

PROGRAM STUDIÓW

Program obowiązuje od roku akademickiego: 2022/2023

1. KIERUNEK STUDIÓW: WZORNICTWO

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

3. FORMA/FORMY STUDIÓW: STACJONARNA

4. LICZBA SEMESTRÓW: 7

5. TYTUŁ 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: 116
- 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): 178 ECTS (85% ogólnej liczby punktów ECTS)
- 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 84 ECTS (40% 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: 5895 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 3427 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, zarządzania w dizajnie, socjologii dizajnu, estetyki, 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 projektant. Program daje szansę na poszerzenie kompetencji w obszarach ułatwiających funkcjonowanie projektantowi na rynku pracy, w zawodach m.in. o istotnym znaczeniu dla rozwoju przemysłów kreatywnych jak komunikacja wizualna, projektowanie produktu.

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 po II semestrze w oparciu o naturalne predyspozycje twórcze, zainteresowania. Kształcenie w ramach obieralnych bloków: Komunikacja wizualna, Projektowanie produktu 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 i 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. firmy, instytucje publiczne, organizacje posiadające zespoły projektowe działające w obszarze komunikacji wizualnej, projektowania produktu (potrzeby kształcenia kadr projektowych w obszarze wzornictwa zostały m.in. sprecyzowane w dokumencie „Barometr Zawodów. Prognoza zapotrzebowania na pracowników” na lata 2020, 2021, 2022, przygotowanym przez Wojewódzki Urząd Pracy w Krakowie,
- 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, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

Sylwetka absolwenta:

Kierunek **Wzornictwo** opiera się na wszechstronnym kształceniu projektowym w obszarze kształtowania struktur 2D i 3D. Jego absolwent przygotowany jest do pracy przy tworzeniu projektów wzorniczych na różnym etapie powstawania, od momentu generowania koncepcji, po fazę modelowania i prototypowania. Posiadane przez niego wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie stosowania różnorodnych metod, technik i technologii, mediów wspomagających działalność projektową, zarządzania projektem pozwalają na prowadzenie podstawowej indywidualnej lub zespołowej działalności wzorniczej. Przedmioty uzupełniające prowadzą do uzyskania szerszej perspektywy poznawczej, rozwoju postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania stawiane projektantom i podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako projektant. Program daje szansę na poszerzenie kompetencji w obszarach ułatwiających funkcjonowanie projektantowi na rynku pracy, w tym w zależności od obranej ścieżki kształcenia wiodącego - kształtowania produktu lub komunikacji wizualnej z uwzględnieniem uwarunkowań odpowiadających potrzebom społeczno-środowiskowym, gospodarczo-ekonomicznym oraz uwarunkowaniom techniczno-technologicznym.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent ma możliwość kontynuacji edukacji na studiach drugiego stopnia (magisterskich uzupełniających) na kierunkach artystycznych lub projektowych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacja dzieł sztuki oraz innych pogłębiających kompetencje projektanta, zwiększających jego atrakcyjność na rynku pracy.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	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)
<i>Objaśnienie oznaczeń:</i> WZO – symbol kierunku P – profil praktyczny 1 – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych				
w zakresie WIEDZY				
WZO1P_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w wybranych obszarach wzornictwa - komunikacji wizualnej lub projektowanie produktu, stosowanych w ich obrębie metod, 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, wzornictwie i związanych z nimi tradycjami twórczymi i odtwórczymi 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 ciągłego 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, projektowanie produktu 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 projektowej techniki i technologie	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U04	podejmuje 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 i metod 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 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 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 projektowych, w tym przygotowywania wystąpień, pokazów, wystaw 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 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	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
WZO1P_K03	kontroluje swoich zachowania w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami oraz efektywnie komunikuje się i inicjuje działania w społeczeństwie, prezentuje własne koncepcje twórcze w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
WZO1P_K04	podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy, etosu zawodu projektanta, wypełniając rolę społeczną absolwenta studiów wzorniczych; 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_K05	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	9	<p>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).</p> <p>Treści gramatyczne: Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.</p> <p>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).</p>	WZO1P_U10 WZO1P_K02 WZO1P_K03
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 stosowane w komunikacji i kształceniu na odległość.	WZO1P_W04 WZO1P_K03
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego	1	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_K05

4.	Przedsiębiorczość		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, społeczna rola projektanta). Elitaryzm i egalitaryzm współczesnego dizajnu. Dizajn partycypacyjny i dizajn społeczny. Ekoperspektywa w dizajnie i ekodizajn.	WZO1P_W02 WZO1P_U09 WZO1P_K01 WZO1P_K04
6.	Estetyka	2	Estetyka jako dyscyplina poznawcza i jej główne obszary badawcze. Podstawowe problemy i kategorie w refleksji estetycznej. Rozumienie sztuki i piękna w starożytności. Estetyka średniowiecza. Estetyka nowożytna doby renesansu, baroku i oświecenia. Estetyka modernizmu i postmodernizmu i ich wpływ na wykształcenie współczesnych doktryn. Estetyka fizyczności i zmysłowości.	WZO1P_W02 WZO1P_U09 WZO1P_K01 WZO1P_K04
7.	Przedmioty w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się	1	Propedeutyka programów 2D Propedeutyka programów 3D Propedeutyka programów multimedialnych	WZO1P_W04 WZO1P_U03 WZO1P_K01
II.	BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/ KIERUNKOWYCH:			
8.	Historia sztuki	8	Sztuka prehistoryczna (paleolitu i neolitu). Sztuka i architektura starożytna (Sztuka Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu). Sztuka i architektura wczesnochrześcijańska. Sztuka i architektura romańska Włoch, Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura gotycka Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura renesansu Włoch, Niderlandów, Polski. Sztuka i architektura baroku, rokoka (postanowienia Soboru Trydenckiego i jego wpływ na wykształcenie zasad wyjściowych dla sztuki, architektury baroku, osobne omówienie baroku włoskiego, francuskiego, hiszpańskiego, niemieckiego, polskiego, rokoka we Francji, Niemczech, Polsce). Sztuka i architektura klasycyzmu Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura XIX w. (romantyzm, historyzm, architektura przemysłowa, symbolizm). Sztuka nowoczesna i jej konsekwencje dla rozwoju sztuki, kultury wizualnej II poł. XX w. (impresjonizm,	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K04

			neoimpresjonizm, fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, konstruktywizm, dadaizm, surrealizm).	
9.	Historia dizajnu	4	Początki wzornictwa - znaczenie myśli Johna Ruskina. Ruch Arts and Crafts. Działalność Warsztatów Wiedeńskich i art-deco. Działalność Warsztatów Monachijskich. Art Nouveau. Projektowanie secesyjne na przeł. XIX i XX w. Działalność Towarzystwa Polska Sztuka Stosowana i Warsztatów Krakowskich. Styl zakopiański i poszukiwanie stylu narodowego w polskiej sztuce stosowanej dwudziestolecia międzywojennego (Spółdzielnia Artystów "Ład", Stowarzyszenie Artystów Polskich "Rytm". Styl Art Deco (1910-1940) w sztukach stosowanych. Tendencje konstruktywistyczne we wzornictwie i architekturze w XX i XXI w.: działalność Wchutiemasu, Bauhausu, Ulm School of Design, ugrupowań De Stijl, Praesens. Niemiecki funkcjonalizm – Dieter Rams i jego działalność projektowa dla Brauna. Late Modern, Swiss Tyle i Flat Style w komunikacji wizualnej. Wzornictwo amerykańskie i streamline. Działalność projektowa i teoretyczna Henriego Dreyfuss'a. Wzornictwo skandynawskie I i II poł. XX w. Wystawa sztokholmska w 1930 r. i działalność Josefa Franka jako punkt wyjścia do wykształcenia się swoistego stylu dizajnu skandynawskiego. Pop-art i jego wpływ na wzornictwo współczesne w Stanach Zjednoczonych i Europie. Postmodernizm jako odwrót od estetyki funkcjonalizmu. Działalność grupy Memphis, Ettore Sottsass, Phillipa Starke. Wzornictwo i globalizacja – sztuka projektowania w służbie międzynarodowych korporacji z Azji, Europy i Ameryki od lat 90tych XX w. do czasów aktualnych. Minimalizm we wzornictwie przemysłowym i komunikacji wizualnej z uwzględnieniem wpływów estetyki japońskiej, tendencji modernistycznych I poł. XX w. Tendencje dekonstruktywistyczne we wzornictwie II poł. XX w. i XXI w. Nowe perspektywy wzornictwa.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_K01 WZO1P_K04
10.	Design management	3	Pojęcie design management. Zarządzanie w oparciu o design w przedsiębiorstwie – zarządzanie innowacjami. Proces design management: analiza otoczenia – definiowanie trendów, analiza potencjału przedsiębiorstwa, implementacja na poziomie strategicznym, taktycznym, operacyjnym. Strategia rozwoju przedsiębiorstwa w oparciu o design management. Audyty wzornicze. Zarządzanie projektami w oparciu o design management. Zarządzanie zasobami ludzkimi w oparciu o design management.	WZO1P_W05 WZO1P_W06 WZO1P_U06 WZO1P_K05
11.	Struktury wizualne i mechanizmy widzenia	9	Obraz jako pole widzenia. Struktura obrazu oraz jego determinanty. Rodzaje kompozycji. Podział płaszczyzny (podziały linearne, podziały płaszczyznowe achromatyczne, chromatyczne). Moduł i proporcja układu plastycznego. Wrażenia i spostrzeżenia - podstawowe fenomeny percepcji wzrokowej. Widzenie barw i ich psychofizjologiczny odbiór.	WZO1P_W01 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U04

			Definiowanie koloru (ćwiczenia na rozszerzenie skali walorowej i barwnej). Figura i tło - zależności. Synteza formy plastycznej - w kierunku kreowania znaku (ćwiczenia w odniesieniu do podstaw percepcji wzrokowej oraz semiotyki). Budowa litery (światło i masa litery, proporcje) i typologia krojów pisma (konstruowanie pisma narzędziowego, konstruowanie liter przestrzennych). Tekst jako rytm. Definiowanie kompozycji rytmicznej na płaszczyźnie i w przestrzeni. Pojęcie czasoprzestrzeni. Podział przestrzeni (podziały linearne, podziały płaszczyznowe achromatyczne, chromatyczne) - modelowanie form liniowych i płaszczyznowych.	WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K02
12.	Podstawy rysunku	6	Możliwości techniczne i technologiczne w rysunku. Studia z natury (martwa natura z wykorzystaniem obiektów użytkowych o różnym stopniu złożoności, wnętrze, architektura, postać ludzka) i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości projektowej, w tym myślenia i wyobraźni przestrzennej: dwuwymiarowość rysunku, pojęcie kompozycji i jej rodzaje, znaczenie konturu w kompozycji, zagadnienie waloru, walor linearny w rysunku i znaczenie linii, zagadnienie światłocienia w rysunku, czerni i bieli jako podstawowych środków wyrazu, kontrastu walorowego, materii i faktury. Budowa trzeciego wymiaru - zagadnienie perspektywy w rysunku z elementami geometrii, w tym rysunku konstrukcyjnego. Znaczenie planu w rysunku, kanon ludzkiej głowy, kanon postaci ludzkiej - wiedza o proporcjach człowieka, jego budowie. Zastosowanie różnorodnych technik rysunkowych w pracy projektowej; wybór techniki w zależności od problemu plastycznego stanowiącego przedmiot ćwiczeń.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02
13.	Podstawy malarstwa	6	Kształtowanie świadomości plastycznej, w tym myślenia i wyobraźni przestrzennej przez realizację różnorodnych prac studyjnych w wybranych technikach malarskich. Zasady, specyfika możliwości warsztatowych leżących w wybranych mediach malarskich. Nauka kształtowania różnorodnych układów kompozycyjnych składających się z elementów otaczającej rzeczywistości (martwa natura, wnętrze, plener, postać ludzka) z wykorzystaniem widzenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i adekwatnego wyrażenia ich za pomocą środków formalnych. Barwa – jej widzenie i definicja na płaszczyźnie; wymiar przestrzenny koloru. Faktura i gest w procesie różnicowania formy plastycznej. Konstruowanie obrazu w oparciu o zasady kreowania iluzji przestrzeni, w tym perspektywy linearnej, perspektywy powietrznej, barwy, waloru, światła i cienia. Definiowanie hierarchii ważności elementów zjawiska wizualnego.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02

14.	Podstawy rzeźby	6	Projektowanie rzeźbiarskie układów kompozycyjnych na płaszczyźnie i w przestrzeni opartych o obserwację natury, z wykorzystaniem studium postaci ludzkiej, lub detali architektonicznych, lub form zaczerpniętych ze świata natury, w oparciu o modelowanie w glinie, odlew w gipsie. Budowanie własnych układów kompozycyjnych w dowolnej skali, autonomicznych lub w cyklu w postaci reliefów i rzeźb pełnych. Szkice na płaszczyźnie i w przestrzeni w mniejszej skali z wykorzystaniem różnorodnych materiałów, technik. Tworzenie bryły w oparciu o konstrukcję, z zachowaniem właściwej kolejności narastania formy, faz procesu modelowania rzeźbiarskiego. Rzeźbiarskie studia z natury i zadania koncepcyjne rozwijające wyobraźnię i myślenie przestrzenne. Badanie wzajemnych relacji bryła – faktura.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02
15.	Podstawy projektowania z modelowaniem	9	Wprowadzenie do zagadnień projektowania wzorniczego – definicje, gospodarcza i społeczna rola projektanta. Poznanie podstawowych umiejętności i wiedzy z zakresu metodyki projektowania (gromadzenie, systematyzacja i hierarchizacja informacji, projektowanie wariantowe, bodystorming). Umiejętność analizy i syntezy zaobserwowanych w otoczeniu zjawisk i wykorzystania ich dla celów rozwiązywania problemów projektowych. Poznanie podstaw zależności: użytkownik - produkt. Podstawowe zależności pomiędzy: funkcją i formą, procesem użytkowym i formą, techniką i formą. Projektowanie z uwzględnieniem właściwości materiału oraz technologii. Forma przestrzenna jako komunikat. Pojęcie struktury w ujęciu wzorniczym. Podstawy modelowania jako element procesu projektowania. Projektowanie przez modelowanie. Podstawowe aspekty prezentacyjne (w tym publiczna prezentacja) i dokumentacyjne w pracy projektanta.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_U12 WZO1P_K01
16.	Podstawy technologii i konstrukcji w projektowaniu	2	Techniki technologie wytwarzania produktu z uwzględnieniem wymagań technologiczno-konstrukcyjnych, stosowane w opracowaniu rozwiązań jednostkowych, seryjnych i masowych. Omówienie stosowanych technologii wg. typologii zakładającej podział na wykonywane działania: formowania, cięcia, łączenia. Omówienie charakterystyk i specyfiki pracy w materiałach stosowanych w pracy projektanta wzornictwa w oparciu o istniejące zbiory Biblioteki Materiałowej Material Connexion.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U03 WZO1P_K01 WZO1P_K02
17.	Antropometria i podstawy ergonomii	2	Wprowadzenie do ergonomii - definicje ergonomii, rys historyczny, podział ergonomii. Omówienie zagadnień antropometrii: wymiary ciała ludzkiego jako determinanty gabarytów i formy produktów oraz przestrzeni użytkowych. Omówienie danych antropometrycznych na potrzeby projektowania. Antropometria w praktyce - budowa atlasów antropometrycznych polskich i zagranicznych. Stosowanie determinant antropometrycznych dorosłej populacji Polski, oraz populacji dzieci 0–3 i 4–18 lat, krzywa Gaussa dobór odpowiednich centyli i płci. Projektowanie części chwytnych z wykorzystaniem antropometrii i podstaw ergonomii.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U05 WZO1P_K01 WZO1P_K04

18.	Projektowanie ergonomiczne	12	Stosowanie zasad ergonomii w projektowaniu wzorniczym, analiza procesu użytkowego determinowanego potrzebami i wymiarami antropometrycznymi użytkowników. Zagadnienia związane z ergonomicznym projektowaniem wzorniczym dla poszczególnych grup użytkowników: dzieci, seniorzy, osoby ze szczególnymi potrzebami. Kształcenie umiejętności generowania rozwiązań wizualnych i wzorniczych przyjaznych użytkownikowi w zakresie przystosowania fizycznego jak i psychicznego. Zaznaczenie konieczności rozpoznawania różnorodności oraz zaspokajania potrzeb użytkowników w zależności od ich wieku, stopnia sprawności fizycznej i intelektualnej.	WZO1P_W01 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_K03 WZO1P_K04
19.	Projektowanie wieloaspektowe	12	Projektowanie produktu w kontekście licznych uwarunkowań, w tym: użytkowych, ergonomicznych, stylistycznych, technologicznych, ekonomicznych. Odczytywanie briefu projektowego. Zdobywanie podstawowej umiejętności wymiany informacji z różnymi osobami biorącymi udział w całym procesie projektowym. Poznanie metod projektowania w zakresie ogólnym. Metody generowania pomysłów (metoda wariantowania) i ewaluacji (matryca Pugh). Podstawowa wiedza na temat metod: organizacji i systematyzacji przebiegu i efektów procesu projektowego (w tym metody gromadzenia informacji). Podstawy metodyki AGILE i WATERFALL bez i z bramkami decyzyjnymi.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04
20.	Komputerowe wspomaganie projektowania	10	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_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03

21.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	12	Wprowadzenie do rysunku technicznego: rodzaje i składniki dokumentacji technicznej projektów wzorniczych, stosowana normalizacja w rysunku, przygotowywanie rysunku w odniesieniu do skali i rodzaju projektu, uwarunkowania prawne, stosowane opisy, układy rysunków technicznych. Rodzaje linii i ich zastosowanie w rysunku projektowym. Arkusze i skale rysunkowe. Metody rzutowania. Wykonywanie rysunków przekrojów i kładów. Metody rysowania łączeń. Wymiarowanie i oznaczanie rysunków. Sketching w projektowaniu wzorniczym. Nauka swobodnego kształtowania form przestrzennych z wykorzystaniem technik i technologii rysunkowych o różnym stopniu złożoności.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03
III.	BLOKI PRZEDMIOTÓW DO WYBORU (do wyboru jeden)			
22.	Blok przedmiotów do wyboru: Projektowanie produktu	52	Projektowanie produktu – pracownia dyplomująca Komunikacja wizualna II Seminarium dyplomowe	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01
	Blok przedmiotów do wyboru: Komunikacja wizualna		Komunikacja wizualna – pracownia dyplomująca Projektowanie produktu II Seminarium dyplomowe	WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_U09 WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04 WZO1P_K05
IV.	BLOK PRAKTYK (wymiar, zasady i forma):			
23.	Praktyka zawodowa śródroczna	12	Miejszem realizacji obowiązkowych praktyk zawodowych śródrocznych jest Uczelnia, ale w proces ich organizacji zaangażowane jest otoczenie społeczno-gospodarcze. Współpraca ta	WZO1P_W01 WZO1P_W05

			wyznacza przedmiot prac studenta, stwarzając możliwości uzupełnienia kształcenia o nabycie istotnych kompetencji zawodowych poprzez m.in. udział w wizytach studyjnych, warsztatach u pracodawców, korzystanie z zaplecza technicznego, technologicznego interesariusza zewnętrznego. Praktyka realizowana jest w okresie trwania zajęć akademickich w wymiarze 330 godzin.***	WZO1P_W06 WZO1P_U02 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06
24.	Praktyka zawodowa ciągła	21	Miejszem realizacji obowiązkowych praktyk zawodowych jest wybrany przez studenta zakład pracy, którego obszary działalności zbieżne są z programem studiów na kierunku. Praktyka realizowana jest w okresie wolnym od zajęć akademickich w wymiarze 630 godzin.***	WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K04 WZO1P_K05
25.	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 umiejętności 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 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_K01

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.**

******* Wszelkie sprawy związane z organizacją i przebiegiem praktyk reguluje Procedura Przebiegu i Organizacji Praktyk nr WSZJK-WS/6 wraz z załącznikami właściwymi dla kierunku studiów. Student zobowiązany jest do prowadzenia dziennika praktyk i gromadzenia dokumentacji procesu projektowego. Monitorowanie przebiegu praktyki zawodowej śródrocznej odbywa się przy udziale kierunkowego opiekuna praktyk, wyznaczonego wykładowcy odpowiadającego za program merytoryczny postawionego zadania dydaktycznego oraz interesariusza zewnętrznego, przy współpracy którego praktyka jest organizowana. Po odbyciu praktyk przez studenta wspomniane osoby oceniają ich przebieg w toku dyskusji z praktykantem. Ocenie podlega poszerzenie wiedzy w zakresie umiejętności projektowych, procesów produkcyjnych, kompetencji interpersonalnych. Sprawdzianem osiągniętych efektów uczenia się jest również wdrożenie zdobytej wiedzy do realizacji kolejnych zadań projektowych podejmowanych w poszczególnych pracowniach projektowych.

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, konkursy, przeglądy 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 samodzielną (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.