

PROGRAM STUDIÓW

Program obowiązuje od roku akademickiego: 2019/2020

1. KIERUNEK STUDIÓW: WZORNICTWO

2. KOD ISCED: 0212 moda, wystrój wnętrz i projektowanie przemysłowe

3. FORMA/FORMY STUDIÓW: STACJONARNA

4. LICZBA SEMESTRÓW: 7

5. TUTUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: LICENCJAT

6. PROFIL KSZTAŁCENIA: PRAKTYCZNY

7. DZIEDZINA NAUKI/SZTUKI: SZTUKA

8. DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA: SZTUKI PŁASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS KONIECZNA DO UKOŃCZENIA STUDIÓW: 213 ECTS¹

- 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 116,
- 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS: 151 ECTS (72% ogólnej liczby punktów ECTS),
- 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 104 ECTS (49% ogólnej liczby punktów ECTS),
- 4) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 ECTS - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne: 5 ECTS.

10. Łączna liczba godzin zajęć: 6180 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 3371. Liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: brak.

¹ Zwiększenie liczby punktów ECTS uzyskanych w trakcie studiów wynika z włączenia do programu studiów dodatkowych przedmiotów wg zaleceń Polskiej Komisji Akredytacyjnej.

11. KONCEPCJA I CELE KSZTAŁCENIA (w tym opis sylwetki absolwenta):

Kierunek wzornictwo opiera się na wszechstronnym kształceniu projektowym w obszarze wzornictwa i prowadzi do uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie stosowania różnorodnych technik i technologii projektowych, w tym wspomaganych narzędziami cyfrowymi. Uzupełnienie programu stanowią przedmioty z zakresu teorii, historii sztuki, historii wzornictwa, których celem jest nabycie szerszej perspektywy poznawczej, rozwój postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania stawiane projektantom i podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako twórca. Program daje szansę na poszerzenie kompetencji w obszarach ułatwiających funkcjonowanie artyście na rynku pracy, w zawodach m.in. o istotnym znaczeniu dla rozwoju przemysłów kreatywnych regionu świętokrzyskiego, jak komunikacja wizualna, projektowanie produktu, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie gier.

Szeroki wachlarz możliwości oferowanych w ramach poszczególnych pracowni Instytutu Sztuk Wizualnych, indywidualne podejście do studenta wynikające z charakteru studiów pozwala na obranie przez niego własnej drogi w oparciu o naturalne predyspozycje twórcze, zainteresowania po III semestrze. Kształcenie w ramach obieralnych bloków: Komunikacja wizualna, Projektowanie produktu, Projektowanie tekstyliów użytkowych, Projektowanie gier daje możliwość uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w konkretnych obszarach sztuk wzornictwa, służących przyszłej pracy projektowej. Dyplom licencjacki stanowiący dzieło projektowe zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni dyplomowej oraz praca teoretyczna opisująca koncepcję dyplomową prowadzi do zamknięcia kształcenia na pierwszym poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi wszechstronnego wykształcenia projektowego.

Cele kształcenia:

- przygotowanie do wszechstronnej, samodzielnej działalności projektowej, zawodowej w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności samodzielnego poszukiwania form, środków wyrazu i mediów w projektowaniu wzorniczym,
- nabycie umiejętności posługiwania się tradycyjnymi i współczesnymi technikami, technologiami w projektowaniu wzorniczym,
- rozwijanie indywidualnych i zespołowych zdolności twórczych i projektowych studentów.

Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:

- tradycje kształcenia projektowego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska, podstawę pracy dydaktycznej relacja mistrz – uczeń, wraz z kształceniem ogólnoplastycznym rozwijającym predyspozycje twórcze studenta,
- ze względu na praktyczny profil kształcenia potrzeby regionu świętokrzyskiego, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających lokalne przemysły kreatywne, które funkcjonują w oparciu o strategię rozwoju miasta Kielce, województwa świętokrzyskiego i wykazują duże zainteresowanie naszymi absolwentami jeszcze na etapie ich edukacji, m.in. dla instytucji upowszechniania kultury i sztuki, instytucji, firm, organizacji posiadających zespoły, studia projektowe w obszarze komunikacji wizualnej, projektowania produktu, tekstyliów użytkowych, gier komputerowych czy wystawiennictwa,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne w dziedzinie wzornictwa i jego gałęzi,
- usytuowanie kierunku w uczelni uniwersyteckiej pozwalające na pełne dążenie ku interdyscyplinarności i współpracy z reprezentantami innych dyscyplin i dziedzin naukowych, artystycznych, wreszcie osadzenie jego studentów w wielokulturowej, złożonej społeczności, dającej możliwość współpracy i działania na jej rzecz uczelni,
- umiędzynarodowienie będące istotnym aspektem współczesnej sztuki, wymiany artystycznej poprzez przygotowanie studentów – przyszłych absolwentów do gotowości na zmiany, w tym również związane z miejscem zamieszkania, pracy, podjęcia współpracy w ramach międzynarodowych projektów, inicjatyw artystycznych, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent posiada wiedzę, umiejętność i kompetencje społeczne wykształconego wszechstronnego twórcy - projektanta wzornictwa. Potrafi realizować, wdrażać i prezentować różnorodne koncepcje użytkowe o charakterze prorynkowym i prospołecznym, realizować je i wdrażać. Przygotowany jest do twórczej pracy zawodowej w jednostkach zajmujących się projektowaniem wzorów użytkowych przeznaczonych do jednostkowej i masowej produkcji, m.in. w zakładach produkcyjnych, zespołach projektowych i prowadzenia własnej działalności projektowej. Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Komunikacja wizualna** jest twórcą – projektantem funkcjonalnych systemów informacji wizualnej i identyfikacji wizualnej, opakowań produktów oraz interfejsów aplikacji mobilnych, stron internetowych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w zespołach projektowych, studiach grafiki reklamowej, wydawniczej, szeroko pojętych mass-mediach.²

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie produktu** jest twórcą – projektantem funkcjonalnych rozwiązań przestrzennych w obszarze codziennej konsumpcji, uwzględniających szeroko pojęte zapotrzebowanie społeczne, współczesnej medycyny i ochrony zdrowia, przedmiotów codziennego użytku, w tym tekstyliów użytkowych, ceramiki płaskiej. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i zespołach projektowych, zakładach produkcyjnych.³

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie tekstyliów użytkowych** jest twórcą – projektantem ubioru, akcesoriów, tkanin i innych koncepcji użytkowych z wykorzystaniem materiałów tekstylnych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i zespołach projektowych, zakładach produkcyjnych.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie gier** jest twórcą – projektantem animacji 2D i 3D, dźwięku w grach komputerowych, oprawy graficznej gier, ale również ich elementów, tj. koncepcji, fabuły, narracji, poziomów, interfejsów, interakcji postaci, obiektów i środowiska. To osoba zdolna do podjęcia pracy w zespołach projektowych, studiach interaktywnych, grafiki reklamowej, szeroko pojętych mass-mediach.⁴

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent ma możliwość kontynuacji edukacji na studiach drugiego stopnia (magisterskich uzupełniających) na kierunku Sztuki plastyczne macierzystej uczelni, a także podjąć studia magisterskie uzupełniające na kierunkach projektowych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w innych uczelniach prowadzących tego typu studia. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych, w tym podejmować pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania w szkole podstawowej.

² Zmiany w opisach sylwetek absolwenta wynikają ze zmian programowych przeprowadzanych do zaleceń Polskiej Komisji Akredytacyjnej zawartych w Raporcie z dn. 06.07.2021 r. Blok przedmiotów do wyboru: Komunikacja wizualna jest jedynym modułem realizowanym w edycji studiów 2019/2020.

³ Zmiany w opisach sylwetek absolwenta wynikają ze zmian programowych przeprowadzanych do zaleceń Polskiej Komisji Akredytacyjnej zawartych w Raporcie z dn. 06.07.2021 r. Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie produktu nie jest realizowany w edycji studiów 2019/2020.

⁴ Zmiany w opisach sylwetek absolwenta wynikają ze zmian programowych przeprowadzanych do zaleceń Polskiej Komisji Akredytacyjnej zawartych w Raporcie z dn. 06.07.2021 r. Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie gier nie jest realizowany w edycji studiów 2019/2020.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku <i>Objaśnienie oznaczeń: WZO – symbol kierunku P – profil praktyczny I – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych</i>	Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie efektów uczenia się do:		
		uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	charakterystyk drugiego stopnia dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6. Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)
w zakresie WIEDZY				
WZO1P_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w wybranych obszarach wzornictwa, zgodnie z obranym blokiem przedmiotów, takich jak komunikacja wizualna z wystawiennictwem, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie produktu, projektowanie aplikacji i gier, stosowanych w ich obrębie środków wyrazu, umiejętności warsztatowych	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W02	zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe historii sztuki i wzornictwa oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W03	wykazuje się znajomością stylów w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi i odwórczymi oraz współczesne tendencje rozwojowe w obszarze wzornictwa	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W04	zna określony zakres problematyki związanej z zastosowaniem i użyciem technologii w wybranych obszarach wzornictwa, w tym najnowszych rozwiązań i jest świadomy ich rozwoju	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W05	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty projektanta	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
WZO1P_W06	zna powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi aspektami twórczości projektowej	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI				
WZO1P_U01	tworzy i realizuje własne koncepcje twórcze w wybranych obszarach wzornictwa, zgodnie z obranym blokiem przedmiotów, takich jak komunikacja wizualna z wystawiennictwem, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie produktu, projektowanie aplikacji i gier oraz dysponuje umiejętnościami do ich wyrażania	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U02	świadomie posługuje się narzędziami warsztatu twórczego, a także narzędziami projektowymi w wybranych	P6U_U		

	obszarach działalności wzorniczej		P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U03	świadomie stosuje i dobiera do realizowanej koncepcji artystycznej bądź projektowej techniki i technologie	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U04	podjmuje samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac projektowych	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych zespołowych działań projektowych	P6U_U	P6S_UK P6S_UO	
WZO1P_U06	stosuje szeroki zakres umiejętności warsztatowych niezbędnych w tworzeniu własnych koncepcji projektowych w wybranym obszarze działalności	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U07	wykorzystuje umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację własnych koncepcji twórczych projektowych oraz stosuje efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW P6S_UU
WZO1P_U08	realizuje własne koncepcje twórcze artystyczne i projektowe wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U09	przygotowuje typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowo związanych ze sztukami plastycznymi, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6U_U	P6S_UW	P6S_UK
WZO1P_U10	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U		
WZO1P_U11	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych, w tym organizacji projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
WZO1P_U12	rozumie i rozwija potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi aranżować i organizować warunki do uczenia się innych	P6U_U	P6S_UK P6S_UU	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
WZO1P_U13	jest komunikatywny; prezentuje własne dokonania artystyczne i projektowe w ramach samodzielnie organizowanych bądź organizowanych w środowisku prezentacji twórczości	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH				
WZO1P_K01	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy twórczej	P6U_K	P6S_KK	P6S_KR
WZO1P_K02	efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność do twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami oraz efektywnie komunikuje się i inicjuje działania w społeczeństwie oraz prezentuje własne koncepcje twórcze	P6U_K	P6S_KK	P6SKK P6S_KR

	w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych			
WZO1P_K03	podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy, etosu zawodu artysty projektanta, wypełnia rolę społeczną artysty projektanta - absolwenta studiów artystycznych; jest zdolny do samooceny, również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	P6U_K	P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_KR
WZO1P_K04	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6U_K		

13. ZAJĘCIA WRAZ Z PRZYPISANYMI DO NICH PUNKTAMI ECTS, EFEKTAMI UCZENIA SIĘ I TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI:

Przedmioty		Minimalna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
I.	PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:			
1.	Lektorat języka obcego B2	9	Treści leksykalne: Zagadnienia występujące w ogólnodostępnych i stosowanych na zajęciach podręcznikach na poziomie B2 (np. uniwersytet, przedmiot studiów, wykształcenia, praca, media, technologie, środowisko, zdrowie, żywienie, sport, czas wolny, edukacja, zakupy, podróżowanie, społeczeństwo, kultura, zjawiska społeczne). Treści gramatyczne: Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Funkcje językowe: Zgodne z sylabusem podręczników dla poziomu B2 i pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym (np. branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie emocji oraz wyrażanie swoich opinii, argumentowanie i formułowanie swojego punktu widzenia w formie ustnej i pisemnej, dokonywanie prezentacji).	WZO1P_U10 WZO1P_K02
2.	Techniki informacyjno-komunikacyjne	1	Komputer i jego budowa. Urządzenia peryferyjne: drukarka, skaner, projektor multimedialny – zastosowanie, użytkowanie. System operacyjny Windows, Mac Os X. Podstawowe oprogramowanie komputerowe. Techniki i technologie komunikacyjne.	WZO1P_W04 WZO1P_U03 WZO1P_K02
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego		Pojęcie utworu, prawa autorskie osobiste i majątkowe. Dozwolony użytek. Prawa pokrewne. Wynalazek, wynalazek biotechnologiczny oraz patent. Znaki towarowe oraz prawa ochronne na znaki towarowe. Wzory przemysłowe. Wzory użytkowe.	WZO1P_W05 WZO1P_K04
4.	Przedsiębiorczość	1	Pojęcie, geneza przedsiębiorczości, czynniki wpływające na rozwój przedsiębiorczości, wzmacnianie i osłabianie cech przedsiębiorczości. Innowacje i ich rodzaje. Podstawowe pojęcia ekonomiczne i ich wpływ na prowadzenie działalności gospodarczej oraz gospodarstwa domowego. Promocja jako element zwiększający popyt na sprzedaż dóbr i usług. Biznes plan i analiza SWOT. Prowadzenie działalności gospodarczej – pojęcie działalności gospodarczej, przedsiębiorcy i konsumenta; procedura rozpoczęcia indywidualnej działalności gospodarczej; koszty pracy (w tym koszty wynagrodzeń). Wewnętrzne	WZO1P_W05

			i zewnętrzne źródła finansowania działalności gospodarczej. Omówienie wybranych form działalności gospodarczej.	
5.	Wprowadzenie do teorii sztuki	3	Kurs prezentuje najważniejsze teorie i sposoby myślenia o sztuce i jej interpretacji i ma charakter ogólnego wprowadzenia do zagadnień tworzenia i recepcji dzieł sztuki, a także problemów krytyki artystycznej i estetyki natury.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
6.	Wprowadzenie do filozofii	2	Zajęcia opierają się na szerokiej i pogłębionej analizie społeczno-historycznej teorii filozoficznych, obejmują: wprowadzenie, grecka filozofia przyrody, Platon, Arystoteles, średniowiecze – spór o uniwersalia, Kartezjusz, brytyjski empiryzm (od Bacona do Hume'a), Immanuel Kant, Hegel, Marks, Nietzsche, Freud, fenomenologia i hermeneutyka, G. Lukacs - Szkoła Frankfurcka, Lucien Goldmann, Louis Althusser, Lyotard, Badiou, Fredric Jameson, Kojeve, Lacan, Zizek, Butler, Groys.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U04
7.	Przedmioty w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się - do wyboru jeden przedmiot	1	<u>Przygotowanie do studiów artystycznych:</u> Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach – historia, specyfika, misja i strategia, struktura Uczelni, Wydział Sztuki i Instytut Sztuk Wizualnych – historia, specyfika, misja i strategia, struktura, idea Uniwersytetu – idea uczenia się, uczenia się przez całe życie. Zarys historii szkolnictwa wyższego ze szczególnym uwzględnieniem wyższego szkolnictwa artystycznego, przepisy, akty prawne regulujące studia na UJK w Kielcach, etos akademicki, akademicki savoir-vivre, program studiów (plany, rozkłady zajęć, przedmioty, wybór przedmiotu, modułu specjalnościowego, fakultatywnego, dyplomowego), programy wspierające studia artystyczne w Instytucie Sztuk Wizualnych i studia na UJK w Kielcach (wymiana akademicka krajowa i zagraniczna, współpraca międzyinstytucjonalna, staże i praktyki), wspierające studenta w studiowaniu (sprawy socjalno-bytowe, działalność jednostek wspomagających studenta: Ośrodek Nauki i Kultury Studenckiej, Akademickie Biuro Karier, Akademicki Inkubator Przedsiębiorczości, Uniwersyteckie Centrum Wsparcia i Rehabilitacji, Duszpasterstwo), samodzielna nauka i studia artystyczne. Studia artystyczne jako okres rozwoju pasji i osobowości twórczej, otoczenie kulturalno-artystyczne jednostki, przygotowanie do zajęć artystycznych i projektowych: literatura przedmiotowa, narzędzia i materiały plastyczne, oprogramowanie komputerowe, techniki i technologie stosowane w dokumentacji prac artystycznych i projektowych (niezbędnej do zaliczenia poszczególnych przedmiotów w toku studiów). Portfolio studenckie. <u>Podstawy technik i form plastycznych:</u> Techniki malarskie: akwarela, gwasz, akryl, olej – specyfika, zasady stosowania. Techniki rysunkowe: ołówek, węgiel (sangwina, sepia), tusz (rysunek patykami, technika lawowania, suchy pędzel), flamaster (długopis, cienkopis, pióro). Techniki graficzne: monotypia, linoryt. Szablon malarski, malowanie wałkiem. Narzędzia malarskie, rysunkowe i graficzne. Wyposażenie pracowni artystycznych. Kompletowanie niezbędnej literatury do studiów i własnego warsztatu pracy (narzędzi i materiałów	WZO1P_W01 WZO1P_U01 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03

			plastycznych). Własności barwy. Rodzaje barw. Mieszanie barw. Linia i jej rodzaje. Ekspresyjny potencjał linii. <u>Warsztaty rozwoju twórczego:</u> Omówienie karty przedmiotu i sposobów weryfikacji efektów kształcenia. Rozwijanie zdolności twórczych – abstrahowanie, dokonywanie skojarzeń, metaforyzowanie, transformowanie, przewycięzanie przeszkód, osłabienie wewnętrznej cenzury, twórcza samoocena. Techniki opracowywania i projektowania działań rozwijających myślenie twórcze. Realizacja praktyczna autorskich warsztatów. Prezentacja multimedialna z analizą krytyczną podejmowanych działań. Zaliczenie przedmiotu	
II.	BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/ KIERUNKOWYCH:			
8.	Historia sztuki	11	Dwupółletni kurs historii sztuki pomyślany jest jako prezentacja kluczowych zjawisk w sztuce europejskiej od paleolitu do końca XIX wieku. Tematy poszczególnych zajęć, wpisane w ogólny porządek chronologiczny, osnute są wokół zasadniczych problemów towarzyszących działalności artystycznej człowieka, takich jak: sens sztuki i jej znaczenie w życiu indywidualnym i społecznym, funkcje sztuki i ich zmienność, rola artystów i ich pozycja społeczna, przedstawianie świata, wizualizowanie rzeczy nieobecnych lub nieistniejących, ekspresja myśli, uczuć, intencji i charakteru, piękno i inne sposoby organizowania i porządkowania dzieł sztuki, narracja obrazowa i inne sposoby komunikowania treści przez sztukę, sztuka jako narzędzie propagandy władzy, religii, ideologii, związki malarstwa i rzeźby z innymi sztukami, zwłaszcza poezją i muzyką, recepcja i doświadczanie dzieł sztuki, środki i techniki tworzenia, sposoby ujmowanie dzieł sztuki Wykłady koncentrują się na interpretacji dzieł sztuki i zjawisk artystycznych w oparciu o teksty teoretyczne, filozoficzne, teologiczne, literackie i krytyczne współczesne omawianym problemom.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
9.	Historia wzornictwa	3	Początki wzornictwa - znaczenie myśli Johna Ruskina. Ruch Arts and Crafts. Działalność Towarzystwa Polska Sztuka Stosowana i Warsztatów Krakowskich. Działalność Warsztatów Wiedeńskich i art-deco. Działalność Warsztatów Monachijskich. Art Nouveau. Styl zakopiański i poszukiwanie stylu narodowego we wzornictwie polskim dwudziestolecia międzywojennego. Wpływ konstruktywizmu na wzornictwo i architekturę I poł. XX w.: Bauhaus, De Stijl, Le Corbusier, Władysław Strzemiński i działalność ugrupowania Blok. Wzornictwo amerykańskie i streamline. Działalność projektowa i teoretyczna Henriego Dreyfuss'a. Wzornictwo skandynawskie I i II poł. XX w. Pop-art i jego wpływ na wzornictwo współczesne. Postmodernizm jako odwrót od funkcjonalizmu. Polskie wzornictwo II poł. XX w. Historia mody. Historia projektowania graficznego i polska szkoła plakatu.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
10.	Psychologia twórczości i percepcji wizualnej	2	Wstęp do psychologii percepcji. Proces powstawania i analiza wybranych wrażeń wzrokowych (postrzeganie kształtu, barwy, dynamiki, głębi, relacji figura-tło). Zagadnienie postrzegania synergicznego i synestezji, ich roli w twórczości człowieka, odbiorze różnych form sztuki. Historyczny rozwój sztuki wobec problemu ewolucji widzenia, postrzegania. Uwarunkowania psychopercepcyjne iluzji głębi, dynamiki. Techniki obrazowania	WZO1P_W02 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_K03

			perspektywy, ruchu, barwy we współczesnych sztukach i formach multimedialnych. Widzenie symboliczne - znak, symbol, metafora w twórczości plastycznej i ich uzasadnienie psychologiczne. Pojęcia i kryteria twórczości, struktura i uwarunkowania procesu twórczego. Techniki obrazowania perspektywy, ruchu, barwy we współczesnych sztukach i formach multimedialnych.	
11.	Podstawy rysunku	8	Przyswajanie wiadomości ogólnych o rysunku jako dziedzinie sztuk plastycznych, jego możliwościach technicznych i artystycznych. Studia z natury i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości twórczej i punktu wyjścia każdej kreacji artystycznej podstawy rysunku artystycznego: dwuwymiarowość rysunku, pojęcie kompozycji, jej rodzaje oraz znaczenie konturu w kompozycji, walory linearne w rysunku i znaczenie kreski, światłocien w rysunku. czerń i biel jako podstawowe środki wyrazu, budowa trzeciego wymiaru, zagadnienie perspektywy w rysunku, zagadnienie waloru; znaczenie planu i waloru w rysunku, kontrast graficzny w rysunku. opozycja: jasne-ciemne, kanon ludzkiej głowy, kanon postaci ludzkiej i podstawowa wiedza o proporcjach człowieka, jego budowie oraz o postaci w ruchu jako całości i jedności organicznej. warsztat rysunkowy różnorodne techniki rysunkowe; wybór techniki w zależności od problemu plastycznego stanowiącego przedmiot ćwiczeń.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_K01
12.	Podstawy malarstwa	8	Zapoznanie z zasadami i specyfiką podstawowych technik malarskich: gwasz, akwarela, akryl, olej, techniki mieszane (collage i pochodne). Doskonalenie świadomości formalnej – zadania kompozycyjne. Studia malarskie oparte na układzie centralnym zamkniętym, otwartym rytmicznym, zrównoważonym (harmonicznym), opozycji – kontraście elementów (dominancie plastycznej), porządku chromatycznym, monochromatycznym, statyce i dynamice, itp. Kształtowanie widzenia w zakresie umiejętności wychwycenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i adekwatnego wyrażenia ich za pomocą środków formalnych. Kształtowanie rozumienia barwy, definiowania przez nią przestrzeni realnej, intencjonalnej, itp. Kształtowanie materii obrazu – gest, faktura. Malarskie studium martwej natury. Malarskie studium wnętrza i otwartej przestrzeni. Malarskie studium postaci ludzkiej, portret i autoportret. Studium fragmentu rzeczywistości jako punkt wyjścia do własnych poszukiwań malarskich.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_K01
13.	Podstawy rzeźby	8	Projektowanie układów kompozycyjnych w przestrzeni opartych o obserwacje natury z wykorzystaniem elementów zaczerpniętych ze świata przyrody. - modelowanie w glinie, odlew w gipsie. Budowanie kompozycji przestrzennej jako własna interpretacja wybranego cytatu literackiego – modelowanie w glinie, narzut gipsowy. Od światła do cienia. Budowanie własnych układów kompozycyjnych. Skala dowolna, cykl lub autonomiczna praca, relief lub forma przestrzenna. Szkice rysunkowe i przestrzenne w mniejszej skali w dowolnym tworzywie. Portret wzajemny. Budowanie bryły rzeźbiarskiej w oparciu o konstrukcje z zachowaniem właściwej kolejności narastania po sobie faz procesu modelowania formy przestrzennej, studium rzeźbiarskiego. Modelowanie w glinie, utrwalanie w gipsie. Studia rzeźbiarskie dłoni, stopy. Budowanie bryły rzeźbiarskiej w oparciu o konstrukcje z zachowaniem właściwej kolejności narastania po sobie faz procesu modelowania formy	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U08 WZO1P_U12 WZO1P_K01

			przestrzennej, studium rzeźbiarskiego. Modelowanie w glinie, utrwalanie w gipsie. Pojęcia, hasła. Zwrócenie uwagi na taką interpretację tematu, by rozwiązanie oddawało w pełni zawarte w ćwiczeniu treści spełniając równocześnie wszelkie wymogi założeń plastycznych. Pejzaż z motywem architektonicznym. Projektowanie, szukanie i budowanie własnych układów kompozycyjnych na płaszczyźnie. Własne inspiracje, obserwacja i analiza. Modelowanie w glinie, utrwalenie w gipsie.	
14.	Struktury wizualne	4	Wybrane główne zasady kompozycji, struktury i formy. Wybrane zagadnienia technik i technologii sztuk plastycznych.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U12 WZO1P_K01
15.	Podstawy grafiki projektowej	6	Kompozycje liternicze i typograficzne – ćwiczenia rozwijające świadomość w zakresie konstruowaniu liter, typografii i kompozycji z wykorzystaniem form ilustracyjnych i tekstowych. Ćwiczenia pomagające znaleźć indywidualną stylistykę w projektowaniu graficznym (monogramy). Ćwiczenia zapoznawcze z podstawowymi technikami i technologiami projektanta (programy do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej). Komunikat-obraz – czytelność komunikatu obrazowego- projekt systemów oznakowania (piktogramy, znaki, loga, logotypy). Użycie znaku w systemie identyfikacji wizualnej (wizytówki, papiery firmowe, oznakowanie samochodów firmowych i innych elementów adekwatnych do profilu firmy).	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
16.	Podstawy projektowania z modelowaniem	11	Wprowadzenie do projektowania form przemysłowych. Przekształcenia elementów płaskich w elementy przestrzenne – ćwiczenia rozwijające zmysł przestrzenny. Projektowanie uniwersalne – projektowanie przedmiotów i elementów graficznych do użytku grup społecznych. Redesign - ćwiczenia mające na celu analizę istniejących produktów i nadanie im nowej formy lub szaty graficznej. Upcykling, recykling w projektowaniu. Różnorodność kształtów, struktur i materiałów: formy prostoliniowe, formy krzywoliniowe, objętość produktu, dynamika i statyka, dominanta i subdominanta. Wprowadzenie do materiałoznawstwa. Modelowanie robocze i finalne. Modele teoretyczne. Analiza sposobów realizacji projektu.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
17.	Rysunek techniczny i aksonometria	4	Znaczenie rysunku technicznego, podziałki rysunkowe i forma graficzna arkusza rysunkowego, opis rysunku. Szkicowanie figur płaskich, brył oraz elementów o złożonych kształtach. Ogólne zasady wymiarowania figur i elementów części przedmiotów i urządzeń użytkowych. Zasady wykonywania widoków i przekrojów. Rysowanie brył w rzutach aksonometrycznych; w izometrii, dimetrii ukośnej, dimetrii prostokątnej.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01
18.	Ergonomia	3	Elementy antropometrii i sposoby wykorzystania danych w projektowaniu wzorniczym. Atlas miar człowieka i ocena ergonomiczna w projektowaniu wzorniczym. Analizy funkcjonalne	WZO1P_W01 WZO1P_W02

			układu człowiek – obiekt. Społeczne uwarunkowania w projektowaniu wzorniczym. Techniki i technologie stosowane w badaniach ergonomicznych.	WZO1P_U04
19.	Projektowanie ergonomiczne ⁵	6	Projektowanie struktur użytkowych w odniesieniu do badań ergonomicznych, etnoergonomicznych, zebranych i przeanalizowanych danych antropometrycznych. Definiowanie potrzeb użytkownika na podstawie zebranych danych i czynionych eksperymentów ergonomicznych. Wybór odpowiedniej metody projektowej oraz ergonomicznej listy kontrolnej. Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice i modele koncepcyjne. Wykonanie prototypu lub modelu imitacyjnego z określeniem właściwej technologii i techniki wykonania. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U05 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03
20.	Metody w projektowaniu ⁶	1	Wprowadzenie do metod projektowych stosowanych w procesie poszukiwania nowych koncepcji wzorniczych w tym: burzy mózgów, Design Thinking, Synektyki Gordona, inwentyki, Systematycznej Metody Projektowania Przemysłowego Bruce Archera. Omówienie czynników wpływających na proces projektowania, etapów i schematów procesów projektowych.	WZO1P_W06 WZO1P_U04 WZO1P_U12 WZO1P_K01
21.	Projektowanie form użytkowych ⁷	6	Trendy w projektowaniu produktu. Etapy powstawania produktu: planowanie, kreacja, implementacja. Rozpoznanie potrzeb docelowego odbiorcy – pojedynczych osób lub grup społecznych. Mapowanie projektu z uwzględnieniem kontekstu technologicznego, funkcjonalnego, kulturowego i estetycznego. Wybór odpowiedniej metody projektowej oraz listy badań i doświadczeń. Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice i modele koncepcyjne. Wykonanie prototypu lub modelu imitacyjnego z określeniem właściwej technologii i techniki wykonania. Wprowadzanie zrównoważonych rozwiązań.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U08 WZO1P_U11 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03
22.	Projektowanie wieloaspektowe	9	Zasady projektowania uniwersalnego - problemy i optymalizacja działań projektowych w oparciu o badanie wzajemnych relacji formy, funkcji i dostępnych rozwiązań technologicznych. Rozpoznanie potrzeb docelowego odbiorcy – pojedynczych osób, grup społecznych (w tym osób z niepełnosprawnościami) w odniesieniu do aspektu ekonomicznego, technologicznego produkcji jednostkowej i masowej. Wykorzystanie badań	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03

⁵ Przedmiot dodany do programu studiów w oparciu o zalecenia pokontrolne Polskiej Komisji Akredytacyjnej z Raportu z dn. 06.07.2021 r.

⁶ jak wyżej

⁷ jak wyżej

			<p>i eksperymentów ergonomicznych w procesie definiowania założeń projektowych, doskonalenia produktu. Poszukiwanie inspiracji w kulturze i tradycji regionu, kraju w oparciu o analizę strukturalną obiektów i zjawisk składających się na kulturę materialną, oraz ich twórczą interpretację. Odniesienia do współczesnych zjawisk i przemian w procesie projektowym (zanieczyszczenie i dewastacja środowiska naturalnego, nierówności społeczne, kryzys energetyczny itp.).</p> <p>Rozwiązywanie realnych zagadnień projektowych. Mapowanie projektu z uwzględnieniem kontekstu technologicznego, funkcjonalnego, kulturowego, estetycznego. Konsultacje projektu ze specjalistami wybranych dziedzin nauki, przemysłu. Wybór odpowiedniej metody projektowej oraz listy badań i eksperymentów. Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice i modele koncepcyjne, wizualizacje graficzne. Realizacja prototypu lub modelu imitacyjnego. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.</p>	<p>WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03</p>
23.	Komputerowe wspomaganie projektowania	6	<p>Renderowanie (obrazowanie i prezentacja) istniejących lub własnych koncepcji projektowych w wirtualnym środowisku. Tworzenie wizualizacji obiektu użytkowego w postaci statycznej i animowanej. Korzystanie z aplikacji komputerowych wspomagających proces projektowania, w tym obiektowej grafiki przestrzennej, animacji 3D oraz pomocniczych - do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej. Korzystanie z rysunku technicznego projektu wzorniczego w renderowaniu modeli wirtualnych. Tworzenie rysunku technicznego projektu wzorniczego w odniesieniu do zrealizowanego modelu wirtualnego.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03</p>
24.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	6	<p>Techniki i technologie rysunkowe stosowane w projektowaniu wzorniczym. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik. Studium rysunkowe obiektów użytkowych i układów przestrzennych z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych. Rysunek w procesie projektowym: szkice koncepcyjne, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki prezentacyjne.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03</p>
III.	BLOKI PRZEDMIOTÓW DO WYBORU (do wyboru jeden)⁸			
25.	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie produktu	60	<p>Wzornictwo medyczne Projektowanie tekstyliów użytkowych Projektowanie produktu ceramicznego Modelowanie i prototypowanie Fotografia prezentacyjna</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02</p>

⁸ Zmiany w Blokach przedmiotów do wyboru wynikają z zaleceń Polskiej Komisji Akredytacyjnej w Raportcie z dn. 06.07.2021 r. Uzasadnienie zmian: przypisanie i rozkład treści programowych w stosunku do całościowej koncepcji kształcenia, w związku z zalecanym przez PKA przeniesieniem przedmiotów i treści kształcenia w zakresie projektowania produktu do Bloku przedmiotów podstawowych/kierunkowych, Bloku przedmiotów dyplomowych do Bloków przedmiotów do wyboru, a także z modułu do wyboru: Projektowanie gier i aplikacji do obecnie jedynie realizowanego w edycji studiów 2019/2020 modułu obieralnego - Komunikacja wizualna.

			Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	WZO1P_U03 WZO1P_U04
	Blok przedmiotów do wyboru: Komunikacja wizualna		Projektowanie informacji wizualnej Projektowanie opakowań Projektowanie typografii Projektowanie interfejsów Fotografia cyfrowa Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_U09 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_U13
	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie tekstyliów użytkowych		Projektowanie ubioru Projektowanie akcesoriów tekstylnych Konstrukcja odzieży Rysunek żurnalowy i koncepcyjny Fotografia mody Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04
	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie gier		Game Dizajn Animacja cyfrowa w grach Architektura silnika gry Concept Art Edytory obrazu ruchomego i dźwięku Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	
IV.	BLOK PRZEDMIOTÓW FAKULTATYWNYCH			
26.	Blok przedmiotów fakultatywnych	8	<p><u>Podstawy programowania:</u> Pojęcie algorytmu i jego zapis. Język maszynowy. Język programowania. Języki programowania stosowane w tworzeniu stron internetowych (html, css, cms), aplikacji i gier wideo. Inżynieria oprogramowania.</p> <p><u>Techniki i technologie druku:</u> Artystyczne techniki druku wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Techniki i technologie stosowane w druku przemysłowym. Przygotowanie projektu do druku. Techniki i technologie druku stosowane na różnorodnych podłożach. Autorskie realizacje o charakterze artystycznym / projektowym zrealizowane w wybranej technice / technologii druku.</p> <p><u>Projektowanie tkaniny:</u> Tkactwo artystyczne - techniki i technologie stosowane w tkaninie artystyczne (sploty: kilim kostkowy, kilim skosowy, kilim grzebyczkowy, sejpak, sumak, dywan strzyżony, gobelin, zakard), materiały i surowce tkackie. Rodzaje i struktura tkanin odzieżowych. Metody projektowania deseni, druków tkanin odzieżowych i dekoracyjnych. Druk na tkaninie (druk cyfrowy, sitodruk). Realizacja autorskiej książki tkanin – zestawu projektów tkanin drukowanych. Metody i techniki przekształcania tkanin.</p> <p><u>Techniki prezentacyjne:</u> formy prezentacyjne stosowane w różnorodnych dziedzinach</p>	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03

			<p>wzornictwa: plakaty, plansze prezentacyjne, lookbooki, katalogi produktowe, portfolio projektowe, strona internetowa wraz z stronami w mediach społecznościowych, prezentacje multimedialne. Opis techniczny projektu. Reprodukcyjne materiałów graficznych, tworzenie i edycja dokumentacji zdjęciowych. Opracowanie publikacji prezentacyjnej (katalog/portfolio) z przeznaczeniem do druku/rozpowszechnienia na nośnikach cyfrowych.</p> <p><u>Wystawiennictwo:</u> Program, aranżacja i przestrzeń stoiska firmowego Kompleksowe kształtowanie przestrzeni wystawienniczej z użyciem form architektonicznych, graficznych, multimedialnych, oświetlenia. Formułowanie założeń koncepcyjnych, rysunki koncepcyjne, makiety, modelowanie 3D z użyciem oprogramowania komputerowego, dokumentacja procesu projektowego i prezentacja założeń projektowych. Aranżacja i zabudowa przestrzeni. Ekspozycja obiektu w przestrzeni. Systemy zabudowy stoiska targowego.</p>	
V.	PRAKTYKI (wymiar, zasady i forma):			
27.	Praktyka zawodowa ciągła	26	<p>Student zobowiązany jest odbyć w trakcie studiów praktykę zawodową ciągłą w wymiarze 780 godzin, zaliczaną do semestru III, V, VII, po 260 godz. w każdym ze wskazanych semestrów. Praktyka kończy się zaliczeniem na ocenę, na podstawie opinii Zakładowego Opiekuna Praktyki, złożonej dokumentacji (Dziennik Praktyk wraz z dokumentacją pracy).</p> <p>Realizacja praktyk zawodowych ciągłych odbywa się w instytucjach, firmach, organizacjach bezpośrednio związanych z obszarem projektowania wzorniczego w kraju i zagranicą. Ich celem jest praktyczne zastosowanie nabytej w trakcie studiów wiedzy, umiejętności i kompetencji w pracy, nabycie doświadczenia zawodowego. Obejmuje ona poznanie zasad BHP, instruktaż stanowiskowy, uczestnictwo w pracach związanych z wykonywaniem obowiązków projektanta wzornictwa. Program szczegółowy praktyki zawodowej ustalany jest przez Zakładowego Opiekuna Praktyki w porozumieniu z Instytutowym Opiekunem Praktyk, który dba o zgodność treści i efektów uczenia się praktyk z programem studiów. Postęp pracy studenta, jej ewaluacja odbywa się na bieżąco w Dzienniku praktyki. Możliwe jest również zaliczenie na poczet praktyki zawodowej pracy zawodowej studenta bądź wcześniej odbytych staży. Ponadto student może realizować praktyki zagranicą w oparciu o ofertę programu wymiany Erasmus+, czy krajowe i zagraniczne programy finansowane z programów zewnętrznych.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W05 WZO1P_U02 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04</p>
28.	Język polski –lektorat Przedmiot obowiązkowy dla obcokrajowców (4 punkty ECTS za przedmiot otrzymują tylko obcokrajowcy studiujący w języku polskim)*	4	<p>W ramach przedmiotu realizowane będą treści dotyczące nauczania języka polskiego (lektorat), w treści nauczania włączono zagadnienia związane z polską kulturą (filmem, teatrem), historią i tradycją. W obrębie przedmiotu będą też realizowane zagadnienia związane z kształceniem umiejętności sprawnego pisania.</p> <p>1. Treści leksykalne: Zagadnienia, które występują w stosowanych na zajęciach podręcznikach na poziomie B2 (np. szkoła i studia; moda i uroda, praca, rynek pracy; sklepy, handel, konsumpcja; Polska od kuchni; urzędy i usługi, słownictwo ekonomiczne; życie polityczne w Polsce; leksyka dotycząca przyrody i środowiska; kultura; religia i wiara).</p> <p>2. Treści gramatyczne: Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2</p>	<p>WZO1P_U10 WZO1P_K01</p>

			dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. 3. Funkcje językowe: Zgodne z sylabusem podręczników dla poziomu B2 i pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym (np. branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie emocji oraz wyrażanie swoich opinii, argumentowanie i formułowanie swojego punktu widzenia w formie ustnej i pisemnej, dokonywanie prezentacji.	
--	--	--	---	--

Studentów obowiązuje szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia.

Studentów obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.

Studentów obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin.

***Studenci obcokrajowcy realizujący program w języku polskim uczęszczają do Centrum Kultury i Języka Polskiego na dodatkowe zajęcia z języka polskiego w ramach 4 ECTS.**

14. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach Procedurą oceny osiągania zakładanych efektów uczenia się WSZJK-U/2 oraz Wydziału Sztuki WSZJK-WS/2 Procedury weryfikacji efektów uczenia się. Każdy z prowadzących przedmiot określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu. Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta). Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** - którego przedmiot stanowi dzieło projektowe zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni dyplomowej oraz praca opisowa, powstająca w ramach Seminarium. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora, opiekuna opisu pracy i recenzenta.
- 2) **praktyki studenckie** - efekty uczenia się uzyskiwane przez praktyki studenckie są dopełnieniem koncepcji kształcenia. Weryfikacja efektów następuje zgodnie z regulaminem praktyk na poszczególnych kierunkach. Zaliczenie praktyk odbywa się na podstawie karty oceny oraz dziennika praktyk dokumentującego realizację wyznaczonych zadań.
- 3) **wymianę międzynarodową studentów** - uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej,
- 4) **osiągnięcia kół naukowych** - informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, przyznane stypendium Rektora i Ministra),
- 5) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu pokazy, warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursów, przeglądów twórczości artystycznej i projektowej
- 6) **badanie losów absolwentów** - poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy,
- 7) **badanie opinii pracodawców** - opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Dodatkowo podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** - realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:
- w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): *kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies*. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt - według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji.

- w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, obszarów wzornictwa, prezentowane w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.

2) **Egzaminy z przedmiotu.** Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.

Forma egzaminu: ustna, pisemna, testowa lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu.

- a) **Egzamin ustny** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników. Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta
 - b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, gdy w sytuacji, gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).
 - c) **Egzamin w postaci końcowego przeglądu prac artystycznych/projektowych w ramach danego przedmiotu** może być organizowany w sali dydaktycznej, na podstawie powstałych w ramach przedmiotu prac etapowych, ich stosownej dokumentacji i autoprezentacji studenta. Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta.
- 3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną.** Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu.

Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta.