



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Kierunek: **Projektowanie Produktu**

Poziom kształcenia: **studia pierwszego stopnia**

Forma kształcenia: **studia stacjonarne**

Rok akademicki: **2024/2025**

SPIS TREŚCI:

I. Charakterystyka kierunku

1. Koncepcja kształcenia
2. Cele kształcenia
3. Potrzeby społeczno-gospodarcze
4. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

II. Nauka, badania, opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

1. Główne kierunki badań naukowych w jednostce
2. Związek badań naukowych z dydaktyką
3. Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

III. Program

1. Opis realizacji programu
2. Liczba punktów ECTS
3. Praktyki zawodowe
4. Sylwetka absolwenta
5. Ukończenie studiów

IV. Efekty uczenia się

V. Plany studiów

VI. Sylabusy

I. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe:

Nazwa dyscypliny: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Nazwa kierunku: **Projektowanie Produktu**

Poziom: studia I stopnia

Profil: praktyczny

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Kierunek **Projektowanie Produktu** jest odpowiedzią Akademii Sztuki w Szczecinie na zapotrzebowanie wśród kandydatów w naszym regionie i w Polsce na program kształcenia, który oferuje uczenie się przez doświadczenie (wyspecjalizowane laboratoria), nowoczesne technologie i wiedzę pochodzącą od projektantów, artystów i naukowców działających w świecie sztuki i biznesu.

1. Koncepcja kształcenia

Kierunek **Projektowanie Produktu** na studiach stacjonarnych I stopnia o profilu praktycznym jest jednym z elementów integrujących Uczelnię z regionalnymi i ogólnopolskimi przedsiębiorstwami poszukującymi innowacyjnych rozwiązań produktowo-usługowych oraz skutecznego zarządzania nowym produktem (tzw. *design management*). Kierunek **Projektowanie Produktu** wpisuje się w *Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030*, a także zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej, szczególnie w obszarze basenu Morza Bałtyckiego oraz Europy Centralnej. Koncepcja kształcenia opiera się na nauczaniu z zakresu projektowania produktu, wzornictwa i pokrewnych sztuk projektowych pogłębiających kompetencje interdyscyplinarne (projektowanie czerpie z dyscyplin takich jak np.: antropologia, socjologia, psychologia, ekonomia, zarządzanie) w powiązaniu z zagadnieniami odnoszącymi się do szeroko rozumianych nowych technologii oraz zagadnień technicznych czy materiałowych w zakresie między innymi: projektowania bionicznego, multidyscyplinarnego, konceptualnego, multisensorycznego oraz współczesnych metod modelowania i prototypowania. Uzupełnieniem treści programowych są wykłady i warsztaty prowadzone przez specjalistów, ekspertów i przedsiębiorców z kraju i z Europy.

Edukację uzupełniają zajęcia z historii sztuki i designu, z socjologii, historii i teorii projektowania produktu, estetyki, trendów w projektowaniu oraz z aspektów prawnych działalności projektowej, a także programy wymiany studenckiej Erasmus+.

Edukacja oparta jest na specjalistycznym sprzęcie technicznym i oprogramowaniu, dostosowanym do kierunku studiów (druk 3D, frezarka CNC, inne). Studenci(tki) posiadają dostęp do bazy lokalowej oraz narzędzi do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego, znajdujących się w wypożyczalniach sprzętu.

2. Cele kształcenia

Studia o profilu praktycznym na kierunku **Projektowanie Produktu** mają na celu przede wszystkim:

- zdobycie przez studentów(ki) wiedzy o warsztacie projektowym w zakresie projektowania produktu (w tym o technologiach oraz materiałach stosowanych we wzornictwie) oraz w zakresie dyscyplin pokrewnych, co absolwentowi(ce) ma umożliwić realizowanie prac nie tylko w zakresie projektowania produktu, ale i prac interdyscyplinarnych – także o charakterze zespołowym;
- zdobycie przez studentów(ki) umiejętności warsztatowych (modelowanie, prototypowanie, modelowanie 2D oraz 3D z pomocą programów komputerowych i innych narzędzie wspiera-

jących proces twórczy), co absolwentowi(tce) ma umożliwić realizowanie prac w zakresie szeroko rozumianego projektowania produktu;

- zdobycie wiedzy o historii designu oraz sztuki, a także wiedzy dotyczącej antropologicznych, socjologicznych i filozoficznych aspektów designu;
- nabycie kwalifikacji wymaganych do wykonywania zawodu projektanta produktu, w tym szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych, pozwalających na samodzielną pracę zawodową oraz na włączenie się w prace zespołowe;
- uzyskanie umiejętności rozumienia, analizowania, syntezy i interpretacji zjawisk dotyczących zagadnień projektowych w zakresie projektowania produktu i dyscyplin pokrewnych;
- nabycie umiejętności uwzględniania ograniczeń projektowych (np. specyficznych wymagań zlecającego, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych), dotyczących realizacji prac projektowych;
- uzyskanie umiejętności planowania i realizowania własnych koncepcji i działań twórczych – m.in. w zakresie projektowania bionicznego, multidyscyplinarnego, konceptualnego czy multisensorycznego, a także adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;
- nabycie umiejętności samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury;
- osiągnięcie zdolności do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz umiejętności umiejscowienia w ich obrębie własnej pracy twórczej.

3. Potrzeby społeczno-gospodarcze

4. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Kierunek **Projektowanie produktu** na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia o profilu praktycznym jest jednym z elementów integrujących Uczelnię z regionalnymi i ogólnopolskimi przedsiębiorstwami poszukującymi innowacyjnych rozwiązań produktowo-usługowych oraz skutecznego zarządzania nowym produktem (tzw. *design management*), Kierunek **Projektowanie produktu** wpisuje się w *Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030*, a także zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej, szczególnie w obszarze basenu Morza Bałtyckiego oraz w obszarze Europy Centralnej.

Absolwent(ka) tego kierunku jest rzetelnie przygotowany(a) do pracy projektanta(ki) nie tylko w polskich, ale również międzynarodowych firmach produkcyjnych, czy w biurach projektowych. Interdyscyplinarny charakter działalności twórczej związany z wieloma dyscyplinami projektowymi (projektowanie produktu, projektowanie usług / narzędzi / rozwiązań, projektowanie bioniczne, multisensoryczne czy projektowanie konceptualne) oraz warsztat i umiejętności nabyte przez absolwenta(kę) odpowiadają potrzebom określonych gałęzi przemysłu, dziedzin kultury i rynku pracy wymagających od absolwentów(ek) wysokich i specyficznych kwalifikacji projektowo-zawodowych.

II. Nauka, badania, opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

1. Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Kadra naukowo-dydaktyczna tworząca kierunek **Projektowanie Produktu** realizuje badania naukowe w różnych formach. Ich głównymi efektami są: wystawy krajowe i zagraniczne, publikacje krajowe i zagraniczne, w tym m.in. katalogi, organizacja wystaw, wydarzeń dotyczących szeroko rozumianego design'u, realizacje z zakresu projektowania produktu, w tym oświetlenia, mebla, wystaw, opracowania naukowe wynikające z przewodów doktorskich, kuratorstwo wystaw.

2. Związek badań naukowych z dydaktyką

Główne kierunki i obszary tematyczne badań naukowych w jednostce związane z dydaktyką:

- design konceptualny;
- design spekulatywny;
- narzędzia wspomagające proces twórczy/narzędzia metodologiczne (prace semestralne, prace dyplomowe) m.in. w zakresie projektowania bionicznego, multidyscyplinarnego, konceptualnego czy multisensorycznego;
- analizy/badania technologiczne m.in. w zakresie unikatowych technologii obróbki drewna (gięcie litego drewna);
- współczesne technologie, techniki i ich możliwości wykorzystania w zakresie wzornictwa: projektowania produktu (m.in. druk 3D, druk ceramiczny 3D, projektowanie parametryczne, projektowanie z użyciem robotów przemysłowych);
- *sustainable design*, projektowanie ekologiczne, używanie surowców odnawialnych, możliwość recyklingu, energooszczędność, myślenie prospołeczne, ekologia, wykorzystanie wiedzy z tego zakresu w procesie twórczym;
- projektowanie multisensoryczne, w tym również terapeutyczne.

3. Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Zajęcia dydaktyczne dla studentów(ek) kierunku **Projektowania Produktu** odbywają się w Akademii Sztuki w Szczecinie w budynku Pałacu pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz w przyległym budynku Centrum Przemysłów Kreatywnych. Do dyspozycji studentów(ek) kierunku **Projektowanie Produktu** są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, w tym m.in. sale wykładowe, pracownie malarstwa, pracownie rysunku, pracownia rzeźby, pracownie komputerowe, studia fotograficzne z ciemnią, studio filmowe z laboratorium postprodukcji, studio nagrań. Studenci otrzymują dostęp do pomieszczeń, aparatury i materiałów poza godzinami zajęć za zgodą opiekuna sali lub prowadzącego. W CPK funkcjonują Laboratoria, w których studenci(cki) **Projektowania Produktu** odbywają zajęcia praktyczne. Do dyspozycji studentów(ek) kierunku **Projektowanie Produktu** priorytetowo – zakresie bloku kierunkowego – dedykowane są następujące Laboratoria:

Laboratorium Realizacji

Laboratorium zajmuje się modelowaniem i prototypowaniem w zakresie szeroko rozumianego wzornictwa. W Laboratorium w ramach dydaktyki odbywać się będzie praca z ceramiką, drewnem, metalem i wieloma innymi materiałami, ucząc łączenia nowoczesnych technologii z klasycznym rzemiosłem.

Dodatkowo odbywa się tu: obrabianie CNC, spawanie, formowanie termicznie, gięcie drewna, wycinanie laserem, wykonywanie odlewów itd. Laboratorium realizacji jest kluczowym elementem infrastruktury w zakresie kierunku Projektowanie produktu.

Laboratorium Technik Ceramicznych

W dedykowanej przestrzeni laboratorium projektowane, modelowane, wykonywane oraz wypalane są wyroby ceramiczne o walorach artystycznych, funkcjonalnych i użytkowych, przy użyciu szerokiego wachlarza technik ceramicznych – od ręcznych po odlewnicze. Praca odbywa się z wykorzystaniem wszystkich rodzajach mas ceramicznych, a zlokalizowany w Laboratorium piec daje możliwości wypału dużych ilości i obiektów o niestandardowych rozmiarach.

Laboratorium posiada innowacyjną drukarkę, która pozwala na druk przestrzenny mas ceramicznych i tym samym otwiera nowe pole do eksploracji form ceramicznych, które przy tradycyjnym rzemiośle są niemożliwe. Daje to możliwości poszukiwania nowych kształtów i rozwiązań, np. geometrie nieosiągalne przy klasycznych technikach formierskich.

Oraz dodatkowo (wspomagająco):

- Laboratorium Form Przestrzennych 1 - opracowywanie form koncepcyjnych służących jako wzorniki, makiety, matryce lub modele do skanowania 3D;
- Laboratorium Form Przestrzennych 2 - opracowywanie zaawansowanych metod nadawania kształtów formom (technologie odlewu, wykonania form negatywowych i pozytywowych, moltiplicacji przedmiotu, opracowania detalu);
- Laboratorium Fashion Design pracownia obuwia i galanterii skórzanej, pracownia form złotniczych;
- Laboratorium Virtual Design projektowanie gier wideo i przestrzeni wirtualnej z zastosowaniem grafiki ilustracyjnej i projektowej płaskiej i 3D;
- Laboratorium Serigrafii - pracownia projektowania tkaniny;
- Laboratorium Cyfrowego Druku Prototypowego;
- Komputerowe Laboratorium Grafiki Bitowej i Wektorowej;
- Laboratorium Technologii Nagrań Dźwiękowych;
- Laboratorium Cyfrowego Modelowania 2D i 3D;
- Laboratorium Rejestracji Obrazu Filmowego;
- Laboratorium Postprodukcji Filmowej;
- Laboratorium Edycji Obrazu i Dźwięku.

Ponadto w zakresie potrzebnej infrastruktury do prowadzenia kierunku w Centrum Przemysłów Kreatywnych:

Sala konferencyjna – sala wyposażona jest w profesjonalny system wideokonferencyjny, na który składają się: projektor multimedialny Sony, TV 4K, wi-fi, elektrycznie sterowany ekran, głośniki, flipchart oraz tablica white board, w sali konferencyjnej realizowane są zajęcia z bloku kierunkowego;

1. Go work – ogólnodostępna przestrzeń wspólna dla studentów;
2. Sale komputerowe 003, 309 – wyposażony w odpowiedni sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie;
3. Studio fotograficzne – 218, 219, 223;

Ponadto w zakresie potrzebnej infrastruktury do prowadzenia kierunku w Pałacu pod Globusem:

Pałac Pod Globusem: Wszystkie sale dydaktyczne wyposażone są w ekran i rzutnik multimedialny. Pozostałe sale – z wyjątkiem pracowni malarskich i rysunkowych – wyposażone są w sprzęt specjalistyczny i komputery.

Mediateka – multimedialny system biblioteczno-informacyjny ukierunkowany na wspieranie edukacji akademickiej XXI wieku, oparty o tradycyjny księgozbiór wraz z drukami muzycznymi i o multimedia (płyty, filmy, książki w wersji elektronicznej, pliki muzyczne, prace naukowe). Dostęp do zbiorów zapewniany jest poprzez system biblioteczny, umożliwiający samodzielne przeszukiwanie zasobów, składanie zamówień i rezerwacji oraz prolongatę wypożyczonych materiałów. System samodzielnie wysyła także powiadomienia o zbliżającym się terminie zwrotu wypożyczonych materiałów. Podstawowy cel Mediateki, jakim jest zapewnienie studentom i wykładowcom Akademii Sztuki w Szczecinie dostępu do dzieł sztuk plastycznych

i muzycznych realizowany jest w oparciu o zbiory własne i zbiory polskich bibliotek współpracujących z Mediateką na zasadzie wypożyczeń międzybibliotecznych.

1. Ogród Zimowy – ogólnodostępna przestrzeń dla studentów(ek) z dostępem do kawiarni, z infrastrukturą umożliwiającą pracę własną.

Wszystkie przestrzenie oraz pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii Sztuki posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu.

III. Program

W związku z realizacją postulatów Deklaracji Bolońskiej, program kształcenia na kierunku **Projektowanie Produktu** zakłada system kształcenia oparty na stosowaniu punktów ECTS oraz na blokach zajęć. Pełen zakres efektów uczenia się, charakteryzujących program kształcenia na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku: **Projektowanie Produktu** w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów do obszarowych efektów uczenia się (tabela efektów w załącznikach).

Proponowany program studiów z jednej strony zapewnia możliwość zdobycia wysokiej jakości poziomu kształcenia dostosowanego do indywidualnych potrzeb, wymagań rynku pracy i przyszłych karier zawodowych, z drugiej – umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez wzrost projektów naukowo-badawczych oraz komercjalizację innowacyjnych rozwiązań do gospodarki.

W działalności kierunku **Projektowanie Produktu** proces dydaktyczny łączy się z wielokierunkową działalnością projektową; dotyczy to udziału studentów(ek) i kadry naukowo-dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach organizowanych na terenie miasta oraz w Polsce i za granicą.

1. Opis realizacji programu

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku **Projektowanie Produktu** określa plan studiów podzielony na następujące bloki:

- A. Blok ogólnoakademicki;
- B. Blok podstawowy;
- C. Blok artystyczny;
- D. Blok kierunkowy;
- E. Blok dyplomowy;
- F. Blok praktyk;
- G. Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru.

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym i dyplomowym. Istotnym elementem programu kształcenia na kierunku **Projektowanie Produktu** studia stacjonarne I stopnia o profilu praktycznym jest kształcenie wykorzystujące innowacyjne techniki i technologie już od pierwszego semestru – dzięki czemu absolwent(ka) lepiej rozumie materię (drewno, metal, tkanina, tworzywa sztuczne, naturalne, inne), w której projektuje – uzupełnione o kontekst humanistyczny (antroposfera, historia sztuki i designu) oraz wątek rynkowy (trendy, metodyka projektowania, design management), co pozwala absolwentowi(ce) łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w rzeczywistych, rynkowych projektach.

Na kierunku **Projektowanie Produktu** przez pierwsze trzy semestry (I, II, III) studenci(tki) realizują podstawowy program proponowany w czterech pracowniach kierunkowych po to, by na drugim roku w semestrze letnim (IV) wybrać dwie z nich (Wybrana pracownia kierunkowa I i II). Celem takiego

kształcenia jest zapoznanie studentów z różnorodnością podejścia do procesu projektowego, technik i technologii stosowanych w produkcji oraz wyrównanie poziomu wiedzy studentów(ek).

2. Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów:	210
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	105
w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych:	8
w ramach praktyk zawodowych:	29
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych:	24
łącznie liczba godzin zajęć:	2625

3. Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

Studentów(ka) studiów I stopnia **Projektowania Produktu** o profilu praktycznym obowiązują praktyki zawodowe. Obowiązuje czas praktyk w wymiarze nie mniejszym niż 6 miesięcy w całym toku studiów. Odbycie praktyk jest brane pod uwagę przy zaliczeniu 6 semestru studiów i jest warunkiem wpisania studenta na semestr dyplomowy. Praktyki realizowane są w dwóch obszarach: we współpracy

z firmami, instytucjami zewnętrznymi (biura/studia projektowe, zakłady produkcyjne, instytucje kultury itp) oraz w ramach prac na rzecz Uczelni, realizowanych pod opieką dydaktyków Akademii Sztuki w Szczecinie (organizacja wystaw, warsztatów i pokazów realizowanych przez Katedrę Projektowania Produktu / Wydział Wzornictwa / Akademię Sztuki w Szczecinie, projektowanie i realizacja obiektów, systemów wystawienniczych, modelowanie 3D itp.).

4. Sylwetka absolwenta(ka)

Absolwent(ka) studiów stacjonarnych I stopnia o profilu praktycznym na kierunku **Projektowanie Produktu** jest przygotowany(a) do dojrzałego i świadomego podejmowania twórczej i samodzielnej pracy związanej z projektowaniem produktu. W wyniku procesu kształcenia na studiach I stopnia nastawionego na indywidualny rozwój osobowości twórczej oraz kreatywnego i odpowiedzialnego podejścia do pracy projektowej absolwent(ka) jest przygotowany(a) do wykonywania wolnego zawodu projektanta(ka) produktu, prac w interdyscyplinarnych zespołach projektowych, tworzenia ich oraz kierowania nimi. Umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej, rozumie potrzebę samodoskonalenia i uczenia się przez całe życie. Dodatkowe zrozumienie kontekstu humanistycznego człowieka – jego potrzeb i preferencji oraz otoczenia gospodarczego – wdrażania projektów przez daną organizację czy instytucję umożliwi elastyczne dostosowanie się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku.

Absolwentka/absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

Absolwent(ka) jest przygotowany(a) do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego samokształcenia.

5. Ukończenie studiów / Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student(ka) przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli(ek)

akademickich (promotorów/ek), posiadających co najmniej stopień doktora(y) (studia I stopnia). W wyjątkowych przypadkach Dziekan(a) może upoważnić do kierowania pracą dyplomową nauczycieli(ki) akademickich bez stopnia doktora(y) (studia I stopnia), a także specjalistów spoza Akademii z kwalifikacjami nie niższymi niż przewidzianymi dla pracowników Akademii, pod opieką osoby uprawnionej i zatrudnionej w Akademii. Na studiach I stopnia na kierunku **Projektowanie produktu** licencjacka praca dyplomowa jest projektem/obiektem praktycznym, uzupełnionym o opis dzieła. Pracę należy złożyć w Dziale Spraw Studenckich oraz do recenzenta nie później niż na dwa tygodnie przed obroną.

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia o profilu praktycznym na kierunku **Projektowanie produktu** obejmuje:

- a. przedstawienie dyplomowej pracy praktycznej w postaci obiektu, zrealizowanego w wybranej pracowni kierunkowej, wraz z opisem dzieła tejże pracy;
- b. ustny egzamin dyplomowy o tematyce związanej z kierunkiem studiów.

Zwierzchniem programu nauczania na kierunku **Projektowanie Produktu** jest praca licencjacka tworzona na podstawie przedmiotów bloku kierunkowego. Podstawowe zadanie studenta(ka) polega na przygotowaniu pracy licencjackiej spójnej pod względem ideowym i formalnym, która zazwyczaj przybiera postać zaawansowanej pod względem treściowym kolekcji prac projektowych (lub jednego kompletnego projektu), w sposób indywidualny, oryginalny i autorski analizujących wybrane zagadnienie. Licencjacka praca dyplomowa jest projektem /obiektem praktycznym, uzupełnionym o opis dzieła. Charakter opisu, jego forma i treść, zgodny ze specyfiką pracy projektowej, jako jej uzupełnienie powinien zawierać: opis wszystkich elementów procesu projektowego, dokumentację techniczną i dokumentację fotograficzną obiektów. Dodatkowo, na wniosek promotora(y) i za zgodą Dziekana(y), student(ka) może zaprezentować w trakcie egzaminu dyplomowego aneks, ukazujący jego(jej) dokonania w innej pracowni. Egzamin dyplomowy, z którego sporządzany jest protokół, przeprowadzany jest

w obecności Komisji Egzaminacyjnej, powoływanej przez Dziekana(ę). Absolwent(ka) studiów I stopnia, po obronie pracy dyplomowej uzyskuje tytuł zawodowy licencjata.

TABELA ODNIESIENÍ KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (EKU) DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA DZIEDZINY SZTUKI

AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE

Kierunek: **PROJEKTOWANIE PRODUKTU**

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

PROFIL PRAKTYCZNY

STUDIA STACJONARNE – 7 SEMESTRÓW

ROK AKADEMICKI 2024/2025

LICZBA PUNKTÓW ECTS – 210

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
SYMBOL EKK		Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
wiedza o realizacji prac projektowych i artystycznych:		

Pp1_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane metody projektowania zgodne z kierunkiem – <i>Projektowanie Produktu</i>	P6S-WG
Pp1_W02	zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalające na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S-WG
Pp1_W03	w pogłębionym stopniu zagadnienia z psychofizjologii widzenia i kompozycji i potrafi zastosować tę wiedzę w projektowaniu zgodnym z kierunkiem – <i>Projektowanie Produktu</i>	P6S-WG
wiedza i rozumienie kontekstu działalności projektanta produktu (wzornictwa):		
Pp1_W04	w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia z zakresu historii sztuki, historii i teorii projektowania produktu, w tym także fachową terminologię	P6S-WG
Pp1_W05	ogólną wiedzę z zakresu socjologii designu, antropologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki	P6S-WG
Pp1_W06	zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania	P6S-WG, P6S_WK
Pp1_W07	posiada wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich analizowanie i interpretowanie we właściwy sposób	P6S-WG
Pp1_W08	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektanta produktu (rysunek koncepcyjny/ techniczny/studyjny/projektowy/zawodowy)	P6S-WG
Pp1_W09	w pogłębionym stopniu zagadnienia z zakresu ergonomii zgodnie ze specyfiką kierunku <i>Projektowanie Produktu</i>	P6S-WG
Pp1_W10	materiały i technologie stosowane we wzornictwie (projektowanie produktu) i ma świadomość ich wpływu na powstawanie koncepcji oraz proces projektowy	P6S-WG
Pp1_W11	wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką zachodzące w pracy projektanta projektowania produktu oraz ogólną wiedzą na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego warsztatu twórczego projektanta projektowania produktu (wzornictwa)	P6S-WG
Pp1_W12	główne zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim	P6S-WG, P6S-WK
Pp1_W13	w pogłębionym stopniu zagadnienia dotyczące komunikacji społecznej, roli projektanta oraz współpracy w zespole	P6S-WG
UMIĘJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umiejętności ekspresji twórczej:		
Pp1_U01	tworzyć i wypracowywać indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektanta w zakresie projektowania produktu	P6S_UW
Pp1_U02	realizować własne twórcze koncepcje z zakresu projektowania produktu	P6S_UW
umiejętności realizacji prac projektowych:		
Pp1_U03	obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów w zakresie projektowania produktu	P6S_UW
Pp1_U04	posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta wzornictwa, właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych w zakresie projektowania produktu	P6S_UW
Pp1_U05	podejmować samodzielne decyzje w zakresie doboru środków osiągnięcia właściwych efektów procesu projektowego oraz uwzględniać ogra-	P6S_UW

	niczenia projektowe (np. specyficznych wymagań zleceniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych) dotyczących realizacji zadania	
umiejętność pracy w zespole:		
Pp1_U06	współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami, narzędziami w celu właściwej organizacji pracy w zespole	P6S_UW
umiejętności warsztatowe:		
Pp1_U07	realizować własne koncepcje projektowe w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	P6S_UW
Pp1_U08	dostosowywać rodzaj technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU
umiejętności kreacji twórczej:		
Pp1_U09	realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności, zwłaszcza zadań z zakresu projektowania produktu	P6S_UW
Pp1_U10	rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW
umiejętności werbalne i komunikowanie się:		
Pp1_U11	przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK
Pp1_U12	wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2	P6S_UK
umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:		
Pp1_U13	stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK
umiejętności w zakresie obsługi programów komputerowych:		
Pp1_U14	obsługiwać oprogramowanie niezbędne do realizacji koncepcji i projektów zgodnych z kierunkiem <i>Projektowanie Produktu</i>	P6S_UW
umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:		
Pp1_U15	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania, dbając tym samym o dobrą kondycję fizyczną	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
niezależność:		
Pp1_K01	samodzielnego podejmowania prac, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy, rozumie potrzebę doksztalcania się – podnoszenia kompetencji	P6S_KR

uwarunkowania psychologiczne:		
Pp1_K02	realizacji własnych koncepcji i działań twórczych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	P6S_KK
Pp1_K03	adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
Pp1_K04	kontrolowania w sposób świadomy swoich emocji i zachowań, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	P6S_KK
komunikacja społeczna:		
Pp1_K05	komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku obcym, posługując się fachową terminologią z zakresu projektowania produktu i designu	P6S_KR, P6S_KO
Pp1_K06	współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO
Pp1_K07	prezentacji własnej działalności twórczej w sposób świadomy i profesjonalny	P6S_KR
Pp1_K08	podjęcia refleksji na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem	P6S_KR
Pp1_K09	włączenia się twórczo w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania produktu i designu	P6S_KO

objaśnienia oznaczeń:

kierunkowe efekty uczenia się (EKU)

– Pp: Projektowanie produktu (kierunek)

– K: uczenie dla kierunku;

– kategoria efektów: W – wiedza, U – umiejętności, K – kompetencje społeczne;

– numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zmiany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)