

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów podyplomowych

Jednostka dydaktyczna	Instytut Ubioru Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa studiów podyplomowych	Projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	niestacjonarne studia podyplomowe (2 semestry) prowadzone w języku polskim
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6 PRK
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Liczba godzin dydaktycznych w całym toku studiów	do 250 godz. dydaktycznych
Liczba pkt. ECTS w całym toku studiów podyplomowych	30 pkt. ECTS

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Uchwałą nr 101/22/k20-24 w dniu 27 stycznia 2022r. przypisał 6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji do kwalifikacji „Projektowanie ubioru” w związku z pozytywną opinią Rady Interesariuszy ZSK zawartą w Uchwale Nr 1/2022 Rady Interesariuszy Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji z dnia 3 stycznia 2022 r. dotyczącą przypisania rekomendowanego przez zespół ekspertów poziomu PRK do kwalifikacji nadawanej po ukończeniu studiów podyplomowych „Projektowanie ubioru” tym samym Uchwałą nr 102/22/k20-24 w dniu 27 stycznia 2022r. Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi podjął decyzję o włączeniu kwalifikacji do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji Uchwałą.

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218) - **typowych dla dziedziny sztuki.**

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPU_W01	Omawia podział kluczowych procesów i etapów projektowania ubioru, nadruków i akcesoriów oraz zasady tworzenia założeń projektowych.	W6S_WG
PPU_W02	Prezentuje wiedzę teoretyczną niezbędną do rozwiązywania problemów projektowych.	W6S_WG
PPU_W03	Wyjaśnia zjawiska, trendy i tendencje aktualne oraz minione w branży mody.	P6S_WG

PPU_W04	Definiuje najistotniejsze zjawiska i zagadnienia kształtujące historię mody oraz ich wpływ na branżę mody.	P6S_WG
PPU_W05	Opisuje środki ekspresji i umiejętności warsztatowe wykorzystywane w autorskim procesie projektowania ubrań, nadruków i akcesoriów.	W6S_WG
PPU_W06	Wyjaśnia znaczenie kompozycji, wycucia proporcji, kolorów i faktur w projektowaniu ubrań, nadruków i akcesoriów.	P6S_WG
PPU_W07	Wymienia technologie wykorzystywane w procesie projektowania ubioru, druku i akcesoriów.	P6S_WG
PPU_W08	Opisuje anatomię człowieka, proporcję ciała. Wskazuje zależności procesu projektowego od budowy anatomicznej.	P6S_WG
PPU_W09	Rozpoznaje i twórczo interpretuje zasady prezentacji projektów ubioru, nadruków, i akcesoriów w formie „moodboardu” rysunku żurnalowego, autorskiego portfolio.	P6S_WG
PPU_W10	Opisuje wzorce i zasady tworzenia materiałów PR-owych i marketingowych, będących podstawą w kontakcie z mediami.	P6S_WG
PPU_W11	Wymienia podstawowe programy komputerowe wspomagające autorski proces projektowy.	P6S_WG
PPU_W12	Opisuje podstawowe problemy prawne i ograniczenia związane z projektowaniem ubioru, nadruków i akcesoriów.	P6S_WG
PPU_W13	Swobodnie wypowiada się na temat zagadnień związanych z historią mody i jej aktualiami.	P6S_WG
PPU_W14	Uczestniczy w najważniejszych wydarzeniach branżowych w zakresie wydarzeń modowych jako obserwator lub projektant.	P6S_WG
PPU_W15	Wykorzystuje i twórczo interpretuje wybrane zjawiska z historii mody oraz aktualiów w procesie projektowym.	P6S_WG
PPU_W16	W swojej działalności twórczej wykorzystuje wiedzę o tendencjach rozwojowych związanych z branżą modową.	P6S_WG
PPU_W17	Wykorzystuje w swojej działalności projektowej podstawową wiedzę związaną z zakresu prawa autorskiego.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPU_U01	Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe dysponując umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U02	Samodzielnie tworzy projekty oparte na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U03	Analizuje kierunki i tendencje zmian w branży mody, wykorzystuje wiedzę na temat zjawisk i zagadnień kształtujących historię mody oraz jej wpływ na współczesną modę do stworzenia koncepcji i założeń projektowych.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U04	Zbiera i zapisuje inspiracje, interpretuje trendy i dopasowuje do pomysłu projektowego.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U05	Analizuje krytycznie zebrany materiał - dokonuje transpozycji, wybiera elementy, które posłużą do zbudowania idei projektu ubrań, nadruków i akcesoriów.	P6S_UW P6S_UU

PPU_U06	Przygotowuje i prezentuje za pomocą zdjęć, obrazów „moodboard” – spójną tablicę inspiracji, idei, oddającą nastrój, klimat projektów, najważniejsze kształty, sylwetkę, detale, materiały.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U07	Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U08	Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich koncepcji nadruków na ubrania, akcesoria.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U09	Prezentuje i omawia własne projekty ubrań, nadruków i akcesoriów w tym proces ich tworzenia.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U10	Prowadzi dyskusję na temat własnej wizji projektowej, argumentuje swoje wybory oraz przyjmuje krytykę innych.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U11	Przygotowuje kolejne etapy prac własnych oraz zespołu, określa priorytety służące realizacji projektu i kieruje procesem projektowym.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U12	Określa i prezentuje przeznaczenie projektowanych ubiorów i akcesoriów, grupę docelowego odbiorcy, kolorystykę, linie sylwetki oraz wiodące elementy.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U13	Pracuje z materiałem, tkaniną, którą upina na manekinie tak by wykorzystać jej właściwości i cechy oraz przedstawić swoją wizję w postaci przestrzennej bryły.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U14	Wypracowuje ostateczną wersję wizji projektowej – przedstawia i omawia cykl projektów pokazujących linię, sylwetkę, połączenia kolorystyczne, wzory, detale, pokazuje konstrukcję wraz z dodatkowymi objaśnieniami.	P6S_UW P6S_UU
PPU_U15	Szkicuje projekty pokazujące ideę i pomysł, detale, faktury dobierając odpowiednie środki plastyczne do stworzenia autorskich rysunków żurnalowych, wykorzystując wiedzę na temat kompozycji elementów na sylwetce.	P6S_UW
PPU_U16	Wykonuje szkice ubiorów na sylwetkach, pokazujące linię, połączenia kolorystyczne, wzory, detale.	P6S_UW
PPU_U17	Realizuje podstawowe formy prezentacji projektów w postaci autorskiego portfolio jako profesjonalnej wypowiedzi projektanta, wykorzystując rysunek oraz programy graficzne.	P6S_UW
PPU_U18	Przeprowadza analizę własnych projektów, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić.	P6S_UW
PPU_U19	Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić.	P6S_UW
PPU_U20	Odpowiada projektowo na potrzeby odbiorcy bądź je kreuje.	P6S_UW
PPU_U21	Osiąga i prezentuje założone cele projektowe, szybko reaguje na zmiany i działa z wyprzedzeniem.	P6S_UW P6S_UK
PPU_U22	Współpracuje z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektu.	P6S_UW
PPU_U23	Dokonuje publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu – na piśmie, graficznie oraz przy pomocy prezentacji wykorzystując różne formy przekazu.	P6S_UK
PPU_U24	Wykorzystuje wiedzę i zasady konstrukcji odzieży i akcesoriów do realizacji projektów ubioru i akcesoriów.	P6S_UW

PPU_U25	Tworzy formy poprzez upinanie na manekinie bądź bezpośrednio na sylwetce tkaniny zastępczej (np. surówki bawełnianej), odwzorowując projekt. Oznacza na niej wszystkie linie cięć, szwów i punkty montażowe, aby później, po demontażu wszystkich elementów, otrzymać formy ze stosownym opisem.	P6S_UW
PPU_U26	Modeluje przestrzennie na manekinie.	P6S_UW
PPU_U27	Modyfikuje formy podstawowe w celu otrzymania nowych form pozwalających zrealizować wizję projektową.	P6S_UW
PPU_U28	Omawia budowę i właściwości tkaniny (sploty).	P6S_UW
PPU_U29	Wymienia rodzaje materiałów, ich cechy charakterystyczne a przede wszystkim zastosowanie.	P6S_UW
PPU_U30	Wymienia właściwości, zastosowanie rodzaj włókien ze względu na ich pochodzenie.	P6S_UW
PPU_U31	Wymienia procesy wykończeniowe zmieniające wygląd oraz chwyt tkaniny i dzianiny.	P6S_UW
PPU_U32	Wymienia podstawowe ścięgi i wykończenia oraz ich zastosowanie.	P6S_UW
PPU_U33	Wykonuje podstawowe ćwiczenia w zakresie szycia i konfekcjonowania ubiorów oraz akcesoriów.	P6S_UW
PPU_U34	Realizuje projekty nadruków w oparciu o znajomość zasad i technik druku cyfrowego.	P6S_UW
PPU_U35	Samodzielnie odszywa wybrane elementy z autorskich projektów ubiorów u akcesoriów.	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPU_K01	Analizuje aktualną sytuację społeczną, tendencje ekologiczne i CSR-owe.	P6S_KO P6S_KR
PPU_K02	Efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje projekty, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły a następnie prezentuje je w przystępnej formie wykorzystując technologie informacyjne.	P6S_KR P6S_KK
PPU_K03	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy, planuje rozwój zawodowy i artystyczny.	P6S_KR P6S_KK
PPU_K04	Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje je w procesie twórczym i projektowym	P6S_KR P6S_KK
PPU_K05	Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię, architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta.	P6S_KR P6S_KK
PPU_K06	Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów oraz współpracy z innymi osobami.	P6S_KK
PPU_K07	Adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu.	P6S_KK
PPU_K08	Kontroluje swoje zachowanie dokonując publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.	P6S_KR P6S_KK

PPU_K09	Współpracuje w zespole, jest wrażliwy na potrzeby współpracowników w ramach wspólnych działań, posługuje się odpowiednią argumentacją w celu przedstawienia swojego stanowiska.	P6S_KR P6S_KK
PPU_K10	Stosuje się do zasad etyki obowiązującej w pracy projektanta mody mając świadomość społecznych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów oraz wynikającą z tego odpowiedzialnością.	P6S_KO P6S_KR
PPU_K11	Śledzi zmiany technologiczne i ustawicznie zdobywa wiedzę na temat nowych technologii i materiałów niezbędnych do realizacji autorskich projektów.	P6S_KR P6S_KK
PPU_K12	Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowych oraz potrafi analizować dokonania innych.	P6S_KR P6S_KK