3	Absolwent zna i rozumie zasady fizjologii słyszenia, fizyki dźwięku i akustyki pomieszczeń oraz metody i techniki udźwiękawiania obrazów ruchomych, komputerowego nagrywania i edycji dźwięku.	K12-WK9
					Absolwent zna i potrafi wykorzystać elementy wyposażenia studia dźwiękowego, w tym (wielośladowe rejestratory dźwięku, edytory audio, procesory efektów, wirtualne instrumenty, konsolety i sterowniki).	K15-UW3
S II	Serigrafia II	warsztat	14	3	Absolwent zna i rozumie zasady realizacji procesu projektowego.	K1-WR1
					Absolwent zna i rozumie zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz kompozycji barwnych.	K2-WR2
					Absolwent zna i rozumie warsztat oraz środki ekspresji wykorzystywane w sztukach plastycznych.	K3-WR3
					Absolwent potrafi wykorzystać wyobraźnię, intuicję, zdolności twórczego myślenia oraz posiadaną wiedzę dotyczącą warsztatu i środków ekspresji we własnej twórczości w zakresie wybranych obszarów działalności artystycznej.	K14-UW2
				20		