

OPIS KIERUNKU STUDIÓW

I. DANE PODSTAWOWE:

NAZWA KIERUNKU STUDIÓW:¹

Wzornictwo

KLASYFIKACJA ISCED:

0212

DYSCYPLINA/DYSCYPLINY NAUKOWA/ARTYSTYCZNA²:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

POZIOM STUDIÓW:

jednolite studia magisterskie

PROFIL KSZTAŁCENIA:

ogólnoakademicki

JĘZYK WYKŁADOWY:

polski (z możliwością prowadzenia wybranych przedmiotów kierunkowych w języku angielskim – dla studentów zagranicznych)

ZWIĄZEK KIERUNKU STUDIÓW ZE STRATEGIĄ UCZELNI:

Koncepcja kształcenia na kierunku wzornictwo prowadzonym przez Wydział Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie pozostaje w zgodzie z misją uczelni i strategią jednostki. Wydział Form Przemysłowych to jedna z najmłodszych jednostek ponad dwustuletniej krakowskiej Akademii, tworzącej wzór dla kształcenia artystycznego w Polsce. Kształcenie na kierunku wzornictwo do misji uczelni i strategii jednostki nawiązuje stawiając sobie za cel możliwie pełne, kompleksowe i nowoczesne kształcenie przyszłych projektantów, a Wydział będąc pierwszą polską szkołą wzornictwa od ponad pół wieku jest miejscem rozwoju wybitnych talentów, stanowiąc pierwowzór wielu szkół designu. Starając się wyjść naprzeciw bieżącym wyzwaniom cywilizacyjnym, Wydział strzeże tradycji i wartości związanych z powstaniem i rozwojem polskiej sztuki stosowanej – wartości dobra, piękna, prawdy i odpowiedzialności twórczej. Zgodnie z ujętą w strategii jednostki misją, koncepcja programu zakłada kształcenie dobrze przygotowanych do pracy, świadomych swojej społecznej roli i otwartych na wyzwania współczesności projektantów wzornictwa.

¹ Przyjęta przez Senat ASP na drodze uchwały.

² W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż jednej dyscypliny naukowej/artystycznej należy wskazać procentowy udział punktów ESTS przypisanych do każdej z dyscyplin.

WSKAZANIE POTRZEB SPOŁECZNO-GOSPODARCZYCH ISTNIENIA KIERUNKU STUDIÓW ORAZ ZGODNOŚCI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TYMI POTRZEBAMI:

Jak to zostało określone w strategii rozwoju jednostki, pragniemy, by Wydział Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie był „dobrze zaprojektowany” i wychodził naprzeciw wyzwaniom współczesności, w tym – oczekiwaniom rynku pracy. Nie zamierzamy rezygnować jednak z wieloletniej i utrwalonej tradycji kształcenia, o której skuteczności i randze świadczą liczne sukcesy absolwentów w branży projektowej, osiągnięte zarówno w kraju, jak i za granicą.

W procesie formowania koncepcji kształcenia uczestniczyli i uczestniczą przede wszystkim pracownicy Wydziału. Większość z nich to praktykujący projektanci i artyści, którzy pracę na stanowiskach naukowo-dydaktycznych od lat łączą z prowadzeniem własnej działalności twórczej i projektowej. Cennym momentem zewnętrznej weryfikacji programu jest coroczny przegląd senacki, polegający na krytycznej ocenie końcoworocznych prezentacji prac studentów wszystkich kierunków Akademii.

Pod uwagę brane są także głosy studentów (ankiety, uwagi padające w bezpośrednich rozmowach, inicjatywy samorządu studenckiego). Ważnym przejawem głosów zewnętrznych są recenzje prac dyplomowych sporządzane przez zapraszanych specjalistów. Zauważamy także korzyści płynące z włączenia w proces kształcenia podmiotów zewnętrznych i planujemy rozwijać nawiązane już liczne kontakty z innymi wydziałami Akademii, uczelniami polskimi i zagranicznymi (jak. np. Politechnika Krakowska, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, Uniwersytet Techniczny w Koszycach, Uniwersytet Sztuki w Belgradzie, Massachusetts Institute of Technology), instytucjami (m.in. Centralny Instytut Ochrony Pracy – Państwowy Instytut Badawczy, Instytut Wzornictwa Przemysłowego oraz polskie organizacje i instytucje kultury – w tym Związek Polskich Artystów Plastyków Okręg Krakowski, Muzeum Narodowe w Krakowie; organy administracji Miasta Krakowa i Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego) oraz krajowymi i zagranicznymi przedstawicielami przemysłu. Dostrzegamy także nieocenioną rolę międzyuczelnianej wymiany poglądów na kształcenie w zakresie wzornictwa, jaka ma miejsce podczas corocznych spotkań przedstawicieli wydziałów projektowych – to znakomita okazja do porównawczych analiz programów, metod i organizacji kształcenia, a także do dyskusji nad bieżącymi problemami dotyczącymi rozwoju i doskonalenia działalności badawczo-naukowej i projektowej oraz rolę designu w kształtowaniu dziedzictwa kulturowego. Inną formą pouczającej konfrontacji jest udział Wydziału w najbardziej prestiżowych przeglądach, wystawach i konkursach wzornictwa (jak np. Salone de Mobile w Mediolanie, Arena Design Poznań, Gdynia Design Days, Łódź Design Festival, Design 32 – Najlepsze Dyplomy Projektowe). Pomocne w kształtowaniu programu w zgodzie z wymaganiami rynku pracy okazują się również raporty płynące z akademickiego Biura Karier ASP (np. zestawienie słabych i mocnych stron studentów biorących udział w stażach w opinii potencjalnych pracodawców, wnioski z monitorowania karier absolwentów). Bardzo cenna w kształtowaniu programu nauczania jest wreszcie więź, jaką Wydział zachowuje ze swymi absolwentami – są oni zapraszani do współpracy jako konsultanci projektów studenckich, pośrednicy w kontaktach z przemysłem, głos doradczy, prowadzący warsztatów projektowych. Niekiedy sami absolwenci są autorami ważnych dla programu kształcenia inicjatyw (tematyka projektów, warsztatów). Wszystkie z ww. czynników w sposób pośredni lub bezpośredni oddziałują na doskonalenie procesu kształcenia na Wydziale Form Przemysłowych Krakowskiej ASP, aktualizację programu pod kątem potrzeb rynku pracy i doboru treści nauczania.

WYMAGANIA WSTĘPNE ORAZ SYLWETKA KANDYDATA³:

Oferta kształcenia na Wydziale Form Przemysłowych kierowana jest do osób spełniających warunki formalne i prezentujących predyspozycje twórcze, których poziom sprawdzany jest w postępowaniu rekrutacyjnym. To osoby interesujące się wzornictwem, o wysokich zdolnościach manualnych, konstrukcyjnych, technicznych, a także – szerokiej wiedzy humanistycznej. Poszukujemy kandydatów wszechstronnie uzdolnionych, gotowych do podjęcia starannych, pogłębionych studiów w obranym kierunku, o wysokim stopniu społecznej odpowiedzialności i wrażliwości, postawie etycznej zgodnej z akademickim kodeksem postępowania oraz otwartym, interdyscyplinarnym podejściu do twórczości.

Wymagania wstępne oraz zasady rekrutacji na studia najpełniej przedstawiane są corocznie w postaci informacji zamieszczanych na stronie internetowej ASP w Krakowie. Rekrutacja na studia obu poziomów odbywa się zgodnie z ogólnymi zasadami kwalifikacji kandydatów, ustalonymi dla wszystkich kierunków krakowskiej ASP stanowiącymi, iż do odbywania studiów w Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie może być dopuszczona osoba, która posiada świadectwo dojrzałości uzyskane w Polsce lub za granicą oraz spełni warunki rekrutacji ustalone przez ASP w Krakowie, tj.: w trybie rekrutacji przedstawi prace świadczące o zdolnościach i umiejętnościach plastycznych oraz dowiedzie posiadanej wiedzy kierunkowej, uzyska pozytywny wynik za wszystkie oceniane etapy/zadania egzaminu wstępnego oraz na rankingowej liście klasyfikacyjnej zajmie pozycję mieszczącą się w ustalonym limicie przyjęć.

Warunkiem dostania się na studia jest (po spełnieniu ogólnych wymagań procesu rekrutacji – rejestracja online, opłata, złożenie dokumentów) zdanie wielozadaniowego konkursowego egzaminu wstępnego i zajęcie odpowiedniego miejsca na liście rankingowej, a następnie (po ogłoszeniu przyjęcia na studia) – potwierdzenie gotowości podjęcia studiów. Egzamin przeprowadza Wydziałowa Komisja Rekrutacyjna. W czasie pandemii wyjątkowo formuła egzaminów została uproszczona do dwóch etapów (bez części praktycznej) odbywanych zdalnie, jednak tradycyjnie ma on formę trzyetapową. Egzamin składa się z trzech części – części praktycznej (zadanie rysunkowe i zadanie konstrukcyjne, sprawdzające zdolności plastyczne, techniczne i manualne), przeglądu teczeki (prezentacja prac rysunkowych, malarskich oraz portfolio z dokumentacją innych prac plastycznych i projektowych dowodzących zainteresowanie kierunkiem studiów) i rozmowy kwalifikacyjnej połączonej z egzaminem teoretycznym (dotyczącej podstaw konstrukcji, funkcji, technologii i estetyki przedmiotów użytkowych, historii i współczesnych zagadnień wzornictwa oraz zainteresowań zawodowych kandydata). Za każdą część egzaminu kandydat może uzyskać maksymalnie 50 punktów (warunkiem zaliczenia zadania jest uzyskanie minimum 30 punktów). Egzamin jest uznany za zdany, gdy kandydat otrzyma minimum 90 punktów, zaliczając pozytywnie wszystkie zadania egzaminu. W trakcie egzaminu kandydat ma zatem szansę na wykazanie się wiedzą, umiejętnościami i zainteresowaniami dowodzącymi predyspozycji do studiowania na kierunku wzornictwo. Ze względu na specyficzny charakter studiów kandydaci są zachęceni do udziału w specjalnie organizowanych spotkaniach informacyjnych i konsultacjach w wyznaczonych terminach (w tym w trakcie Dnia Drzwi Otwartych). Do wiadomości kandydatów podawana jest także lista lektur. Bieżące informacje dla kandydatów na kierunek wzornictwo podawane są także na stronie internetowej Wydziału Form Przemysłowych.

³ Ogólne zasady rekrutacji oraz oczekiwane kompetencje kandydata.

OGÓLNE CELE KSZTAŁCENIA ORAZ SYLWETKA ABSOLWENTA⁴:

Wzornictwo jest dziedziną twórczości integrująca elementy sztuki, nauki i techniki. Kierunek oferuje kształcenie i doskonalenie umiejętności praktycznych związanych ściśle z profesją projektanta (profesjonalizm warsztatowy), jak również rozwijanie wszechstronnych fundamentów intelektualnych ważnych dla kształtowania głęboko humanistycznych postaw. Studia przygotowują do zawodu projektanta wzornictwa, do pracy artystycznej, kształtują twórczą i etyczną postawę. Absolwent jest wszechstronnie przygotowany do prowadzenia praktyki zawodowej projektanta w pełnym zakresie, do pracy samodzielnej lub w zespole projektowym, interdyscyplinarnym, prowadzenia prac naukowo-badawczych, organizacyjnych oraz popularyzacji wiedzy o wzornictwie. Może doskonalić swe umiejętności i rozwijać wiedzę, podejmując studia doktoranckie (studia 3. stopnia). Koncepcja kształcenia na kierunku wzornictwo tworzona jest w oparciu o wieloletnią tradycję Wydziału Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, potrzeby współczesności, obowiązujące ustawowe przepisy prawa, jak i szereg innych uwarunkowań wewnętrznych i zewnętrznych. Powstały w 1964 roku Wydział nieprzerwanie doskonali i uaktualnia swój program, by poprzez kształcenie projektantów służyć społeczeństwu w zakresie podnoszenia jakości życia oraz wzbogacania materialnego i niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

Szczegółowy opis zakładanych efektów uczenia się, składających się na opis sylwetki absolwenta – przedstawiono w odrębnym dokumencie. Osiągnięciu tak sformułowanych zamierzeń służy odpowiednia organizacja i metodologia kształcenia. Zdobywanie wiedzy i umiejętności oparte jest na relacji mistrz-uczeń i indywidualnym podejściu do każdego studenta oraz na pracach zespołowych, warsztatowych i interdyscyplinarnych. Na program katedr i pracowni silnie oddziałują osobowości prowadzących przedmioty przypisane poszczególnym jednostkom. Plan studiów i wykaz przedmiotów do zrealizowania w ramach zajęć na kierunku wzornictwo przedstawiają odrębne dokumenty.

Studia prowadzone są w trybie stacjonarnym. Bardzo ważnym elementem kształcenia są warsztaty projektowe, plener artystyczny oraz praktyki zawodowe.

Absolwenci kierunku wzornictwo znajdują zatrudnienie w firmach projektowych, w tym zakładanych przez siebie studiach, zarówno w kraju, jak i za granicą. Są także zatrudniani w krajowych i międzynarodowych instytucjach kultury, biorą udział w znaczących przedsięwzięciach kulturotwórczych. Z uwagi na interdyscyplinarny charakter studiów i odbywane w ich trakcie praktyki oraz realizację zadań studenckich i prac dyplomowych we współpracy z podmiotami zewnętrznymi (przedstawicielami gospodarki, placówkami kultury, ośrodkami naukowymi i badawczo-rozwojowymi, organizacjami społecznymi), absolwenci są znakomicie przygotowani do pełnienia różnych funkcji w przedsiębiorstwach i instytucjach (od projektantów działających w zespołach projektowych po liderów tych zespołów, dyrektorów kreatywnych, inicjatorów i animatorów przedsięwzięć związanych z rozwojem i promocją wzornictwa).

⁴ Ogólne zamierzenia dydaktyczne oraz profil absolwenta wraz z informacjami dotyczącymi możliwości zatrudnienia (np. typowe miejsca pracy) i kontynuacji kształcenia po zakończeniu studiów.

II. PROGRAM STUDIÓW:

1. Forma studiów:
stacjonarne
2. Liczba semestrów:
10
3. Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:
300
4. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:
magister
5. Zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów, a także liczby punktów ECTS – wg pkt IV (**osobny dokument**)
6. Łączna liczba godzin zajęć:
4500 (liczba godzin kontaktowych)
7. Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:
150
8. Łączna liczba punktów ECTS, jaką student może uzyskać w ramach zajęć do wyboru⁵: **126**
9. Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych (minimum 5 punktów ECTS): **23**
10. Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z języka obcego: **5**
11. Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk⁶:

Wymiar praktyk to 120 godzin (w wybranym terminie wakacyjnym, wolnym od zajęć dydaktycznych: czerwiec – wrzesień) – przedmiot należy do 8. semestru studiów i jest punktowany 4 ECTS. Praktyki odbywane są w ramach przedmiotu *Praktyka projektowa*.

Rygory zaliczeń letnich praktyk projektowych:

a. Odbycie trzytygodniowej praktyki w wybranym terminie wolnym od zajęć dydaktycznych (terminy szczegółowe ustalane są z pracodawcą) w wybranej firmie lub instytucji (lista firm i instytucji wraz z omówieniem ich profilu projektowego jest przedstawiana corocznie studentom podczas spotkania

⁵ Nie mniej niż 30% łącznej liczby punktów ECTS, o których mowa w pkt. 3.

⁶ Praktyk zawodowych (dla kierunku o profilu praktycznym), a w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje obowiązkowe praktyki (w tym praktyki artystyczne, tzw. plenery).

organizacyjnego przez pełnomocnika dziekana ds. praktyk projektowych). Przyjęcie na praktykę może poprzedzać prezentacja przez studenta portfolio z dokumentacją osiągnięć twórczych i rozmowa wstępna. Przed rozpoczęciem praktyk podpisywana jest *Umowa o organizację studenckiej praktyki zawodowej*, zawierająca dane pracodawcy i studenta (pobierana z dziekanatu).

b. Napisanie sprawozdania z odbytej praktyki, zawierającego następujące elementy:

- opis przebiegu praktyki z wyszczególnieniem realizowanych projektów i ich omówieniem
- opinię studenta dotyczącą warunków praktyki, dostępu do odpowiedniego sprzętu zależnego od charakteru praktyki oraz opieki ze strony osób zatrudnionych w miejscu odbywania praktyki
- opis korzyści i doświadczeń, jaki student nabył w trakcie trwania praktyk.

Dokumenty, na podstawie których odbywają się praktyki:

- *Regulamin studenckich praktyk zawodowych w ASP im. Jana Matejki w Krakowie*
- *Umowa o organizację studenckiej praktyki zawodowej*

Osoba odpowiedzialna za organizację praktyk projektowych na Wydziale Form Przemysłowych:
pełnomocnik dziekana ds. praktyk projektowych – dr Maciej Własnowolski.

12. łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk: **4**

13. Dodatkowe informacje:

W programie kształcenia na kierunku wzornictwo występują zagadnienia związane z prowadzeniem prac badawczo-projektowych i badawczo-artystycznych. W ten sposób spełniany jest wymóg prawny o zapewnieniu studentom udziału w badaniach naukowych. Wzornictwo jest interdyscyplinarną dziedziną twórczości – badania naukowe w jednostce mają głównie charakter badań stosowanych i są rozumiane jako zmierzające do wykorzystania w praktyce wyników badań podstawowych z obszaru metodyki projektowania, ergonomii, psychologii, socjologii, semiotyki, materiałoznawstwa, ekonomii, ekologii i tp. do działalności z obszaru projektowania produktu, projektowania komunikacji wizualnej oraz sztuk wizualnych. Ich rezultatem są dzieła projektowe i artystyczne, prototypy, modele itp., które są weryfikowane pod względem walorów użytkowych, funkcjonalnych, technicznych, semantycznych itp. Podejmowane są również badania o charakterze podstawowym, rozumiane jako opracowywanie metod i narzędzi wspomagających projektowanie, w tym szczególnie w obszarze projektowania uniwersalnego. Pod pojęciem badań naukowych rozumiemy zatem zespół działań, które służą poznaniu uwarunkowań wybranych zjawisk i obserwowalnych faktów oraz zakresu ich praktycznego zastosowania. Dążą one do poszerzenia wiedzy studentów, rozbudzenia motywacji, ciekawości, zaangażowania w proces twórczo-projektowy, ugruntowania analityczno-racjonalnego podejścia do działalności twórczej oraz kształtowania umiejętności pracy zespołowej. Cel ten realizowany jest poprzez stawianie i rozwiązywanie problemów i zadań oraz budowanie zespołów studenckich. Prowadzona w ramach kształcenia działalność o charakterze badawczym ma także na celu katalogowanie i systematyzowanie pojęć oraz aktualizację dostępnej wiedzy w oparciu o własne doświadczenia. Aspekt badawczy (który można by określić jako sytuujący się na pograniczu badań podstawowych, stosowanych, przemysłowych oraz prac rozwojowych) zawarty w dydaktycznych przedsięwzięciach projektowych i artystycznych obejmuje zatem działania takie jak m.in.:

- gromadzenie danych (ankiety, wywiady na określonej liczbie respondentów) dotyczących realizowanych tematów dydaktycznych, ich analiza, formułowanie i zapisywanie wniosków oraz stawianie tez
- obserwacje i zapisy procesów użytkowych (na określonej liczbie respondentów), które służą do formułowania założeń projektowych
- modelowanie nowych procesów użytkowych, które stają się podstawą do opracowania projektów nowych produktów, w tym – produktów mających potencjał wyznaczania nowych ścieżek rozwoju wzornictwa w przyszłości i przyszłych obszarów zainteresowania projektantów (w tym: środowiska ekstremalne i warunki pozaziemskie)
- analiza i opracowanie metod oraz narzędzi wspomagających proces projektowy (procedury, narzędzia 2 i 3D, urządzenia badawcze), przygotowywane pod kątem możliwości zastosowania w warsztacie profesjonalisty-projektanta
- eksperymenty i doświadczenia z zakresu: optymalizacji procesów użytkowych, optymalizacji warunków pracy, optymalizacji form produktów i komunikatów wizualnych, poszukiwania zastosowań dla nowych materiałów i technologii
- weryfikacja decyzji projektowych przy pomocy racjonalnych metod z wykorzystaniem specjalistycznego sprzętu (np. sprzętu do prowadzenia szerokiego spektrum testów wizualnych, sprzętu do badania ograniczeń motoryki wynikających z wieku i stanu zdrowia użytkowników, narzędzi do badania ergonomii pozycji siedzącej itp.)
- analiza wpływu projektantów na środowisko naturalne i społeczne, zachowanie narodowej tożsamości i dziedzictwa kulturowego kraju.

Powyższe aspekty poruszane są już w samych tematach prac semestralnych i dyplomowych, realizowanych na kierunku wzornictwo prowadzonym przez Wydział Form Przemysłowych oraz wpisują się w prowadzoną przez jednostkę działalność badawczo-rozwojową (w tym związaną z pozyskiwanymi grantami), działalność statutową, w tym: popularyzatorską, wydawniczą, wystawienniczą, aktywny udział w wystawach, konferencjach i konkursach, co stanowi znaczący wkład w rozwój dziedziny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki.

III. WEWNĘTRZNY SYSTEM ZAPEWNIENIA JAKOŚCI KSZTAŁCENIA (podstawowe informacje na temat struktury, systematyki i zakresu działań):

1. Działania mające na celu zapewnianie jakości kształcenia podejmowane na Wydziale są zgodne z wieloletnią tradycją jednostki i kulturą Uczelni oraz jej szczególną specyfiką. Należą do nich:
 - przeglądy zaliczeniowe w pracowniach i katedrach (przeprowadzane przez zespół prowadzących) oraz przeglądy semestralne i końcoworoczne przed poszerzoną komisją wydziałową
 - analiza i ocena programów kształcenia oraz wyników klasyfikacyjnych przez Radę Wydziału przy udziale przedstawicieli Samorządu Studenckiego
 - wystawy dokonań studentów związane z realizacją określonych zadań, problemowe, pokonkursowe, końcoworoczne (w tym wymiana dokumentacji osiągnięć studentów z innymi uczelniami) – gromadzenie opinii
 - gromadzenie informacji o sukcesach studentów (konkursy, wystawy – podawane do wiadomości podczas posiedzeń Rady Wydziału, publikowane na stronie internetowej)

Wydziału, w mediach społecznościowych, w drukowanych i cyfrowych publikacjach uczelnianych oraz na tablicach multimedialnych w przestrzeni budynku Wydziału)

- szeroko rozumiana wymiana doświadczeń w kształceniu z zakresu wzornictwa (udział w konferencjach przedstawicieli polskich kierunków wzorniczych, kontakty i wymiana doświadczeń z uczelniami zagranicznymi – wizytacje, prezentacje, wystawy, warsztaty i wykłady)
 - prowadzenie dokumentacji i weryfikacji programu studiów (sporządzanie kart opisu przedmiotu)
 - karty oceny pracownika
 - ankiety studenckie (wg uczelnianego wzoru), których treść stanowi element oceny kadry dydaktycznej dokonywanej przez władze wydziału
 - monitorowanie karier absolwentów – wnioski z przebiegu znanych Wydziałowi karier absolwentów
 - powoływanie zespołów zadaniowych, złożonych z pracowników wydziału (ds. m.in.: programu studiów; promocji; infrastruktury; spraw studentów i kadry; przepływu informacji)
2. Monitorowanie kariery zawodowej absolwentów i prowadzenia analizy zgodności zakładanych efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy:
- przeprowadzanie ankiet przez akademickie Biuro Karier ASP (w tym: pilotowanie monitorowania losów absolwentów)
 - podtrzymywanie kontaktu z absolwentami przez Wydział – angażowanie absolwentów prowadzących praktykę zawodową projektanta w proces kształcenia na Wydziale (zatrudnienie na mocy umów o pracę, zatrudnienie w ramach godzin zleconych – prowadzenie zajęć dydaktycznych, warsztatów, konsultacji)
 - współpraca z przedstawicielami przemysłu – podtrzymywanie i nawiązywanie nowych kontaktów
 - realizowanie projektów studenckich na tematy zgłaszane przez przedstawicieli firm i instytucji (zarówno z zakresu projektowania form przemysłowych, jak i projektowania komunikacji wizualnej)
 - realizacja i wdrażanie projektów studenckich we współpracy z producentami oraz instytucjami kultury
 - udział w targach branżowych i konferencjach
 - organizacja, w ramach programu studiów, obowiązkowych praktyk wakacyjnych, egzekwowanie i gromadzenie sprawozdań studenckich z tych praktyk jako sposób na nawiązanie, podtrzymanie i rozwijanie kontaktów z potencjalnymi pracodawcami
 - udział ekspertów zewnętrznych w powstawaniu projektów i prac dyplomowych oraz w egzaminach dyplomowych (konsultacje, sporządzanie recenzji, wydawanie opinii).
3. Działania w zakresie zapobiegania plagiatom i ich wykrywania uwzględniają działania na szczeblu centralnym (JSA – Jednolity System Antyplagiatowy), a na szczeblu Wydziału obejmują ścisły nadzór promotorski nad powstającymi pracami dyplomowymi, oparty na relacji mistrz-uczeń.

**OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
DLA KIERUNKU STUDIÓW WZORNICTWO**

JEDNOLITE STUDIA MAGISTERSKIE

PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI

DYSCYPLINA: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki⁷

Objaśnienie oznaczeń:

K (przed podkreśleniem) – kierunkowe efekty uczenia się

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

01,02,03 i kolejne – numer efektu uczenia się w poszczególnych kategoriach

P6U/P7U (przed podkreśleniem) – charakterystyki uniwersalne kwalifikacji 6 i 7 poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji

P6S/P7S (przed podkreśleniem) – charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 dla dziedziny sztuki, ujęte w poszczególne kategorie charakterystyk efektów uczenia się (wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne W,U,K) oraz w poszczególnych kategoriach opisowych (aspektach o podstawowym znaczeniu w danej kategorii)⁸

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU STUDIÓW WZORNICTWO Po ukończeniu jednolitych studiów magisterskich na kierunku studiów wzornictwo absolwent:	Odniesienie do charakterystyk (uniwersalnych i drugiego stopnia) Polskiej Ramy Kwalifikacji dla
WIEDZA zna i rozumie:		P7U_W:
K_W01	zagadnienia z obszarów nauki, sztuki i techniki, pomocne w realizacji prac artystycznych i zadań projektowych	P7S_WG
K_W02	zagadnienia z zakresu historii i teorii sztuki, pomocne w działalności projektanta wzornictwa	P7S_WG
K_W03	zagadnienia z obszaru nauk społecznych i humanistycznych, pomocne w działalności projektanta wzornictwa	P7S_WG
K_W04	zagadnienia z zakresu historii wzornictwa przemysłowego, jego kontekst historyczny, społeczny i kulturowy oraz współczesne zjawiska w tej dziedzinie	P7S_WG P7S_WK

⁷ W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż jednej dyscypliny naukowej/artystycznej należy wskazać procentowy udział punktów ESTS przypisanych do każdej z dyscyplin.

⁸ Zgodnie z rozporządzeniem MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

K_W05	zasady prowadzenia działalności zawodowej projektanta wzornictwa, mając świadomość dokonań historycznych i współczesnych w tej dziedzinie	P7S_WG P7S_WK
K_W06	relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanej dziedziny	P7S_WG P7S_WK
K_W07	zagadnienia z zakresu metod i technik wspomagających projektowanie	P7S_WK
K_W08	zagadnienia z zakresu ergonomii	P7S_WG P7S_WK
K_W09	zagadnienia z zakresu psychologii percepcji i procesów poznawczych oraz wiedzy o barwie	P7S_WG P7S_WK
K_W10	zagadnienia z zakresu technologii i materiałów stosowanych we wzornictwie i sztuce oraz rozwój następujący w tych dziedzinach	P7S_WK
K_W11	zagadnienia z zakresu dokumentacji, archiwizacji i prezentacji prac projektowych	P7S_WK
K_W12	zagadnienia z zakresu ochrony własności intelektualnej	P7S_WK
UMIĘTNOŚCI potrafi:		P7U_U:
K_U01	realizować koncepcje projektowe, łącząc wartości estetyczne z wymogami użytkowymi, ergonomicznymi, technologicznymi i ekonomicznymi	P7S_UW
K_U02	prowadzić samodzielną działalność twórczą ze świadomym wykorzystaniem odpowiednich środków i mediów	P7S_UW
K_U03	metodycznie rozwiązywać złożone problemy projektowe	P7S_UW
K_U04	podejmować oraz w profesjonalny sposób uzasadnić decyzje projektowe	P7S_UW
K_U05	analizować, oceniać i selekcjonować informacje źródłowe, jako wiedzę niezbędną do realizacji prowadzonego projektu	P7S_UW
K_U06	formułować założenia projektowe oraz dokonywać weryfikacji opracowanych rozwiązań ze względu na przyjęte kryteria	P7S_UW
K_U07	modelować z wykorzystaniem różnego rodzaju technik i materiałów	P7S_UW
K_U08	posługiwać się zasadami geometrii wykreślnej, perspektywy i rysunku technicznego	P7S_UW
K_U09	posługiwać się oprogramowaniem 2D i 3D w pracach projektowych	P7S_UW
K_U10	opracowywać i czytelnie prezentować koncepcje projektowe i artystyczne z wykorzystaniem rysunku zawodowego oraz programów 2D i 3D	P7S_UW P7S_UK
K_U11	posługiwać się techniką fotograficzną w pracy projektanta	P7S_UW P7S_UK
K_U12	sporządzić dokumentację wzorniczą projektu	P7S_UW P7S_UK
K_U13	tworzyć prezentacje w formie słownej i pisemnej na tematy dotyczące szerokiej problematyki z zakresu wzornictwa i obszaru sztuki	P7S_UW P7S_UK

K_U14	publicznie prezentować prowadzone projekty z wykorzystaniem technik multimedialnych	P7S_UW P7S_UK
K_U15	posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2+ w stopniu wystarczającym do porozumiewania się, również w sprawach zawodowych, czytania literatury fachowej, a także przygotowania i wygłoszenia krótkiej prezentacji na temat realizacji zadania projektowego	P7S_UK
K_U16	świadomie posługiwać się warsztatem plastycznym w zakresie rysunku, malarstwa, rzeźby i współczesnych mediów w procesie twórczym	P7S_UW P7S_UK
K_U17	przewodzić pracę projektowo-badawczą pod kierunkiem opiekuna naukowego lub kierownika zespołu badawczego	P7S_UW P7S_UO
K_U18	pracować w zespołach projektowych	P7S_UO
K_U19	organizować proces projektowania i zarządzać zespołami projektowymi, w tym również interdyscyplinarnymi	P7S_UO
K_U20	samodzielnie rozwijać umiejętności warsztatowe projektanta oraz zdobywać wiedzę stosownie do specyfiki zadań projektowych	P7S_UU
K_U21	podjąć pogłębioną refleksję na temat zjawisk kultury i zagadnień techniki oraz zachować twórczą i etyczną postawę	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:		P7U_K:
K_K01	ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego, mając świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności	P7S_KK
K_K02	samodzielnego poszukiwania, inicjowania i podejmowania działań profesjonalnych, zarówno indywidualnych jak i zespołowych oraz planowania i organizowania ich przebiegu	P7S_KO P7S_KR
K_K03	ponoszenia odpowiedzialności za pracę własną i wspólnie realizowane zadania oraz podporządkowania się zasadom pracy w zespole	P7S_KK P7S_KO P7S_KR
K_K04	wszechstronnej analizy i krytyki prac z dziedziny wzornictwa, z dostrzeżeniem aspektów etycznych i społecznych, związanych z wykonywaniem zawodu projektanta wzornictwa, w tym jego wpływu na środowisko	P7S_KK P7S_KO P7S_KR
K_K05	aktywnego uczestniczenia w życiu społecznym, zarówno poprzez działalność projektanta wzornictwa jak i przedsięwzięcia o charakterze artystycznym i kulturalnym oraz do podejmowania zadań związanych z popularyzacją wiedzy o wzornictwie	P7S_KO P7S_KR
K_K06	stosowania zasad ochrony własności intelektualnej we własnej pracy projektowej i artystycznej	P7S_KO P7S_KR
K_K07	efektywnego komunikowania się, negocjacji oraz organizacji pracy w ramach wspólnych projektów	P7S_KO P7S_KR
K_K08	prezentacji specjalistycznych zadań i projektów w przystępnej formie, w trakcie kontaktów z przedstawicielami innych zawodów i dyscyplin	P7S_KO P7S_KR

HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW 2023/2024

WYDZIAŁ FORM PRZEMYSŁOWYCH
KIERUNEK WZORNICTWO
STUDIA STACJONARNE JEDNOLITE MAGISTERSKIE

ROK STUDIÓW	NAZWA PRZEDMIOTU	SEMESTR ZIMOWY				SEMESTR LETNI				LICZBA PUNKTÓW ECTS W ROKU	K>150 (>50% ECST)	L>=90 (>= 30% ECTS)	M>=5 (>= 5 ECTS)	z zakresu nauk podstawowych	o charakterze praktycznym, w tym zajęcia laboratoryjne, warsztatowe i projektowe	ogólnouczelniane lub na innym kierunku studiów	język obcy	1-5 semestr 5 ECTS, 150 godzin, wg zarządzenia Rektora ASP	>= 3375 (75%z 4500 godzin)	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN PRZEDMIOTU W ROKU	GRUPY STUDENCKIE	LICZBA STUDENTÓW (średnio)
		LICZBA GODZIN ZAJĘĆ W SEMESTRZE ZIMOWYM	LICZBA GODZIN PRACY WŁASNEJ STUDENTA W SEMESTRZE ZIMOWYM	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU W SEMESTRZE ZIMOWYM	LICZBA PUNKTÓW ECTS W SEMESTRZE ZIMOWYM	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ W SEMESTRZE LETNIM	LICZBA GODZIN PRACY WŁASNEJ STUDENTA W SEMESTRZE LETNIM	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU W SEMESTRZE LETNIM	LICZBA PUNKTÓW ECTS W SEMESTRZE LETNIM													
	Ogólne podstawy projektowania	64	86	150	5	56	94	150	5	10				10				120	120	2	30	
	Geometryczne podstawy projektowania	64	26	90	3	56	34	90	3	6				6				120	120	2	30	
	Podstawy typografii i komunikacji wizualnej	64	26	90	3	56	34	90	3	6				6				120	120	2	30	

Podstawy modelowania	32	58	90	3	0	0	0	0	3					3			32	32	2	30
Podstawy projektowania modelowego	0	0	0	0	28	62	90	3	3					3			28	28	2	30
Techniki prezentacyjne	32	28	60	2	28	32	60	2	4					4			60	60	2	30
Wprowadzenie do myślenia wizualnego	64	26	90	3	56	34	90	3	6	6			6				120	120	2	30
Rysunek studyjny i elementy budowy obrazu	80	10	90	3	80	10	90	3	6	6			6				164	160	2	30
Podstawy obrazowania fotograficznego	48	12	60	2	42	18	60	2	4					4			90	90	2	30
Komputerowe wspomaganie projektowania - obraz (Photoshop)	30	0	30	1	0	0	0	0	1					1				30	2	30
Komputerowe wspomaganie projektowania - obraz (Illustrator)	30	0	30	1	0	0	0	0	1					1				30	2	30
Komputerowe wspomaganie projektowania - tekst (InDesign)	0	0	0	0	28	2	30	1	1					1				28	2	30
Komputerowe wspomaganie projektowania - modelowanie (Fusion 360)	0	0	0	0	28	2	30	1	1					1			28	28	2	30
Historia sztuki XX wieku	30	30	60	2	28	32	60	2	4			4						58	1	30
Wykłady gościnne	24	6	30	1	20	10	30	1	2				2				44	44	1	150
Język angielski	30	0	30	1	30	0	30	1	2							2	60	60	?	?
Wychowanie fizyczne	32	0	32	0	28	0	28	0	0								60	60	?	?
Razem dla roku	624	308	932	30	564	364	928	30	60										GR	ST
Podstawy projektowania komunikacji wizualnej	64	26	90	3	0	0	0	0	3	3							64	64	2	30
Typografia i kaligrafia	0	0	0	0	56	34	90	3	3								28	56	2	30
Podstawy projektowania produktu	64	26	90	3	0	0	0	0	3	3							64	64	2	30
Technologia tworzyw sztucznych	0	0	0	0	28	2	30	1	1									28	1	30
Wiedza o barwie	64	26	90	3	0	0	0	0	3	3			3				64	64	2	30
Podstawy projektowania kolorystyki	0	0	0	0	56	34	90	3	3	3							56	56	2	30
Ergonomiczne podstawy projektowania	0	0	0	0	56	34	90	3	3	3							56	56	2	30

II	Podstawy ergonomii	30	30	60	2	0	0	0	0	2	2			2				30	1	30		
	Elementy metodyki projektowania	32	28	60	2	28	2	30	1	3	3			3				60	60	1	30	
	Podstawy projektowania uniwersalnego	0	0	0	0	28	2	30	1	1	1							28	28	1	30	
	Struktury wizualne	64	26	90	3	56	34	90	3	6	6			6				120	120	2	30	
	Modelowanie i kreacja przestrzeni	64	26	90	3	56	34	90	3	6	6			6				120	120	2	30	
	Techniki prezentacyjne	32	28	60	2	28	32	60	2	4				4				60	60	2	30	
	2D Materiały i procesy wytwarzania (dla 2D)	0	0	0	0	28	32	60	2	2									28	2	30	
	Materiały i procesy produkcyjnych (dla 3D)	30	0	30	1	28	2	30	1	3									58	1	30	
	Komputerowe wspomaganie projektowania 2D - poziom zaawansowany i DTP	30	0	30	1	28	2	30	1	2				2					58	2	30	
	Komputerowe wspomaganie projektowania 3D Rhino	30	0	30	1	0	0	0	0	0				1					30	30	2	30
	Komputerowe wspomaganie projektowania 3D Solid Works z elementami rysunku technicznego	30	0	30	1	28	2	30	1	2				2					58	58	2	30
	Fotografia kreatywna	16	14	30	1	14	16	30	1	2				2					30	30	2	30
	Historia wzornictwa	30	30	60	2	28	32	60	2	4			4						58	1	30	
	Wykłady gościnne	24	6	30	1	20	10	30	1	2				2					44	44	1	90
Język angielski	30	0	30	1	30	0	30	1	2							2		60	60	?	30	
Razem dla roku		634	266	900	30	596	304	900	30	60										GR	ST	
	Projektowanie kierunkowe zmieniane co semestr, w każdym semestrze po 16 przedmiotów projektowych do wyboru, każdy student wybiera 2 przedmioty projektowe w semestrze (64 + 64 - w zimowym i 56 + 56 w letnim)	128	352	480	16	112	368	480	16	32										240		
	Projektowanie komunikacji wizualnej C (kierunkowe do wyboru)	0	0	0	0					10 z 20										56	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej A (kierunkowe do wyboru)																			120	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej B (kierunkowe do wyboru)																			120	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej D (kierunkowe do wyboru)					56 + 56	184 + 184	240 + 240	8 + 8											120	2	12
	Projektowanie interakcji (kierunkowe do wyboru)																			120	2	12

III	Projektowanie produktu (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie ergonomiczne 1 (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie ergonomiczne 2 (kierunkowe do wyboru)					0	0	0	0	10 z 20								64	2	12
	Projektowanie innowacyjne (kierunkowe do wyboru)	64 + 64	176 + 176	240 + 240	8 + 8													120	2	6
	Projektowanie przestrzeni i barwy (kierunkowe do wyboru)																	120	2	6
	Projektowanie alternatywne (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie dla środowisk ekstremalnych (kierunkowe do wyboru)																	120	2	6
	Projektowanie społecznie odpowiedzialne (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie tekstyliów użytkowych (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie rynkowe (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
	Projektowanie struktur użytkowych (kierunkowe do wyboru)																	120	2	12
																		240		
	Warsztaty projektowe 2D (przedmiot kumulowany)	24	6	30	1	0	0	0	0	1	1			1				24	1	30
	Warsztaty projektowe 3D (przedmiot kumulowany)	0	0	0	0	24	6	30	1	1	1			1				24	1	30
	Projektowanie uniwersalne	30	0	30	1	0	0	0	0	1	1		1				30	30	1	30
	Projektowanie dostępności	0	0	0	0	28	2	30	1	1	1		1				28	28	1	30
	Design Thinking	30	0	30	1	28	2	30	1	2	2		2				58	58	1	30
	Fotografia produktu	64	26	90	3	56	4	60	2	5				5			120	120	2	30
	Działania wizualne III	64	26	90	3	56	34	90	3	6	6		6				120	120	2	30
	Plener (warsztaty artystyczne)	0	0	0	0	22	8	30	1	1	1						22	22	2	30
	Psychologia percepcji oraz procesów poznawczych	30	0	30	1	28	32	60	2	3			3				58	58	2	30
	Socjologia dla projektantów	30	0	30	1	0	0	0	0	1			1					30	1	30
	Teoria designu	30	0	30	1	28	32	60	2	3			3					58	1	30
	Wykłady gościnne	24	6	30	1	20	10	30	1	2				2			44	44	1	90

	Język angielski - terminologia specjalistyczna	30	0	30	1	0	0	0	0	1							1	30	30	?	30				
Razem dla roku		484	416	900	30	402	498	900	30	60										GR	ST				
IV	Projektowanie kierunkowe zmieniane co semestr, w każdym semestrze po 16 przedmiotów projektowych do wyboru, każdy student wybiera 2 przedmioty projektowe w semestrze (64 + 64 - w zimowym i 56 + 56 w letnim)	128	352	480	16	112	368	480	16	32												240			
	Projektowanie komunikacji wizualnej C (kierunkowe do wyboru)	0	0	0	0					10 z 20													56	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej A (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej B (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie komunikacji wizualnej D (kierunkowe do wyboru)					56 + 56	184 + 184	240 + 240	8 + 8														120	2	12
	Projektowanie interakcji (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie produktu (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie ergonomiczne 1 (kierunkowe do wyboru)											32	32										120	2	12
	Projektowanie ergonomiczne 2 (kierunkowe do wyboru)					0	0	0	0	10 z 20													64	2	12
	Projektowanie innowacyjne (kierunkowe do wyboru)	64 + 64	176 + 176	240 + 240	8 + 8																		120	2	6
	Projektowanie przestrzeni i barwy (kierunkowe do wyboru)																						120	2	6
	Projektowanie alternatywne (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie dla środowisk ekstremalnych (kierunkowe do wyboru)																						120	2	6
	Projektowanie społecznie odpowiedzialne (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie tekstyliów użytkowych (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie rynkowe (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
	Projektowanie struktur użytkowych (kierunkowe do wyboru)																						120	2	12
		Warsztaty projektowe 2 + 3 D	24	6	30	1	0	0	0	0	1	1					1						24	1	30
	Przedmiot wolnego wyboru (do wybrania na innym Wydziale)	0	0	0	0	56	4	60	2	2		2					2					56	56	1	30
	Design Management	30	0	30	1	0	0	0	0	1												30	30	1	30

Marketing w zarządzaniu produktem	30	0	30	1	0	0	0	0	0	1								30	1	30	
Nowe technologie i odkrycia naukowe	32	28	60	2	0	0	0	0	0	2	2		2					32	32	1	30
Prawo własności intelektualnej i zagadnienia praktyki zawodowej	32	28	60	2	28	32	60	2	4				4					60	60	2	30
Obrazowanie wideo	64	26	90	3	56	4	60	2	5					5				120	120	2	30
Historia i krytyka wzornictwa	30	30	60	2	28	32	60	2	4			4							58	1	30
Historia sztuki współczesnej	0	0	0	0	28	32	60	2	2			2							28	1	30
Semiotyka dla projektantów	30	30	60	2	0	0	0	0	2			2	2						30	1	30
Praktyka projektowa	0	0	0	0	120	0	120	4	4		4			4					120	1	30
Razem dla roku	400	500	900	30	428	472	900	30	60											GR	ST
Projektowanie kierunkowe do wyboru, każdy student wybiera 2 przedmioty projektowe w semestrze (64 + 64 - w semestrze zimowym), realizowany projekt powinien wiązać się z tematyką pracy dyplowej	128	352	480	16															128		
Projektowanie komunikacji wizualnej A (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie komunikacji wizualnej B (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie komunikacji wizualnej D (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie interakcji (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie produktu (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie ergonomiczne 1 (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie ergonomiczne 2 (kierunkowe do wyboru)					0	0	0	0	0	16	16							128	64	2	12
Projektowanie innowacyjne (kierunkowe do wyboru)	64 + 64	176 + 167	240 + 240	8 + 8															64	2	6
Projektowanie przestrzeni i barwy (kierunkowe do wyboru)																			64	2	6
Projektowanie alternatywne (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie dla środowisk ekstremalnych (kierunkowe do wyboru)																			64	2	6
Projektowanie społecznie odpowiedzialne (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12
Projektowanie tekstyliów użytkowych (kierunkowe do wyboru)																			64	2	12

Projektowanie rynkowe (kierunkowe do wyboru)																		64	2	12
Projektowanie struktur użytkowych (kierunkowe do wyboru)																		64	2	12
Praca dyplomowa magisterska	64	236	300	10	56	844	900	30	58	40	40						120	120	?	2
Profesjonalne portfolio	30	0	30	1	0	0	0	0	1								30	30	1	30
Retoryka i autoprezentacja	60	0	60	2	0	0	0	0	2					2			60	60	1	30
Redakcja i edycja	30	0	30	1	0	0	0	0	1					1				30	1	30
Razem dla roku	312	588	900	30	56	844	900	30	60											
Razem dla studiów	2454	2078	4532	150	2046	2482	4528	150	300	181	126	23	78	49	2	5	3614			