

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.WZO1.26.PU	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Projektowanie ubioru Clothes Design
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Wzornictwo
1.2. Forma studiów	Studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
1.4. Profil studiów*	praktyczny
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Dominika Starz
1.6. Kontakt	dstarz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Ukończony kurs Podstaw projektowania z modelowaniem, Ergonomii

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

1. Forma zajęć	Ćwiczenia	
1. Miejsce realizacji zajęć	Sale dydaktyczne ISW	
1. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną po 4, 5 semestrze/egzamin po 6. semestrze	
1. Metody dydaktyczne	podające: objaśnienie problemowe: dyskusja, eksponujące: pokaz praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe inne: udział w okazjonalnych warsztatach, wewnętrznych i zewnętrznych konkursach, wystawach	
1. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Martin Arroy

	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Richard Martin, <i>Moda; encyklopedia od Coco Chanel do Johna Galliano</i>, Warszawa 1999 2. Małgorzata Możdżyńska-Nawotka, <i>O modach i strojach</i>, Wrocław 2002 3. Dariusz Tarczyński, <i>Zrozumieć człowieka z wyglądu: psychologia ubioru</i>, Białystok 1997 4. Gabriela Żuchowska-Zimnał, <i>Ponowoczesne szaty kultury: ubiór jako narzędzie konstruowania i komunikowania tożsamości jednostkowej</i>, Kraków 2019
--	---------------	---

CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

C1-Wiedza: Zapoznanie z technikami i technologiami stosowanymi w obszarze projektowania ubioru,
C2- Umiejętności: Kształcenie umiejętności tworzenia struktur odzieżowych wg własnych koncepcji projektowych, z użyciem najnowszych rozwiązań technicznych i technologicznych, ale również własnej wyobraźni, intuicji, sfery emocjonalnej
C3-Kompetencje społeczne: Przygotowanie do samodzielnej organizacji warsztatu projektanta ubioru i merytorycznego zaplecza procesu projektowania

4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Kontekst funkcjonalny, historyczny, społeczny, kulturowy, ekonomiczny projektowania ubioru, rozwój form modowych. Współczesne techniki i trendy w projektowaniu ubioru. Proces powstawania ubioru. Tworzenie research book'a, analiza trendów i kolekcji, poszukiwanie inspiracji i przygotowywanie szkiców do wybranego tematu. Projektowanie ubioru o określonym przeznaczeniu, funkcji (w tym uwzględniających potrzeby osób z niepełnosprawnościami). Projektowanie kolekcji ubrań o określonych założeniach formalnych (kolorystyka, sylwetka), technicznych / technologicznych (tkaniny, kroje), estetycznych (stylistyka) odpowiednio do założonej grupy odbiorców (kobiety, mężczyźni, dzieci, młodzież, dorośli), funkcjonalnych (odzież wizytowa, codzienna, robocza, *of couture* itp.)

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

E

U05	stosuje szeroki zakres umiejętności warsztatowych niezbędnych w tworzeniu własnych projektów ubrań, samodzielnie rozwija je poprzez ciągłą praktykę projektową	WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	samodzielnie organizuje warsztat pracy, podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w pracy projektanta ubioru	WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04
K02	efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność do elastycznego w trakcie rozwiązywania problemów projektowych w obszarze tworzenia produktu odzieżowego, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, prezentacji swoich projektów w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	
K03	podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy, etosu zawodu artysty projektanta ubioru, wypełnia rolę społeczną artysty projektanta; jest zdolny do samooceny, również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*								

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
		Waga zadań: 60% Realizacja zadań. Jakość artystyczna i estetyczna prac. 40% Praca i zaangażowanie studenta, dynamika rozwoju jego wiedzy, umiejętności twórczych i kompetencji społecznych
ćwiczenia (C)*	3	Przygotowanie do zajęć, aktywność na zajęciach, osiągnięcie 50% pkt. w zakresie określonych przez prowadzącego kryteriów warsztatowych / formalnych, projektowych
	3,5	Przygotowanie do zajęć, aktywność na zajęciach, osiągnięcie 60% pkt. w zakresie określonych przez prowadzącego kryteriów warsztatowych / formalnych, projektowych
	4	Przygotowanie do zajęć, aktywność na zajęciach, osiągnięcie 75% pkt. w zakresie określonych przez prowadzącego kryteriów warsztatowych / formalnych projektowych, kreatywna, otwarta postawa
	4,5	Przygotowanie do zajęć, aktywność na zajęciach, osiągnięcie 90% pkt. w zakresie określonych przez prowadzącego kryteriów warsztatowych / formalnych, projektowych, kreatywna, otwarta postawa,
	5	Przygotowanie do zajęć, aktywność na zajęciach, osiągnięcie 100% pkt. w zakresie określonych przez prowadzącego kryteriów warsztatowych / formalnych, projektowych, kreatywna, otwarta postawa,

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	150	
<i>Udział w ćwiczeniach*</i>	150	
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	150	
<i>Przygotowanie do ćwiczeń*</i>	130	
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>	20	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	300	
PUNKTY ECTS za przedmiot	10	