



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Wzornictwo – Design for Living Systems

Poziom kształcenia: studia drugiego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Rok akademicki: 2025/2026

SPIS TREŚCI:

I. Charakterystyka kierunku

1. Koncepcja kształcenia
2. Cele kształcenia

II. Nauka

1. Programy badawcze
2. Związek badań naukowych z dydaktyką
3. Infrastruktura

III. Program

1. Opis realizacji programu
2. Liczba punktów ECTS
3. Efekty uczenia się

IV. Ukończenie studiów

1. Proces dyplomowania
2. Sylwetka absolwenta

I. Charakterystyka kierunku

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa Wydziału: Wzornictwo

Nazwa kierunku: Wzornictwo – Design for Living Systems

Poziom: studia II stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Tytuł zawodowy: magister sztuki

Studia stacjonarne II stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems realizują założenia wielowymiarowego i interdyscyplinarnego rozwoju Akademii Sztuki w Szczecinie. Interdyscyplinarny charakter studiów odpowiada potrzebom określonych dziedzin kultury i rynku pracy wymagających od absolwentów wysokich różnorodnych kwalifikacji. Program studiów oferuje uczenie się przez doświadczenie (wyspecjalizowane laboratoria, nowoczesne technologie) i w oparciu o wiedzę pochodzącą od projektantów, naukowców i artystów działających zarówno w świecie sztuki i nauki jak i biznesu. Studia na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems trwają 4 semestry. Zajęcia odbywają się w trybie konsultacyjnym poprzez realizację indywidualnych projektów studentów w kilku pracowniach jednocześnie, przy ścisłej współpracy prowadzących, zarówno projektantów, artystów jak i teoretyków. W programie studiów nacisk położony jest na zindywidualizowanie procesu dydaktycznego, co daje możliwość wnikliwej analizy poszczególnych etapów rozwoju świadomości projektowej studentów, co z kolei pozwala dostosować program nauczania do niezwykle dynamicznie zmieniających się realiów.

1. Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia bezpośrednio odnosi się do roli oraz pozycji Akademii Sztuki w Szczecinie na regionalnym rynku szkolnictwa wyższego. Jej odzwierciedleniem jest sformułowana misja uczelni, koncentrująca się na budowaniu nowej jakości życia mieszkańców miasta i regionu oraz nowej jakości kształcenia w obszarze designu.

Kierunek Wzornictwo – Design for Living Systems na studiach stacjonarnych II stopnia 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 Wzornictwo – Design for Living Systems 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. Na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems zatrudnionych jest wielu znakomitych artystów, projektantów i teoretyków z całej Polski, którzy przyciągnięci marką Akademii Sztuki, podjęli pracę jako profesorowie i asystenci, co ma również wpływ na rozwój środowiska artystycznego miasta.

Istotnym elementem wpływającym na interdyscyplinarność i elastyczność realizowanej koncepcji oraz jakość kształcenia na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems jest funkcjonowanie w strukturze Wydziału Zakładu Historii i Teorii Designu, w którym zatrudnieni są projektanci i teoretycy. Kierunek Wzornictwo – Design for Living Systems, w strukturze organizacyjnej, został przypisany Zakładowi Historii i Teorii Designu, zgodnie z wnioskiem zatwierdzonym podczas XVII Rady Wydziału. Ścisła współpraca Zakładu ze wszystkimi pracownikami zarówno kierunkowymi jak i

wspomagającymi, przynosi pozytywne rezultaty w postaci projektów podnoszących ważne kwestie społeczno-kulturowe i generujących scenariusze przyszłości. W przyjętych założeniach programowych kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems proces dydaktyczny łączy się z wielokierunkową działalnością projektowo-wystawienniczą; dotyczy to udziału studentów i kadry naukowo-dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach, zarówno polskich jak i zagranicznych.

2. Cele kształcenia

Studia II stopnia na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems obejmują poszerzoną wiedzę i umiejętności z dziedziny sztuk projektowych. Celem jest wykształcenie samodzielnego projektanta, potrafiącego nie tylko formułować, przedstawiać i uzasadnić własne koncepcje artystyczno-projektowe, ale także wytyczać nowe tendencje w obszarze szeroko rozumianego designu. Realizowana na Wydziale metoda kształcenia oparta jest na systemie konsultacyjnym, aktywizującym studentów do podejmowania samodzielnych decyzji w zakresie projektowania i realizacji prac. Student wybiera konsultantów, w porozumieniu z nimi określa program studiów- zgodnie ze swoimi zainteresowaniami, wiedzą oraz umiejętnościami zdobytymi podczas wcześniejszych studiów. Wybór obejmuje zarówno przedmioty kierunkowe dotyczące wzornictwa jak i innych oferowanych dziedzin, m. in. sztuki mediów, malarstwa. Dodatkowo dostępny jest szeroki wachlarz przedmiotów teoretycznych i wspomagających procesy projektowe i badawcze, techniki wystawiennicze oraz zagadnienia finansowania i promocji działalności projektowej. Celem kierunku jest rzetelne przygotowanie absolwentów do pracy projektanta nie tylko w polskich, ale również międzynarodowych studiach projektowych, firmach produkcyjnych czy instytucjach kultury.

II Nauka

1. Projekty badawcze:

A. Kontynuacja projektu (suplement) - „GENEALOGIA. Artefakty dawnej sztuki jako inspiracja młodego twórcy” Ciąg dalszy programu badawczego, realizowanego przez studentów i prowadzących Pracownię Komunikacji Wizualnej i Projektowania UX – Prof. dr hab. Waldemar Wojciechowski

C. Projekt Becoming Beginners. Projektowanie w czasach postwzrostu. Cykl warsztatów projektowych dedykowanych Studentom i Studentkom Wydziału Wzornictwa AS Szczecin prowadzonych przez zespół złożony z niemieckich projektantek oraz polskich projektantek, badaczek i strategek jest nawiązanie nowej jakości relacji ze sobą wzajemnie, ze środowiskiem jak i przedmiotami oraz technologiami, jakich używamy, dzięki zetknięciu się z już istniejącymi strukturami cyrkularnymi na farmie Hofgut Rimpertsweiler w Niemczech, propagującymi pierwotne i skuteczne praktyki życia i projektowania zrównoważonego - zespół prowadzący: dr Agnieszka Polkowska, mgr Marta Wyrzykowska

D. „Design for Living Systems” - projekt badawczo-dydaktyczny realizowany wraz z Łódź Design Festival z finałem w postaci wystawy podczas festiwalu Łódź Design Festival w 2026 roku. W projekcie uczestniczą wykładowcy/czynie oraz studenci/cki Akademii Sztuki. Realizacja: dr Agnieszka Polkowska, mgr Agata Kiedrowicz.

E. “Nowa Generacja” podczas Gdynia Design Days 2026, wystawa najlepszych prac z 7 uczelni artystycznych: School of Form Uniwersytetu SWPS, Politechniki Koszalińskiej, Politechniki Bydgoskiej,

Akademii Sztuki w Szczecinie, Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie oraz Sopotkiej Akademii Nauk Stosowanych – członek/członkini grona kuratorskiego – wykładowca/czyni Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie.

2. Związek badań naukowych z dydaktyką

Studenci kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems biorą aktywny udział w projektach artystycznych o zasięgu krajowym i zagranicznym. Badania naukowe na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems, jako część procesu dydaktycznego, realizowane są w kilku obszarach:

- w ramach współpracy z ogólnopolskimi instytucjami designu / kultury oraz lokalnym środowiskiem
- w ramach zajęć - projekty realizowane przez studentów pod kierownictwem zespołów dydaktycznych;
- w ramach działalności twórczej i projektowej kadry dydaktycznej
- jako wynik współpracy Wzornictwa z innymi Wydziałami.

Wszystkim tym działaniom sprzyja możliwość korzystania ze wspólnych przestrzeni wystawienniczych Wydział Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego, Malarstwa i Praktyk Kuratorskich oraz Wzornictwa, w których studenci mają możliwość realizowania własnych projektów artystycznych, indywidualnych oraz grupowych wykraczających poza kurs kształcenia. Wzornictwo – Design for Living Systems współpracuje także m. in. z TRAF0 - Trafostacją Sztuki w Szczecinie, Muzeum Narodowym w Szczecinie, Filharmonią Szczecińską, Inkubatorem Kultury w Szczecinie, Domem Skandynawskim w Szczecinie, Akademickim Centrum Designu w Łodzi.

3. Infrastruktura

Zajęcia dla studentów kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems 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 kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, w tym m. in. sale wykładowe, pracownie malarstwa i 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 kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems odbywają zajęcia praktyczne. Do dyspozycji studentów są następujące Laboratoria:

Laboratorium Realizacji

Laboratorium zajmuje się modelowaniem i prototypowaniem w zakresie szeroko rozumianego wzornictwa. W Laboratorium jest sprzęt do obróbki drewna, metalu, obróbki CNC, spawanie, formowanie termicznie, gięcie drewna, wycinanie laserem, wykonywanie odlewów itd.

Laboratorium Technik Ceramicznych

W dedykowanej przestrzeni laboratorium projektowane, modelowane, wykonywane oraz wypalane są wyroby ceramiczne przy użyciu szerokiego wachlarza technik ceramicznych – od ręcznych po

odlewnicze. Laboratorium posiada innowacyjną drukarkę, która pozwala na druk przestrzenny mas ceramicznych

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 (technologii 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.

Wykaz sal i niezbędnego sprzętu do prowadzenia zajęć:

numer sali	przeznaczenie	wyposażenie potrzebne do prowadzenie zajęć
-203	Laboratorium Realizacji,	
-206	Laboratorium Technik	m.in.:
-103	Ceramicznych,	giętarka do pleksi, strugarko-grubościówka adm
-104	ok 400m2	410, pilarko-frezarka kf 315vf-2600/x, piła
-104b		taśmowa do drewna holzmann hbs, zestaw
-104c		narzędzi do obróbki ręcznej, komputery apple
-106		imac 27', monitor 55' full hd samsung, drukarki 3d
-107		(m.in. drukarka 3d prusa mini kolor, drukarka 3d prusa i3 mk3s kolor, drukarka ceramiczna), opalarki z funkcją schładzania, stanowisko spawalnicze z odciągami, wózek paletowy, szlifierki, w tym szlifierka walcowa, kątowna, krawędziowa, mimośrodowa, pilarka łańcuchowa, młotowiertarka pneumatyczna, wiertarka ręczna, wiertarki kolumnowe, wiertarki ręczne aeg, nożyce uniwersalne aku bosch, urządzenie do cięcia plazmą, ploter laserowy, ploter frezujący, wytłaczarka gliny, koło garncarskie, piec komorowy do wypalania ceramiki, komora

natryskowa do szklwienia, wózek platformowy, stoły i stołki warsztatowe z regulacją wysokości, spawarka tig tmf 230, spawarka inwertorowa mig/mag, stanowisko spawalnicze z odciąganiem, stół spawalniczy, wi-fi itd.

010 **Sala dydaktyczna (sala do konsultacji)** komputer Apple iMac 27'
monitor 4K 55'
wi-fi

W zakresie potrzebnej infrastruktury do prowadzenia kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems wykorzystywane są sale w Centrum Przemysłów Kreatywnych:

1. **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;
2. **Go work** – ogólnodostępna przestrzeń wspólna dla studentów;
3. **Sale komputerowe 003, 309 CPK**
4. **Studio fotograficzne – 218, 219, 223 CPK**

Ponadto osoby studiujące na kierunku korzystają z sal Pałacu 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.

5. **Mediateka** - Mediateka Akademii Sztuki w Szczecinie to 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.
6. **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

Program studiów stacjonarnych II stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems opiera się na powiązaniu złożonych zagadnień związanych ze współczesnym designem z zagadnieniami odnoszącymi się do sztuki współczesnej z wykorzystaniem nowych mediów. Student ma możliwość wyboru indywidualnych „ścieżek” rozwoju i pod opieką

konsultantów jest w stanie rozwinąć swoją wiedzę, kompetencje i umiejętności według własnych preferencji. Podstawę stanowią doświadczenia skumulowane, początkowo na trzech specjalnościach, a od roku 2024/25 na trzech kierunkach Wydziału Wzornictwa: Komunikacja Wizualna i Projektowanie Interakcji, Moda i Środowisko Cyfrowe oraz Produkt i projektowanie dla przyszłości. Do dyspozycji studentów są wszystkie pracownie działające w obszarze Wydziałów Sztuk Wizualnych. Opiekę merytoryczną nad kierunkiem Wzornictwo – Design for Living Systems sprawuje Zakład Historii i Teorii Designu, który inicjuje projekty kuratorskie i badawcze o zasięgu ogólnopolskim oraz międzynarodowym.

1. Opis realizacji programu:

Przyjęta struktura programu kształcenia na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems odzwierciedla Strategię i Misję Akademii Sztuki. Plany studiów są zgodne z Ustawą o szkolnictwie wyższym, Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych dotyczących planów i programów studiów na studiach pierwszego i drugiego stopnia oraz zasadami opisów efektów oraz form kształcenia i oceniania według Polskich Ram Kwalifikacji. Program na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems zakłada dwustopniowy system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz bloków zajęć. Rok akademicki podzielony jest na dwa semestry, a studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów. Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych realizowane są poprzez określone bloki przedmiotów. Zajęcia na studiach II stopnia odbywają się w trybie konsultacyjnym, który od początku umożliwia studentom zbudowanie własnego programu studiowania. Przynajmniej raz w semestrze odbywają przeglądy z udziałem wszystkich konsultantów. Podsumowanie semestru odbywa się w sesji podczas przeglądu zaliczeniowego z udziałem wszystkich wybranych konsultantów. Zmiana konsultantów może następować tylko na pierwszym roku po zakończeniu semestru. W roku dyplomowym studenci wybierają konsultanta głównego dyplomowego (promotora) spośród pracowni kierunkowych na Wydziale Wzornictwa, konsultanta dyplomowego pomocniczego (promotora pomocniczego) z Wydziałów: Wzornictwa, Architektury Wnętrz i Scenografii, Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego lub Malarstwa i Praktyk Kuratorskich oraz promotora pracy pisemnej spośród teoretyków sztuki i designu.

Program studiów drugiego stopnia kładzie nacisk na samodzielny rozwój przez własną pracę. W przeciągu dwóch lat studiów magisterskich student realizuje samodzielny program studiów, koordynowany przez konsultantów. W trakcie studiów kontynuuje bogaty program zdobywania wiedzy w zakresie teorii i filozofii designu, analizy i interpretacji zjawisk artystycznych i projektowych, metod upowszechniania kultury, poznaje strategię kuratorskie i techniki wystawiennicze, zagadnienia reklamy i marketingu sztuki oraz zdobywa umiejętność rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej, zdobywania środków na realizację własnych projektów, a także przygotowania aplikacji grantowych. Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems realizowane są w pięciu blokach przedmiotów:

A. Blok ogólnoakademicki, 44 ECTS. Dziesięć obowiązkowych przedmiotów wchodzących w skład bloku ogólnoakademickiego to zestaw teoretycznego kompendium wiedzy niezbędnego do precyzyjnego poruszania się w obszarze praktyk projektowych, sztuki, teorii designu oraz komunikowania się z odbiorcą. Dodatkową korzyścią jest opanowanie języka obcego w zakresie designu, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

B. Blok kierunkowy, 32 ECTS.

Blok zawiera:

- **Projektowanie kierunkowe** (wybrany konsultant 1 i 2), student wybiera konsultanta z pracowni kierunkowych spośród wszystkich kierunków Wydziału Wzornictwa oraz z przedmiotów: Psychofizjologia Zmysłów oraz Design Spekulatywny z Zakładu Historii i Teorii Designu.

- **Projektowanie uzupełniające** (wybrany konsultant 3) - student dokonuje wyboru jednego konsultanta ze wszystkich pracowni kierunkowych Wydziału Sztuki Mediów lub Wydziału Malarstwa i Praktyk Kuratorskich

- **Projektowanie uzupełniające** (wybrany konsultant 4) student ma możliwość wyboru jednego konsultanta z pracowni kierunkowych Sztuk Wizualnych AS.

System ten daje studentom możliwość pracy z czterema wybranymi konsultantami co zapewnia elastyczny i wielostronny proces kształcenia na kierunku Wzornictwo – Design for Living Systems i spełnia oczekiwania studentów co do wszechstronności programu oraz aktualności przekazywanej wiedzy. Pozostawienie możliwości wolnego wyboru wykładowców prowadzących przedmioty praktyczne poszerza również pole odpowiedzialności studenta za własne decyzje.

C. Techniki wspomagające warsztat, 10 ECTS. Dwa przedmioty:

- Wspomaganie procesów twórczych - przedmiot prowadzony przez specjalistów z różnych dziedzin, wybieranych przez studentów w kontekście ich prac projektowych. Przedmiot ma formułę otwartą i dotyczy szeregu zagadnień, które mogą być pomocne przy realizacji zarówno indywidualnych projektów jak i w samym procesie skutecznego komunikowania się z odbiorcą.

- Fotografia i postprodukcja obrazu cyfrowego - przedmiot, który zapewnia studentom zdobycie umiejętności posługiwania się szerokim wachlarzem rozwiązań technologicznych i formalnych, dotyczących procesu produkcji i postprodukcji na profesjonalnym poziomie w obszarze fotografii wydawniczej, mody oraz produktu.

D. Blok dyplomowy, 34 ECTS . Opracowanie projektów dyplomowych realizowane jest w oparciu o przedmioty:

- Praca dyplomowa, gdzie student realizuje pracę dyplomową pod nadzorem wybranego konsultanta głównego (promotora pracy). Wyboru dokonuje spośród pracowni kierunkowych Wydziału Wzornictwa.

- Praca dyplomowa - konsultant pomocniczy (promotor pomocniczy) którego student wybiera z pracowni kierunkowych Wydziałów: Wzornictwa, Architektury Wnętrz i Scenografii, Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego lub Malarstwa i Praktyk Kuratorskich.
- Pisemna pracy dyplomowa - praca indywidualna z wybranym promotorem_ką.
- Metodologia pracy naukowej - przedmiot realizowany jest we współpracy z wybranym historykiem lub teoretykiem sztuki i designu, prowadzącym przedmiot.

E. Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Przedmioty do wyboru spośród wszystkich pracowni innych kierunków studiów funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie. Blok ten daje studentom szeroką możliwość interdyscyplinarnego poszerzenia obszarów indywidualnie realizowanych projektów.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów 120

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia 60
co stanowi 50% wszystkich punktów ECTS

w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych 2

w ramach praktyk zawodowych 0

w ramach realizacji przedmiotów do wyboru 72
co stanowi 60% wszystkich punktów

łącznie liczba godzin zajęć: 1500

Efekty uczenia się:

W zakresie **wiedzy** absolwent/absolwentka:

Wz2_W01	dysponuje rozległą wiedzą dotyczącą projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu, niezbędną do definiowania złożonych zagadnień i proponowania rozwiązań	P7S_WG
Wz2_W02	zna w zaawansowanym stopniu wieloaspektowe konteksty historyczne i kulturowe sztuk projektowych i dyscyplin im pokrewnych, co umożliwia formułowanie i rozwiązywanie złożonych zadań projektowych w zakresie wzornictwa, a także realizację proponowanych rozwiązań	P7S_WG
Wz2_W03	dysponuje pogłębioną wiedzą, która umożliwia kreowanie oryginalnych projektów w zakresie szeroko rozumianego designu oraz kreowanie i rozwijanie indywidualnego języka twórcy projektanta wzornictwa	P7S_WG
Wz2_W04	zna szeroki wachlarz rozwiązań technologicznych i formalnych, dotyczących projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu, co umożliwia kreowanie projektów na profesjonalnym poziomie	P7S_WG
Wz2_W05	rozpoznaje ważne aspekty współczesnej nauki, kultury i sztuki; umiejętnie osadza je w kontekście własnych projektów twórczych i potrafi wykorzystać tę wiedzę dla własnego rozwoju jako twórcy projektanta	P7S_WG
Wz2_W06	dysponuje wiedzą w zakresie zarządzania designem; potrafi odnieść tę wiedzę do rozpoznawania i analizy zagadnień z zakresu modelowania biznesowego i przedsiębiorczości	P7S_WG
Wz2_W07	zna zaawansowane metody analizy zdefiniowanego przez siebie zagadnienia i potrafi w spójny, adekwatny sposób wypowiedzieć się na jego temat poprzez realizację projektową w zakresie wzornictwa	P7S_WG
Wz2_W08	posiada wnikliwą znajomość rozwoju teorii i filozofii designu, dzięki czemu rozpoznaje wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej	P7S_WG
Wz2_W09	posiada pogłębioną wiedzę na temat sztuki współczesnej oraz powiązań sztuki i designu, umożliwiającą swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w pracy projektowej	P7S_WG
Wz2_W10	umiejętnie definiuje i interpretuje wzajemne relacje pomiędzy teoretycznym i praktycznym aspektem pracy projektanta wzornictwa	P7S_WG

Wz2_W11	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu upowszechniania kultury, marketingu sztuki i ochrony praw autorskich, a także naukowo-badawczych, prawnych i finansowych aspektów zawodu projektanta wzornictwa	P7S_WG P7S_WK
Wz2_W12	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji. Umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości, szczególnie w zakresie wybranej specjalności, także w języku obcym	P7S_WG

W zakresie **umiejętności** absolwentka / absolwent:

Wz2_U01	posiada rozwiniętą osobowość twórczą; potrafi analizować własną działalność artystycznoprojektową i nieustannie ją rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	P7S_UW
Wz2_U02	potrafi analizować różne formy wypowiedzi, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji twórczej	P7S_UW
Wz2_U03	posiada umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji i adaptowania się do nowych i zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej projektanta komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody czy produktu - w tym pracy w zespole projektowym	P7S_UW
Wz2_U04	potrafi samodzielnie i odpowiedzialnie określić własne spektrum poszukiwań twórczych; umie przewidywać efekty własnych zamierzeń projektowych w aspekcie etycznym, estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_UW
Wz2_U05	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych; potrafi na profesjonalnym poziomie posługiwać się narzędziami wymaganymi w procesie projektowania z zakresu wybranej specjalności (komputery, oprogramowanie, maszyny, urządzenia itp.)	P7S_UW
Wz2_U06	dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia prac o charakterze nie tylko realizacyjnym, ale też konceptualnym, dzięki czemu wypracowuje własne koncepcje twórcze w zakresie projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu	P7S_UW
Wz2_U07	potrafi korzystać z osiągniętych umiejętności warsztatowych przy realizacji skomplikowanych projektów twórczych; stosuje techniki ćwiczeń posiadanych umiejętności, umożliwiające ich ciągły rozwój	P7S_UW P7S_UU
Wz2_U08	potrafi pracować twórczo w warunkach ograniczonych zasobów, projektować w sposób odpowiedzialny (zrównoważony), wykorzystując w pracy projektowej zasady <i>zero waste</i>	P7S_UW
Wz2_U09	posiada w zaawansowanym stopniu umiejętność wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji projektowej i artystycznej, pozwalającą na swobodę i niezależność w tworzeniu własnych, oryginalnych koncepcji twórczych	P7S_UW
Wz2_U10	posiada umiejętność tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych związanych z wybraną specjalnością, jak również szeroką problematyką z obszaru nauki, sztuki i designu, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania wniosków z wykorzystaniem różnych źródeł teoretycznych	P7S_UK
Wz2_U11	ma umiejętności językowe w zakresie sztuk pięknych i sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
Wz2_U12	posiada umiejętność odpowiedzialnego przygotowania publicznych prezentacji własnych i cudzych dokonań twórczych, także we współpracy z kuratorami czy krytykami designu i sztuki	P7S_UW
Wz2_U13	posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami jako członek zespołu, potrafi także podjąć rolę kierowniczą w zespole	P7S_UO

W zakresie **kompetencji społecznych** absolwentka / absolwent:

Wz2_K01	W pogłębionym stopniu rozumie odpowiedzialność wobec społeczeństwa jako potrzebę ciągłego uczenia się, samodoskonalenia i poszerzania spektrum swoich umiejętności; jako potrzebę podtrzymywania etosu zawodu projektanta wzornictwa oraz przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej	P7S_KR P7S_KO
---------	---	------------------

Wz2_K02	jest gotów do wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, roli twórcy-projektanta o odpowiedzialnej, etycznej postawie wobec użytkowników projektowanych produktów	P7S_KR P7S_KO
Wz2_K03	jest gotów nie tylko do doskonalenia własnego warsztatu twórczego, ale też do podjęcia roli inicjatora i organizatora procesu doskonalenia warsztatu innych osób	P7S_KK
Wz2_K04	jest gotów do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	P7S_KR
Wz2_K05	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych; umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej i projektowej	P7S_KK
Wz2_K06	posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym i jest gotów do wykorzystywania mechanizmów psychologicznych, wspomagających ich przygotowanie i realizację	P7S_KK
Wz2_K07	posiada umiejętność integracji z innymi osobami i jest zdolny do współpracy z różnymi podmiotami w ramach przedsięwzięć z zakresu nauki, kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej i projektowej; inicjuje działania twórcze i pracę z innymi osobami podejmowane w ramach wspólnych projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki	P7S_KR
Wz2_K08	posiada poparte własnym doświadczeniem umiejętności komunikowania się nie tylko w obrębie własnego środowiska, ale także umiejętność skutecznego komunikowania się i inicjowania działań na rzecz społeczności lokalnej i społeczeństwa	P7S_KR P7S_KO

IV. Ukończenie studiów

1. Regulamin Studiów opisuje proces dyplomowania oraz warunki i zasady zamiany Uczelni, formy lub kierunku kształcenia. Studia na kierunku WZORNICTWO Design for Living Systems II stopień profil ogólnoakademicki kończą się obroną pracy dyplomowej. Absolwenci uzyskują tytuł zawodowy MAGISTRA. Student przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli akademickich (promotorów), posiadających co najmniej stopień doktora. Na studiach II stopnia na kierunku Wzornictwo Design for Living Systems praca dyplomowa składa się z części praktycznej i teoretycznej. Każdy dyplom realizowany jest pod kierunkiem co najmniej dwóch promotorów odpowiadających odpowiednio za część teoretyczną i praktyczną dyplomu. Zakres egzaminu dyplomowego na studiach II stopnia na kierunku Wzornictwo Design for Living Systems obejmuje:

- a. przedstawienie w formie ekspozycji, dyplomowej pracy praktycznej (forma adekwatna do tematu projektu) wraz z opisem technologicznym i projektowym pracy
- b. przedstawienie pisemnej pracy teoretycznej będącej analizą wybranego procesu badawczego;
- c. ustny egzamin dyplomowy o tematyce związanej z kierunkiem studiów. Dodatkowo, za zgodą Dziekana i promotora, student może zaprezentować w trakcie egzaminu dyplomowego aneks, ukazujący jego dokonania z innego niż wzornictwo obszaru sztuki. Egzamin dyplomowy, z którego sporządzany jest protokół, przeprowadzany jest w obecności Komisji Egzaminacyjnej, powoływanej przez Dziekana Wydziału.

2. Sylwetka Absolwenta

Absolwent studiów stacjonarnych II stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Wzornictwo Design for Living Systems to twórczy projektant świadomy swej odpowiedzialności w kontekście szeroko rozumianych zjawisk społeczno-kulturowych. Absolwent potrafi łączyć zagadnienia z obszaru projektowania z innymi dyscyplinami sztuki i nauki. Posiada rozległą wiedzę dotyczącą wzornictwa, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień projektowych. Potrafi

diagnozować, interpretować i wykorzystywać w swojej pracy kulturowe znaczenie wzornictwa. W sposób profesjonalny potrafi zaprezentować swoją twórczość projektową przyszłym odbiorcom. Ma wszechstronne wykształcenie – niezbędną wiedzę teoretyczną i praktyczną w zakresie wybranej dyscypliny projektowej, umiejętności świadomego wyboru celów oraz kształtowania adekwatnej do nich formy. Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy twórczej. Potrafi umiejscowić koncepcje projektowe w kontekście zachodzących zmian społecznych, politycznych, etycznych i naukowych dotyczących tematyki szeroko rozumianego designu. Absolwentka/absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 + Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwenci/absolwentki są przygotowani do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).