

PROGRAM STUDIÓW

Program obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

1. KIERUNEK STUDIÓW: WZORNICTWO

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

3. FORMA/FORMY STUDIÓW: STACJONARNA

4. LICZBA SEMESTRÓW: 7

5. TITUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: LICENCJAT

6. PROFIL KSZTAŁCENIA: PRAKTYCZNY

7. DZIEDZINA NAUKI/SZTUKI: SZTUKA

8. DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS KONIECZNA DO UKOŃCZENIA STUDIÓW: 210 ECTS

1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 119

2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): 150 ECTS (71% ogólnej liczby punktów ECTS)

3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 94 ECTS (45% 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: 6085 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 3448 Liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: brak

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, aplikacji i 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 wykwalifikowanego 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.

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.

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.

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.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku		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)
<p><i>Objaśnienie oznaczeń:</i> WZO – symbol kierunku P – profil praktyczny l – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych</p>				
Po ukończeniu studiów absolwent:				
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 projektowymi w wybranych obszarach działalności wzorniczej	P6U_U	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 w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6U_K	P6S_KK	P6SKK P6S_KR

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, wykształcenie, 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 i zewnętrzne źródła finansowania działalności gospodarczej. Omówienie wybranych form działalności gospodarczej.	WZO1P_W05

5.	Socjologia dizajnu	3	Dizajn w społecznym postrzeganiu. Dizajn, a społeczeństwo – interakcje (wzornictwo w kształtowaniu gustów i potrzeb społecznych, uwarunkowania społeczne współczesnego dizajnu). Elitaryzm i egalitaryzm współczesnego dizajnu.	WZO1P_W02 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_W02 WZO1P_U09 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03
7.	Przedmioty w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się	1	Propedeutyka programów grafiki wektorowej Propedeutyka programów grafiki rastrowej Propedeutyka programów grafiki 3D	WZO1P_W01 WZO1P_U12 WZO1P_K01
II.	BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/ KIERUNKOWYCH:			
8.	Historia sztuki	11	Ujęcie historyczne sztuki europejskiej i pozaeuropejskiej w porządku chronologicznym, ze szczególnym uwzględnieniem: prehistorii, starożytności, średniowiecza, nowożytności (renesans, barok, klasycyzm, romantyzm), modernizmu.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
9.	Historia wzornictwa	2	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.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
10.	Psychologia twórczości i percepcja wizualna	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. Psychologia barwy i jej zastosowanie w reklamie, komunikacji wizualnej. Techniki obrazowania perspektywy, ruchu, barwy we współczesnych sztukach i formach multimedialnych. Widzenie symboliczne i psychoanaliza. Pojęcia i kryteria twórczości, struktura i uwarunkowania procesu twórczego.	WZO1P_W02 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_K03

11.	Podstawy rysunku	6	Możliwości techniczne i artystyczne w rysunku. Studia z natury i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości twórczej, punktu wyjścia każdej kreacji artystycznej: dwuwymiarowość rysunku, pojęcie kompozycji i jej rodzaje, znaczenie konturu w kompozycji, walory linearne w rysunku i znaczenie kreski, zagadnienie waloru, światłocien w rysunku, czerń i biel jako podstawowe środki wyrazu, budowa trzeciego wymiaru - zagadnienie perspektywy w rysunku, znaczenie planu w rysunku, kanon ludzkiej głowy, kanon postaci ludzkiej - wiedza o proporcjach człowieka, jego budowie oraz o postaci w ruchu jako całości i jedności organicznej. Zastosowanie różnorodnych technik rysunkowych w pracy twórczej; 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	6	Zapoznanie z zasadami i specyfiką podstawowych technik malarskich. Doskonalenie świadomości plastycznej. Studia malarskie oparte na różnorodnych układach kompozycyjnych itp. Kształtowanie widzenia 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 elementów otaczającej rzeczywistości – studia z natury - 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 natury - modelowanie w glinie, odlew w gipsie. Budowanie własnych układów kompozycyjnych w dowolnej skali, cyklu lub autonomicznych pracach (relief lub forma przestrzenna). Szkice rysunkowe i przestrzenne w mniejszej skali w dowolnym tworzywie. Budowanie bryły rzeźbiarskiej w oparciu o konstrukcję z zachowaniem właściwej kolejności narastania po sobie faz procesu modelowania formy przestrzennej, studium rzeźbiarskiego. Rzeźbiarskie studia z natury i zadania koncepcyjne. Zwrócenie uwagi na taką interpretację tematu, by rozwiązanie oddawało w pełni zawarte w ćwiczeniu treści spełniając równocześnie wszelkie wymogi założeń plastycznych.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U12 WZO1P_K01
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_U12 WZO1P_K01
15.	Podstawy komunikacji wizualnej	6	Budowa litery i jej konstrukcja. Kroje pisma i ich rodzaje. Podstawowe zasady projektowania literackiego, typograficznego. Ćwiczenia w zakresie tworzenia różnorodnych układów kompozycyjnych z zastosowaniem prostych form graficznych, literackiego, rozwijające świadomość projektową. Ćwiczenia propedeutyczne z wykorzystaniem podstawowych technologii 2D - programów do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej. Komunikat-obraz – czytelność komunikatu obrazowego- projekt systemów oznakowania (piktogramy, znaki, loga, logotypy).	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	Zapoznanie z podstawowymi metodami projektowymi w procesie poszukiwania nowych koncepcji wzorniczych w tym: burzą mózgów, Design Thinking, Synektyką Gordona, inwentyką, Systematyczną Metodą Projektowania Przemysłowego Bruce'a Archera. Omówienie czynników wpływających na proces projektowania, etapów i schematów procesów projektowych. Dokumentacja projektu. Wprowadzenie do projektowania form przemysłowych. Przekształcanie elementów płaskich w elementy przestrzenne – ćwiczenia rozwijające zmysł przestrzenny. Różnorodność kształtów, struktur i materiałów: formy prostoliniowe, formy krzywoliniowe, objętość produktu, dynamika i statyka, dominanta i subdominanta, element, zbiór elementów, układ elementów, struktura. Wprowadzenie do materiałoznawstwa: wpływ formy i materiału na kształtowanie i użytkowanie obiektu. Modelowanie robocze i finalne z zastosowaniem różnorodnych materiałów: papieru, ceramiki, tworzyw sztucznych (styrodur, żywice), drewna i metalu; również z zastosowaniem technologii druku 3D. Modele teoretyczne. Odwzorowanie istniejących form. Upcykling jako wstęp do zrównoważonego designu. Forma naturalnie ukształtowana i technologiczna. Projektowanie bioniczne.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
17.	Rysunek techniczny i aksonometria	3	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_K01
18.	Ergonomia	2	Pojęcie ergonomii, ergonomii koncepcyjnej i ergonomii produktu. Wykorzystanie stanu wiedzy i badań na temat relacji człowiek – obiekt dla zapewnienia higieny, bezpieczeństwa, komfortu użytkowania i zastosowania sprawnego, ekonomicznego procesu produkcyjnego. Ergonomia koncepcyjna w ujęciu mikro- a) pierwszej generacji (w odniesieniu do zagadnień percepcji, antropometrii, analizy układu człowiek – obiekt), b) drugiej generacji (w odniesieniu do procesów poznawczych i decyzyjnych człowieka, analizy układu człowiek – komputer) oraz makro- (w odniesieniu do analizy systemów złożonych). Atlas miar człowieka i ocena ergonomiczna w projektowaniu wzorniczym. Normy w projektowaniu ergonomicznym. Społeczne uwarunkowania w projektowaniu wzorniczym – badania etnograficzne w procesie projektowania, projektowanie uniwersalne: inkluzyjne, gerontotechnika i gerontoergonomia.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_U04
19.	Materiałoznawstwo	2	Właściwości fizyczne i mechaniczne materiałów stosowanych w projektowaniu wzorniczym. Zastosowanie różnorodnych materiałów w projektowaniu wzorniczym: drewna, metali, tworzyw sztucznych, szkła, ceramiki, tkanin.	WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U02 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K02
20.	Projektowanie ergonomiczne	6	Projektowanie struktur użytkowych w odniesieniu do badań ergonomicznych,	WZO1P_W01

			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_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U05 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03
21.	Projektowanie form użytkowych	10	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	11	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 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.). 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	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U06 WZO1P_U08 WZO1P_U11 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03

			imitacyjnego. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.	
23	Technologie cyfrowe w projektowaniu wzorniczym	4	Procesy projektowania 3D z użyciem technologii cyfrowych. Modelowanie 3D z zastosowaniem wybranych programów 3D: Blender, Autodesk (3ds Max, Fusion 360, Mudbox). Metody generowania prototypów, w tym druk 3D.	WZO1P_W04 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_K01
24.	Komputerowe wspomaganie projektowania	6	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.	WZO1P_W04 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01
25.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	9	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.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_K01 WZO1P_K02
III.	BLOKI PRZEDMIOTÓW DO WYBORU (do wyboru jeden)			
26.	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie produktu	59	Wzornictwo medyczne Projektowanie wystawiennicze Projektowanie produktu ceramicznego Modelowanie i prototypowanie Fotografia prezentacyjna Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 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	WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04

	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie gier		Seminarium dyplomowe Game Dizajn Podstawy programowania Animacja cyfrowa w grach Concept Art Edytory obrazu ruchomego i dźwięku Licencjacka pracownia dyplomowa Seminarium dyplomowe	
IV.	BLOK PRAKTYK (wymiar, zasady i forma):			
27.	Praktyka zawodowa ciągła	26	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). 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.	WZO1P_W01 WZO1P_W05 WZO1P_U02 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04
28.	Język polski –lektorat Przedmiot obowiązkowy dla obcokrajowców (4 punkty ECTS za przedmiot otrzymują tylko obcokrajowcy studiujący w języku polskim)*	4	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 umiejętność sprawnego pisania. 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). 2. Treści gramatyczne: Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 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	WZO1P_U10 WZO1P_K01

			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 obowiązuje szkolenie z zakresu pierwszej pomocy przedmedycznej w wymiarze 4 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 osiągniętych 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.