

Załącznik nr 7 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28  
Senatu Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

### **Program studiów**

Kierunek: Projektowanie ubioru

Wydział Sztuk Projektowych  
Instytut Ubioru  
Kierunek: Projektowanie ubioru  
Poziom: PRK 6  
Forma studiów: stacjonarne  
Profil: ogólnoakademicki  
Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

## Spis treści

1	Charakterystyka kierunku	3
2	Nauka, badania, infrastruktura	9
3	Program	10
4	Efekty uczenia się	12
5	Plany studiów	19

## 1. Charakterystyka kierunku

### 1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie ubioru
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Profil ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela	Nie
Forma studiów	Studia stacjonarne
Wskazanie tytułu zawodowego nadawanego absolwentom	licencjat
Liczba semestrów	6
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	66 studentów
Język studiów	Polski

### 1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina sztuki

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

### 1.3 Charakterystyka kierunku

Celem studiów jest zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji związanych z projektowaniem ubioru wraz z jego praktycznym i teoretycznym kontekstem. Studia na kierunku Projektowanie Ubioru przygotowują absolwentów zarówno do samodzielnej pracy projektowej, jak również pracy w zespole. Podkreślenie roli kreatywności, indywidualizmu projektowego i ekspresji są zestawione z nauką samodzielnego myślenia, podejmowania decyzji w procesie projektowym, pozyskiwania i analizowania informacji dotyczących zadań projektowych i konkretnych grup użytkowników.

Proces kształcenia oparty jest na interdyscyplinarnej symbiozie działań artystycznych i projektowych, pozwalającej twórczo wykorzystywać doświadczenia płynące zarówno z pracowni projektowych tworzących Instytut Ubioru, jak i pracowni specjalizacyjnych wszystkich kierunków Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

Praktyczne kształcenie kierunkowe jest uzupełnione szerokim spektrum przedmiotów teoretycznych - estetyką, zagadnieniami sztuki aktualnej, historią sztuki nowoczesnej oraz historią mody.

Spójność z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi jest jednym z głównych założeń programu kierunku Projektowanie ubioru. Realizacja założeń spójności opiera się na dwóch głównych

aspektach; pierwszym jest kontynuowanie założeń artystycznych i dydaktycznych Patrona Akademii - Władysława Strzemińskiego. Drugim - zintegrowanie programów nauczania z praktycznym wykorzystaniem ich we współpracy z przemysłem i komercjalizacją doświadczeń projektowych. Innowacyjny program nauczania, nawiązujący do tradycji Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, bazuje na symbiotycznym połączeniu kształcenia kierunkowego z ogólnoplastycznym, rozwijającym wrażliwość artystyczną w działaniach projektowych. Symultaniczna realizacja projektowego procesu dydaktycznego z fundamentalnym rozwojem świadomości artystycznej w pracowniach malarstwa, rysunku i rzeźby następuje na pierwszym roku studiów pierwszego stopnia. Od drugiego roku student kierunku Projektowanie ubioru świadomie wybiera pracownie uzupełniające proces kształcenia kierunkowego, by zgodnie z intencją programową Patrona Akademii holistycznie kreować autorską wrażliwość projektową i artystyczną. Taki rodzaj kształcenia projektantów zapewnia, że absolwent cechować się będzie szerokimi horyzontami i zdolnością tworzenia i realizacji nowatorskich wizji projektowych. Komercjalizacja wizji odbywać się będzie dwutorowo - z jednej strony zapewniona przez aktywnych zawodowo wykładowców tworzących Instytut Ubioru, z drugiej - łączona z aktywizacją studentów i absolwentów - stanie się częścią działalności badawczej, prowadzonej w Instytucie. Polityka współpracy z firmami lokalnymi i międzynarodowymi, realizowana w ramach działań naukowych, badawczych i kulturalnych jest na stałe wpisana w działalność Instytutu Ubioru. Jeronimo Martins Polska S.A., YKK Poland, Coats, LPP S.A., Adrian, Arche sp. z o.o. czy Liberty Motors to jedne z wielu firm, z którymi Instytut Ubioru nawiązał współpracę i zrealizował zróżnicowane projekty. Część z nich odbyła się we wnętrzach Centrum Promocji Mody ASP w Łodzi, gdzie studenci kierunku Projektowanie Ubioru mają stałą możliwość zaprezentowania twórczości projektowej w profesjonalnym otoczeniu pokazów mody. W CPM odbywają się również cyklicznie wydarzenia współtworzone przez Instytut Ubioru i wspierane przez środowisko Łodzi, miasta historycznie związanego z przemysłem włókienniczym - Złota Nitka (ogólnopolski konkurs dla młodych projektantów mody, powołany do życia w Katedrze Ubioru) oraz Gala Dyplomowa Instytutu Ubioru (przeгляд najlepszych projektowych dyplomów). Bogate spektrum działalności Instytutu Ubioru, łączące doświadczenia edukacyjne, badawcze, wystawiennicze i projektowe jest stale aktualizowaną odpowiedzią na potrzeby rozwijającej się społeczności lokalnej i globalnej.

#### **1.4 Koncepcja kształcenia**

Proces kształcenia skupiony jest na projektowaniu ubioru w pełnym zakresie - projektowaniu odzieży i odzieży dzianej, bielizny, obuwia, akcesoriów, kostiumu teatralnego i filmowego. Odbywa się w dedykowanych, wyspecjalizowanych pracowniach projektowych, prowadzonych przez pracowników naukowo-dydaktycznych: Pracowni Projektowania Ubioru I, II i III, Pracowni Projektowania Ubioru Dzianego, Pracowni Projektowania Obuwia i Akcesoriów, Pracowni Bielizny i Ubioru Rekreacyjnego oraz Pracowni Kostiumu Teatralnego i Filmowego. Wiedza kierunkowa jest stale wspierana przedmiotami techniczno-technologicznymi - konstrukcją, technologią i materiałoznawstwem, projektowaniem komputerowym i współpracą realizacyjną na warsztatach.

Cykl kształcenia obejmuje również zagadnienia związane z teorią - analizą procesu projektowego, zagadnieniami sztuki aktualnej, estetyką, historią ubioru i zagadnieniami mody XX wieku.

Bazę kształcenia ogólnoplastycznego stanowią bloki rysunku, malarstwa i rzeźby.

Student otrzymuje również podstawowe elementy wykształcenia związane z publikacją doświadczeń projektowych i dedykowaniem ich wybranemu użytkownikowi. W tym celu w programie studiów znajdują się zagadnienia związane z projektowaniem graficznym i fotografią mody.

Student nabywa odpowiednich umiejętności językowych (poziom co najmniej B2).

### **1.5 Cele kształcenia**

Celem kształcenia jest uzyskanie przez przyszłego absolwenta wiedzy z zakresu projektowania ubioru, w tym wybranych zagadnień związanych z teoretycznym przygotowaniem do opracowania i prezentacji efektów twórczości projektowej.

W trakcie studiów przyszły absolwent powinien rozwinąć umiejętności obsługi programów graficznych i opanować zasady tworzenia i manipulacji podstawowych szablonów konstrukcyjnych w stopniu umożliwiającym realizację autorskich projektów. Absolwent powinien biegle posługiwać się poznanymi metodami projektowania, tworzyć kompleksowe, uwzględniające użytkownika bądź określoną grupę odbiorców założenia projektowe. W procesie ich realizacji powinien podejmować samodzielne decyzje oraz prezentować efekty poszczególnych etapów pracy projektowej w zróżnicowanej formie, posługując się wieloma środkami wyrazu i przekazu.

Studia pierwszego stopnia stwarzają podstawy dla umiejętności samodzielnego i krytycznego myślenia. Przygotowują do pracy zarówno indywidualnej jak i w zespole projektowym.

Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia na kierunku projektowanie ubioru lub kierunkach pokrewnych.

### **1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku**

Rynek odzieżowy stanowi jedną z najszybciej i najdynamiczniej rozwijających się branż w Polsce. Często podkreśla się, że należy on do najatrakcyjniejszych i największych w Europie Środkowo-Wschodniej. Dotychczasowe doświadczenia Instytutu Ubioru (wcześniej Katedry Ubioru) pokazują, że absolwent kierunku Projektowanie Ubioru nie tylko z łatwością wkroczy na rynek pracy, znajdując zatrudnienie w zróżnicowanej branży mody, ale będzie się na nim dynamicznie rozwijał. Działy projektowe większości polskich firm sektora odzieżowego są tworzone lub współtworzone przez absolwentów Instytutu Ubioru, pełniących funkcje asystentów, młodszych projektantów, projektantów czy head designerów. W ciągu dziesiątek lat funkcjonowania, absolwenci poszczególnych pracowni projektowych wdrożyli do produkcji setki tysięcy projektów, czynnie wpływając na wizerunek szeroko pojmowanego zjawiska mody w Polsce i za granicą. To dzięki wielowątkowemu procesowi kształcenia, zakładającemu symultaniczny rozwój artystyczny, projektowy i teoretyczny, dostosowywanemu do zmieniających się potrzeb rynku pracy, absolwent będzie postrzegany jako wysoko wykwalifikowany projektant w sektorze mody, kostiumu i wzornictwa. Kompetencje nabyte podczas studiów pozwolą rozwijać indywidualne umiejętności projektowe i warsztatowe, kształtowane podczas procesu dydaktycznego na polu wzornictwa i sztuki. Dzięki profesjonalnemu tworzeniu i realizacji pełnych koncepcji artystyczno-projektowych, absolwent odnajdzie się zarówno w prowadzeniu autorskiej działalności jak i pracy w grupie lub zespole projektowym przedsiębiorstw o zróżnicowanej skali

funkcjonowania i produkcji. Zaktualizowany program kształcenia specjalizacyjnego, składający się z działań projektowych, technologicznych, konstrukcyjnych, warsztatowych i teoretycznych jest odpowiedzią na ciągle zapotrzebowanie na syntetycznie wykształconego projektanta i kostiumografa. Świadomość narzędzi, jakie wykorzystywane są w dzisiejszej branży mody znajduje odzwierciedlenie w umiejętnościach warsztatowych absolwenta; dzięki zróżnicowanym procesom dydaktycznym potrafi się posługiwać zarówno tradycyjnymi jak i nowoczesnymi technikami projektowymi, co zdecydowanie wpływa na jego atrakcyjność na rynku pracy w kraju i za granicą.

### **1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi**

Współczesny rynek odzieżowy ewoluuje w stronę modelu, w którym projektant nie jest już tylko wizjonerem, ale posiada wszechstronną wiedzę z obszaru technologii. Efekty uczenia się w obszarze wiedzy (KPU1\_W01b, W05b) oraz umiejętności (KPU1\_U03b) gwarantują, że absolwent posiada zaawansowane kompetencje krawieckie i konstrukcyjne i potrafi je świadomie wykorzystywać w realizacji projektów. Gospodarka związana z branżą mody potrzebuje specjalistów, którzy rozumieją fizyczność materiału i potrafią przełożyć abstrakcyjny szkic na gotowy produkt. Taka korelacja teorii z praktyką (KPU1\_W13b) zapobiega powstawaniu luki kompetencyjnej między działem kreatywnym a produkcyjnym, co jest kluczowe dla omawianej dziedziny.

Zgodność z potrzebami nowoczesnej gospodarki objawia się w silnym nacisku na narzędzia multimedialne (KPU1\_W02b, W07b, U04b). Przemysł mody przechodzi przez etap cyfryzacji - od projektowania 3D po wirtualne prototypowanie. Wyposażenie studenta w umiejętność posługiwania się zaawansowanym oprogramowaniem graficznym i znajomość innowacyjnych technologii produkcyjnych bezpośrednio zasila rynek pracy kadrami zdolnymi do wdrażania nowoczesnych, oszczędnych czasowo i materiałowo metod pracy.

Sektor społeczno-gospodarczy znajduje się pod ogromną presją zmian klimatycznych i regulacji dotyczących zrównoważonego rozwoju. Efekt KPU1\_U07b (projektowanie zgodnie z CSR i ekologią) stanowi bezpośrednią odpowiedź na te wyzwania. Absolwent przygotowany do pracy w nurcie odpowiedzialnego projektowania staje się poszukiwanym ekspertem w firmach, które muszą dostosować swoje strategie do wymogów gospodarki obiegu zamkniętego. Dodatkowo, kompetencje w zakresie etosu zawodowego (KPU1\_S07b) budują kapitał społeczny oparty na etyce, co jest niezbędne dla poprawy wizerunku całej branży mody.

Projektowanie ubioru w programie studiów nie jest traktowane wyłącznie jako usługa komercyjna, ale jako proces kulturotwórczy. Efekty takie jak KPU1\_W15b oraz KPU\_U17b wskazują na głębokie zrozumienie zjawisk społecznych. Gospodarka potrzebuje projektantów potrafiących odczytywać nastroje społeczne i lokalne tożsamości, co pozwala na tworzenie produktów o wysokiej wartości dodanej, które nie są tylko „odzieżą”, ale komunikatem kulturowym. Umiejętność krytycznej analizy zjawisk modowych pozwala absolwentom na kreowanie trendów, a nie tylko ich bierne odtwarzanie.

Program kształcenia precyzyjnie adresuje potrzebę wysokiej elastyczności na rynku pracy, gdzie dominują mikroprzedsiębiorstwa i praca projektowa. Dzięki efektom z zakresu marketingu, branding (KPU1\_W11b) oraz prawa autorskiego (KPU1\_W12b, KPU1\_W14b), absolwent zyskuje narzędzia do

komercjalizacji swoich talentów. Umiejętność opisywania kolekcji (KPU1\_U10b), stylizacji sesji (KPU1\_U11b) i autoprezentacji (KPU1\_U12b) sprawia, że młody projektant jest gotowy do samodzielnego funkcjonowania rynkowego jako przedsiębiorca, co bezpośrednio przekłada się na wzrost innowacyjności.

Ostatnim filarem zgodności jest przygotowanie do pracy w strukturach korporacyjnych i zespołach interdyscyplinarnych (KPU\_U16b, KPU1\_S04b). Dzisiejsza moda to wynik współpracy projektanta z technologiem, kupcem i działem marketingu. Umiejętność współdziałania oraz biegłość językowa (KPU1\_U15b) pozwalają absolwentom na swobodne poruszanie się w globalnych łańcuchach dostaw, czyniąc ich konkurencyjnymi nie tylko na rynku krajowym, ale i europejskim.

Podsumowując, profil absolwenta wynikający z powyższych efektów uczenia się jest precyzyjnie skrojony pod wymagania współczesności: łączy w sobie szacunek do tradycji i jakości z nowoczesnym warsztatem cyfrowym oraz głęboką odpowiedzialnością za środowisko i społeczeństwo.

### **1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów**

Program kształcenia na kierunku Projektowanie ubioru zapewnia pełne spektrum kwalifikacji, łączących świadomość artystyczną z biegłością projektową. Absolwent zna proces projektowy, potrafi przeprowadzić go zarówno indywidualnie jak i uczestnicząc w pracach grupy projektowej. Wspomaganie kształcenia specjalizacyjnego przez warsztaty i zajęcia z zakresu konstrukcji i technologii skutkuje kompleksową wiedzą projektową uwarunkowaną możliwościami produkcyjnymi i elastycznością w podejmowaniu pracy na zróżnicowanych stanowiskach związanych z lokalną i globalną branżą mody.

Program studiów pierwszego stopnia zakłada odbycie przez studentów praktyk zawodowych, co ułatwia nawiązanie kontaktów z potencjalnymi pracodawcami i przygotowuje do aktywnego wejścia na rynek pracy.

Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku projektowanie ubioru posiada wiedzę i kwalifikacje umożliwiające podjęcie pracy jako:

- asystent projektanta lub młodszy projektant ubioru;
- asystent projektanta lub młodszy projektant ubioru dziewiarskiego i struktur dziewiarskich;
- asystent projektanta lub młodszy projektant akcesoriów;
- asystent projektanta lub młodszy projektant obuwia;
- asystent kostiumografa teatralnego;
- asystent kostiumografa filmowego;
- ilustrator mody;
- stylistę;
- asystent technologa;
- asystent konstruktora;
- asystent visual merchandisera lub młodszy visual merchandiser;

- pracownik branży przemysłów kreatywnych.

### **1.9 Możliwość kontynuowania studiów**

Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru może kontynuować kształcenie na studiach drugiego stopnia na tym samym kierunku. Ponadto, uzyskanie tytułu licencjata i magistra upoważnia absolwenta do podjęcia kształcenia na kierunkach pokrewnych w ramach dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

## **2. Nauka, badania, infrastruktura**

### **2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce**

Instytut Ubioru prowadzi podstawowe, stosowane i wdrożeniowe badania naukowe w zakresie projektowania ubioru, odzieży specjalistycznej, bielizny specjalistycznej, obuwia i akcesoriów oraz konstrukcji i technologii odzieży. Badania są realizowane zarówno jako prace statutowe nauczycieli akademickich, jak i prace realizowane z instytucjami zewnętrznymi.

### **2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką**

Instytut Ubioru jest najstarszą i największą w Polsce jednostką zajmującą się tematem projektowania ubioru. Działalność Instytutu opiera się zarówno na dydaktyce jak i prowadzeniu badań naukowych. Ich różnorodność wynika z kompetencji pracowników naukowo-dydaktycznych i licznych współprac z ośrodkami badawczo-naukowymi i firmami zewnętrznymi. Studenci kierunku Projektowanie Ubioru uczestniczą w wybranych badaniach naukowych, mają również stały dostęp do ich wyników, prezentowanych m.in. na zajęciach dydaktycznych.

### **2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia**

Instytut Ubioru dysponuje pełną infrastrukturą, niezbędną do prowadzenia szerokiego spektrum zajęć teoretycznych i praktycznych, związanych z projektowaniem ubioru.

Siedem pracowni projektowych wyposażonych zostało w manekiny krawieckie, stoły do prezentacji prac studentów oraz sprzęt multimedialny - komputery stacjonarne i przenośne, rzutniki i ekrany.

Wyposażenie warsztatów krawieckich stanowią nowoczesne maszyny przemysłowe - stębnówki, overlocki, renderki, dwuigłówki; prasowalnice, klejarki, prasulce i stoły stabilizujące do wyrobów dzianych, stoły do krojenia. Warsztaty obuwnicze, bieliźniarskie i dziewiarskie dysponują profesjonalnym parkiem maszynowym, który umożliwia realizację prac studentów na poziomie wzorcowni przemysłowej. Wyposażenie dziewiarni wspomaga proces kształcenia projektanta zarówno materii dziewiarskiej jak i wyrobów z dzianiny - od ręcznych maszyn dziewiarskich o zróżnicowanym uigleniu do najnowocześniejszej maszyny żakardowej firmy Stoll.

Konstrukcja odzieży i obuwia prowadzona jest w pracowniach przystosowanych do tworzenia tradycyjnych szablonów krawieckich.

Studenci kierunku Projektowanie Ubioru korzystają z sal wykładowych i warsztatowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi - studia CYCERON - pracowni komputerowej, studio fotograficznego i profesjonalnej sali umożliwiającej produkcję profesjonalnych pokazów mody w Centrum Promocji Mody.

Instytut Ubioru posiada wyposażenie niezbędne do prowadzenia zajęć w trybie online.

### 3. Program

#### 3.1 Podstawowe informacje

Liczba semestrów: **6**  
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat sztuki**

#### 3.2 Opis realizacji programu

Kształcenie na pierwszym stopniu opiera się o synchroniczne kształtowanie świadomości i doświadczeń studentów z zakresu artystycznego, projektowego i teoretycznego. Pierwsze dwa semestry zakładają rozwijanie zdolności artystycznych w pracowniach rysunku, malarstwa i rzeźby. Po zaliczeniu letniej sesji egzaminacyjnej na pierwszym roku, student wybiera przedmiot z oferty wszystkich kierunków Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, kontynuując naukę do końca ostatniego semestru.

Przedmioty teoretyczne rozpoczynają się od pierwszego semestru; zagadnienia sztuki aktualnej, historia sztuki nowoczesnej i estetyka zaplanowane zostały na dwa semestry.

Pierwszy semestr to wprowadzenie do podstaw technologii i materiałoznawstwa oraz rysunku żurnalowego.

Kształcenie kierunkowe - projektowanie ubioru, konstrukcja i warsztaty rozwijane są w trakcie całego toku studiów. Ich uzupełnieniem jest trwająca dwa semestry kompozycja w projektowaniu ubioru oraz zajęcia drugiej specjalności projektowej - od III. do V. semestru. Kształceniu kierunkowemu towarzyszą zajęcia z programów graficznych, trwające trzy semestry. Student jest zobowiązany do wyboru nowożytnego języka obcego. Jego nauka trwa cztery semestry i kończy się egzaminem potwierdzającym znajomość wybranego języka na poziomie B2.

Ostatni, szósty semestr, skupia się na przygotowaniu i obrony pracy dyplomowej (seminarium dyplomowe).

#### 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć (dla poziomu 6)

##### Liczba punktów ECTS

Liczba punktów konieczna do ukończenia studiów	183
Liczba punktów w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	183
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	86
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	5

Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	22
---	----

### **Liczba godzin zajęć**

Łączna liczba godzin zajęć: 2.207 (w tym obowiązkowe praktyki i plener).

Łączna liczba godzin zegarowych: 1655,25.

### **3.4 Praktyki zawodowe**

#### **Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych**

Student jest zobowiązany do odbycia praktyki projektowej w ilości 150 godzin według indywidualnego programu praktyk na przestrzeni wszystkich semestrów. Zaliczenie odbywa się najpóźniej na ostatnim semestrze studiów.

### **3.5 Ukończenie studiów**

#### **Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)**

Praca dyplomowa (licencjacka), egzamin dyplomowy (licencjacki).

Praca dyplomowa - projektowa wraz z opisem - przygotowywana jest pod kierunkiem promotora. Realizacja pracy projektowej to 6 sylwetek / par obuwia / akcesoriów) wraz z opisem, wykonana w pracowni głównej specjalizacji, w której student studiował minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej.

Opis kolekcji opracowany jest pod opieką promotora i stanowi integralną część pracy projektowej. Opis nie powinien przekraczać 10 stron tekstu (nie licząc zdjęć). W całości KSIĘGA DYPLOMOWA pracy licencjackiej powinna składać się z około 30-40 stron i oprócz opisu zawierać dokumentację wszystkich etapów procesu twórczego od źródeł inspiracji, opracowania projektu, projektów żurnalowych, dokumentacji techniczno-technologicznej (rysunki techniczne przodów i tyłów wszystkich asortymentów z wymiarowaniem jednego z nich), po jego realizację (zdjęcia przodu, tyłu i detalu każdej z sylwetek / par obuwia / akcesoriów). Wymagane jest podanie spisu modeli zrealizowanych ze wskazaniem elementów, z których się składają.

## 4. Efekty uczenia się

### 4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku projektowanie ubioru. Stacjonarne studia pierwszego stopnia.

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku	projektowanie ubioru
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
<b>WIEDZA</b>		
<b>Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
KPU1_W01b	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszywania projektów z zakresu projektowania ubioru;	P6S_WG
KPU1_W02b	zna i stosuje tradycyjne i multimedialne narzędzia w warsztacie projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W03b	zna w zaawansowanym zakresie historię sztuki, ubioru i wzornictwa, których przykłady twórczo interpretuje w procesie projektowym, posługując się dostępnymi źródłami;	P6S_WG
KPU1_W04b	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P6S_WG
KPU1_W05b	ma zaawansowaną wiedzę na temat tradycyjnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W06b	rozumie zależności pomiędzy teorią mody i sztuki a własnym procesem projektowym;	P6S_WG
KPU1_W07b	ma zaawansowaną wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P6S_WG
KPU1_W08b	zna i stosuje w procesie projektowym zróżnicowane techniki rysunkowe, malarskie i przestrzenne;	P6S_WG

KPU1_W09b	rozumie i samodzielnie interpretuje zasady kształtowania formy ubioru w procesie projektowym;	P6S_WG
KPU1_W10b	ma zaawansowaną wiedzę z dyscyplin artystycznych uzupełniających proces projektowy, takich jak rysunek, malarstwo, kompozycja, rzeźba, którą twórczo wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W11b	ma ogólną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i brandingu w pracy projektanta ubioru;	P6S_WG
KPU1_W12b	zna pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P6S_WK
KPU1_W13b	zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów;	P6S_WG
KPU1_W14b	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego;	P6S_WK
KPU1_W15b	rozumie rolę współczesnych zagadnień społecznych i kulturowych mających istotny wpływ na proces projektowania ubioru;	P7S_WG

**UMIEJĘTNOŚCI**  
**Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:**

KPU1_U01b	tworzyć kreatywne i oryginalne koncepcje projektów ubioru;	P6S_UW
KPU1_U02b	samodzielnie realizować projekty z zakresu projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U03b	stosować zaawansowane zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P6S_UW
KPU1_U04b	posługiwać się programami graficznymi w pracy projektanta ubioru;	P6S_UW
KPU1_U05b	podejmować samodzielne decyzje w procesie projektowania i realizacji form ubioru;	P6S_UW
KPU1_U06b	wykorzystywać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia oryginalnych projektów ubiorów;	P6S_UW
KPU1_U07b	przewodzić własny proces projektowy zgodnie ze współczesnym aspektem CSRu i ekologii;	P6S_UW
KPU1_U08b	dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P6S_UW
KPU1_U09b	rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P6S_UW P6S_UO
KPU1_U10b	opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizacje w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P6S_UW
KPU1_U11b	samodzielnie przygotować stylizacje do sesji fotograficznych, prezentacji, wystaw i pokazów;	P6S_UW
KPU1_U12b	omawiać w trakcie publicznej prezentacji zarówno proces projektowy, jak i jego realizację;	P6S_UW
KPU1_U13b	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów;	P6S_UO
KPU1_U14b	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P6S_UU
KPU1_U15b	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P6S_UK
KPU1_U16b	jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych w szczególności projektowania ubioru, w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac projektowych;	P6S_UK

KPU1_U17b	potrafi dokonać krytycznej analizy i interpretacji zjawisk modowych w kontekście procesów kulturowych i społecznych, wykorzystując adekwatne metody badawcze oraz narzędzia teoretyczne właściwe dla dyscypliny sztuk plastycznych i projektowych;	P6S_UW
-----------	--	--------

**KOMPETENCJE SPOŁECZNE**  
**Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:**

KPU1_S01b	samodzielnej pracy projektanta ubioru, wykorzystując zdobyte doświadczenia oraz analizę wybranych lub otrzymanych informacji, potrzebnych w procesie projektowym;	P6S_KK
KPU1_S02b	samodzielnej organizacji procesu projektowego;	P6S_KR
KPU1_S03b	twórczej interpretacji, analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowego;	P6S_KK
KPU1_S04b	uczestniczenia w pracach grup projektowych;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S05b	analizy pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S06b	komunikowania się, prezentacji działalności projektowej w zróżnicowanej formie i za pośrednictwem zróżnicowanych środków;	P6S_KO P6S_KR
KPU1_S07b	absolwent jest gotów do brania odpowiedzialności za kulturotwórczy przekaz swoich projektów oraz do dbania o etos zawodowy projektanta jako twórcy kultury, a także przygotowany do krytycznej oceny wpływu zjawisk kulturowych na proces projektowania ubioru;	P6S_KK P6S_KR

#### 4.2 Zajęcia wraz z przypisanymi efektami uczenia się i treściami programowymi

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
<b>Język obcy nowożytny (do wyboru)</b>	<b>KPU1_U15b</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pogłębienie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego.</li> <li>Poszerzenie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego o umiejętność posługiwania się specjalistycznym słownictwem, związanym z kierunkiem Projektowanie Ubioru.</li> <li>Przygotowanie do posługiwania się wybranym językiem obcym nowożytnym w przyszłej pracy projektanta ubioru na poziomie B2.</li> </ol>	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
<b>Historia sztuki nowoczesnej</b>	<b>KPU1_W03b</b> <b>KPU1_W04b</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w sztuce nowoczesnej, najważniejszych przedstawicieli i ich dzieł.</li> <li>Kształcenie analizy formy.</li> <li>Wskazanie zależności (w tym chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w sztuce nowoczesnej.</li> <li>Ukazanie panoramy przemian w kulturze artystycznej XX wieku.</li> </ol>	Zaliczenie, egzamin
<b>Zagadnienia sztuki aktualnej</b>	<b>KPU1_W03b</b> <b>KPU1_W04b</b> <b>KPU1_S03b</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Wskazanie i omówienie aktualnych zjawisk kultury i sztuki współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień związanych z projektowaniem ubioru.</li> <li>Zaznajomienie z bieżącym kontekstem kulturowym mody.</li> <li>Wymiana opinii na temat oddziaływania współczesnego designu i mody oraz ich uwarunkowań na indywidualną twórczość projektową.</li> <li>Definiowanie roli projektanta ubioru w kontekście aktualnych zjawisk związanych z modą, wzornictwem i sztuką.</li> <li>Zaznajomienie z narzędziami interpretacji współczesnego świata.</li> <li>Wskazanie roli przemian społecznych, kulturowych i technologicznych w kreowaniu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru.</li> </ol>	Zaliczenie, egzamin

<b>Analiza dzieła projektowego</b>	KPU1_W01b KPU1_W04b KPU1_W06b KPU1_S03b KPU1_S05b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizy formy w przekazach wizualnych, w tym dzieł sztuki z zakresu projektowania ubioru w oparciu m.in. o wybrane koncepcje teoretyczne.</li> <li>2. Poruszenie i omówienie problematyki odnoszącej się do percepcji przekazów kontekstualnych z podkreśleniem roli ekspresji w kształtowaniu dzieła sztuki.</li> <li>3. Wybór dwóch dzieł do analizy: projektowego z zakresu projektowania ubioru oraz artystycznego, wykonanego w dowolnej technice.</li> <li>4. Opracowanie pracy pisemnej dotyczącej analizy formy i ekspresji dzieła projektowego i artystycznego, uzupełnionej schematycznymi rysunkami.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Estetyka</b>	KPU1_W03b KPU1_W04b KPU1_W06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie słuchaczy w podstawowe pojęcia, zagadnienia, orientacje i stanowiska z zakresu estetyki przez ukazanie historycznego przyrostu samowiedzy estetycznej - od antyku do czasów obecnych.</li> </ol>	Zaliczenie, egzamin
<b>Rysunek</b>	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ćwiczenia studyjne realizowane w zróżnicowanych mediach rysunkowych na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - martwe natury, studia postaci.</li> <li>2. Pogłębianie doświadczenia artystycznego w zakresie rysunku. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią.</li> <li>3. Wskazanie możliwości rysunkowej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, przestrzeni, bryły.</li> <li>4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Malarstwo</b>	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ćwiczenia studyjne realizowane w zróżnicowanych mediach malarskich na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - martwe natury, studia postaci.</li> <li>2. Pogłębianie doświadczenia artystycznego w zakresie malarstwa. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z barwą, kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią.</li> <li>3. Wskazanie możliwości malarskiej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, wyboru techniki malarskiej do osiągnięcia zamierzonego celu artystycznego.</li> <li>4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Rzeźba</b>	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ćwiczenia studyjne realizowane na podstawie obserwacji i analizy otoczenia - studia postaci i obiektów.</li> <li>2. Pogłębianie doświadczenia artystycznego w zakresie rzeźby. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, bryłą, światłocieniem i przestrzenią.</li> <li>3. Wskazanie możliwości rzeźbiarskiej interpretacji rzeczywistości; kształtowania formy, przestrzeni, bryły.</li> <li>4. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego</b>	KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie.</li> <li>2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym.</li> <li>3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia założeń i koncepcji projektowych.</li> <li>4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego.</li> <li>5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny).</li> <li>6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną

<b>Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)</b>	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W03b KPU1_W06b KPU1_W08b KPU1_W09b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U05b KPU1_U06b KPU1_U07b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U12b KPU1_U13b KPU1_U14b KPU1_S01b KPU1_S02b KPU1_S03b KPU1_S04b KPU1_S05b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.</li> <li>2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych.</li> <li>3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.</li> <li>4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.</li> <li>5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.</li> <li>6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.</li> <li>7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.</li> <li>8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.</li> </ol>	Zaliczenie, egzamin
<b>Proseminarium dyplomowe</b>	KPU1_U10b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przygotowanie do procesu pisania pracy dyplomowej. Opracowanie koncepcji pracy oraz przygotowanie bibliografii wstępnej.</li> <li>2. Nauka krytycznej analizy tekstów, technik cytowania oraz struktury argumentacji.</li> <li>3. Stworzenie konspektu pracy dyplomowej.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)</b>	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W06b KPU1_W08b KPU1_W09b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U05b KPU1_U06b KPU1_U07b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U10b KPU1_U11b KPU1_U12b KPU1_U14b KPU1_S03b KPU1_S05b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.</li> <li>2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych.</li> <li>3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.</li> <li>4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.</li> <li>5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.</li> <li>6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.</li> <li>7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.</li> <li>8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.</li> <li>9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej.</li> <li>10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)</b>	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W03b KPU1_W06b KPU1_W08b KPU1_W09b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U05b KPU1_U06b KPU1_U07b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U12b KPU1_U13b KPU1_U14b KPU1_S02b KPU1_S03b KPU1_S04b KPU1_S05b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów.</li> <li>2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia założeń i koncepcji projektowych.</li> <li>3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.</li> <li>4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego.</li> <li>5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym.</li> <li>6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem.</li> <li>7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji.</li> <li>8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej.</li> </ol>	Egzamin

<b>Konstrukcja</b>	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b KPU1_S03b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzenie siatek konstrukcyjnych, nauka kreślenia podstawowych form odzieży i obuwia. Opracowanie konstrukcji detali odzieżowych i obuwniczych.</li> <li>2. Manipulacja podstawowych form odzieży i obuwia.</li> <li>3. Stosowanie zdobytej wiedzy i znajomości form podstawowych do tworzenia autorskich konstrukcji.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Konsultacje realizacyjne (warsztaty + konstrukcja)</b>	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U02b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w zakresie konstrukcji odzieży i obuwia do tworzenia szablonów kolekcji dyplomowej.</li> <li>2. Konsultacje w zakresie realizacji (odszycia) kolekcji dyplomowej.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Technologia i materiałoznawstwo</b>	KPU1_W05b KPU1_W07b KPU1_U03b KPU1_U07b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Omówienie sposobów użytkowania i właściwości materiałów odzieżowych.</li> <li>2. Przedstawienie wpływu technologii na proces produkcji i użytkowania produktu.</li> <li>3. Określenie zalet, wad i ograniczeń w stosowaniu materiałów odzieżowych i wyborze technologii produkcji odzieży i akcesoriów.</li> <li>4. Zapoznanie z klasyfikacją materiałów odzieżowych ze względu na skład, własności, technologie wytwarzania.</li> <li>5. Uświadomienie konieczności wykorzystania wymogów techniczno-technologicznych w procesie projektowym.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Rysunek żurnalowy</b>	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W08b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U06b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretacja rysunkowa sylwetki, praca nad indywidualną formą i ruchem postaci.</li> <li>2. Wykorzystanie zróżnicowanych narzędzi do interpretacji różnic fakturowych.</li> <li>3. Wskazanie sposobów realistycznej interpretacji tkanin i dzianin, skór.</li> <li>4. Wskazanie i wykorzystywanie zagadnień związanych z kompozycją, kontrastem, walorem i światłocieniem.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Kompozycja w projektowaniu ubioru</b>	KPU1_W01b KPU1_W10b KPU1_U01b KPU1_U05b KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U14b KPU1_S01b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przedstawienie i omówienie zasad rozmieszczania elementów kompozycyjnych na płaszczyźnie i w bryle.</li> <li>2. Stosowanie klucza kompozycyjnego w procesie projektowym.</li> <li>3. Nauka użycia deformacji w projektowaniu ubioru. Wykorzystanie konstrukcji, barwy i formy.</li> <li>4. Wykorzystywanie zagadnień związanych z barwą, kompozycją, kontrastem, walorem, światłocieniem i przestrzenią w projektowaniu ubioru.</li> <li>5. Nauka interpretacji wskazanego przez prowadzącego problemu plastycznego w kontekście projektowania ubioru.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Fotografia mody</b>	KPU1_U08b KPU1_U09b KPU1_U11b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizacja planu zdjęciowego i koordynacja pracy ekipy zdjęciowej.</li> <li>2. Rozwijanie umiejętności doboru technik warsztatowych w zakresie realizacji projektów fotograficznych.</li> <li>3. Opracowanie koncepcji sesji zdjęciowej lookbookowej i wizerunkowej z opisem założeń formalnych i technicznych oraz inspiracjami.</li> <li>4. Prezentacja autorskiej kolekcji ubiorów w formie fotograficznej (zdjęcia wizerunkowe i lookbookowe).</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Warsztaty</b>	KPU1_W01b KPU1_W09b KPU1_U02b KPU1_U03b KPU1_U05b KPU1_U09b KPU1_U14b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zapoznanie z parkiem maszynowym dostępnym w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych.</li> <li>2. Nauka i rozwijanie podstawowych rozwiązań technologicznych w procesie realizacji autorskich projektów.</li> <li>3. Stosowanie wybranych rozwiązań technologicznych do realizacji autorskich projektów ubioru.</li> <li>4. Opanowanie praktycznych umiejętności obsługi maszyn dostępnych w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych w zakresie realizacji autorskich projektów.</li> <li>5. Zapoznanie z harmonogramem realizacji projektów; ustalenie etapów odszywania realizacji.</li> <li>6. Kształcenie umiejętności przeniesienia projektu na formę przestrzenną.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną

<b>Programy graficzne</b>	KPU1_W01b KPU1_W02b KPU1_W10b KPU1_W11b KPU1_U04b KPU1_U08b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pogłębienie wiedzy z zakresu obsługi programów graficznych - bitmapowych i wektorowych.</li> <li>2. Zapoznanie ze specjalistycznymi programami do projektowania obuwia i odzieży.</li> <li>3. Wykonanie serii ćwiczeń uczących wykorzystywania i potwierdzających znajomość wybranych programów graficznych.</li> </ol>	Zaliczenie z oceną
<b>Plener projektowy</b>	KPU1_W08b KPU1_U12b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poszerzenie wiedzy i doświadczeń z zakresu projektowania.</li> <li>2. Rozwinięcie umiejętności obserwacji, analizy i interpretacji otaczającej rzeczywistości.</li> <li>3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego.</li> <li>4. Nauka wykorzystania gotowych asortymentów do kreowania nowych projektów.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Praktyki</b>	KPU1_W01b KPU1_W13b KPU1_U16b KPU1_S01b KPU1_S02b KPU1_S03b KPU1_S04b KPU1_S05b KPU1_S06b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kształcenie i weryfikacja kompetencji praktycznych studentów.</li> <li>2. Zapoznanie ze specyfiką działalności i organizacją pracy projektanta ubioru w przemyśle odzieżowym, studio projektowym, teatrze.</li> <li>3. Pogłębienie umiejętności pracy w zespole.</li> <li>4. Współpraca ze specjalistami innych dziedzin w ramach jednej organizacji.</li> <li>5. Poszerzenie umiejętności samodzielnego wykonywania zleconych zadań.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Historia ubioru</b>	KPU1_W03b KPU1_W04b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w modzie, najważniejszych przedstawicieli i ich dzieł.</li> <li>2. Kształcenie analizy formy.</li> <li>3. Wskazanie zależności (w tym geopolitycznej i chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w historii mody.</li> <li>4. Wskazanie historycznych cech i elementów poszczególnych strojów.</li> <li>5. Zaznajomienie z kontekstami projektowania ubioru w historii sztuki.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Zagadnienia mody XX wieku</b>	KPU1_W04b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przedstawienie i omówienie wybranych kierunków w modzie XX wieku, najważniejszych przedstawicieli i ich kolekcji i dzieł.</li> <li>2. Kształcenie analizy formy i detalu, koncepcji projektowej w zakresie projektowania ubioru.</li> <li>3. Wskazanie zależności (w tym chronologicznej) poszczególnych kierunków i zjawisk w modzie XX wieku.</li> <li>4. Ukazanie panoramy przemian w kulturze artystycznej XX wieku, ze szczególnym naciskiem na projektowanie ubioru.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Prawo autorskie</b>	KPU1_W12b KPU1_W14b KPU1_S01b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zapoznanie z podstawowymi pojęciami z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych.</li> <li>2. Kształcenie umiejętności praktycznego stosowania przepisów prawnych dotyczących własności intelektualnej w zakresie prawa międzynarodowego i krajowego.</li> </ol>	Zaliczenie
<b>Moda w kulturze</b>	KPU1_W15b KPU1_U17b KPU1_S07b	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wskazanie roli mody jako narzędzia komunikacji społecznej i tekstu kultury.</li> <li>2. Kształtowanie umiejętności samodzielnej analizy zjawisk społeczno-kulturowych poprzez pryzmat projektowania.</li> <li>3. Budowanie poczucia odpowiedzialności za przekaz ideowy projektowanych obiektów.</li> <li>4. Promowanie etyki zawodowej oraz roli projektanta jako świadomego współtwórcy kultury.</li> </ol>	Zaliczenie

## 5. Plany studiów

### 5.1 Studia licencjackie (poziom 6)

#### Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	Z	O
Estetyka	30	2	Z	O
Rysunek	60	3	Z/O	O
Malarstwo	60	3	Z/O	O
Rzeźba	60	3	Z/O	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	Z/O	O
Rysunek żurnalowy	15	1	Z	O
Kompozycja w projektowaniu ubioru	45	4	Z/O	O
Warsztaty	45	2	Z/O	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Historia ubioru	45	2	Z	O
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Szkolenie biblioteczne	2	0	Z	O
Szkolenie BHP	4	0	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Z	O
Prawo autorskie	17	1	Z	O
<b>Suma</b>	<b>519</b>	<b>34</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

#### Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	E	O
Estetyka	30	3	E	O
Rysunek	60	3	Z/O	O
Malarstwo	60	3	Z/O	O

Rzeźba	60	3	Z/O	O
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Kompozycja w projektowaniu ubioru	45	4	Z/O	O
Warsztaty	45	2	Z/O	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Historia ubioru	45	2	Z	O
<b>Suma</b>	<b>480</b>	<b>35</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Z	O
Analiza dzieła projektowego	30	2	Z/O	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F
Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Plener projektowy	30	2	Z	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Zagadnienia mody XX wieku	45	2	Z	O
<b>Suma</b>	<b>345</b>	<b>29</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	45	7	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F

Konstrukcja	45	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Programy graficzne	30	2	Z/O	O
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Moda w kulturze	9	1	Z	O
<b>Suma</b>	<b>279</b>	<b>27</b>	-	-

## Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2 (do wyboru)	2	1	E	O/F
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	E	O/F
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	15	6	Z	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 7)	30	5	E	O/F
Konstrukcja	30	3	Z/O	O
Warsztaty	30	2	Z/O	O
Programy graficzne	30	2	Z/O	O
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
<b>Suma</b>	<b>257</b>	<b>30</b>	-	-

## Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>				
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	30	7	Z	O/F
Proseminarium dyplomowe	15	1	Z	O
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 7)	15	6	Z	O/F
Konsultacje realizacyjne (warsztaty + konstrukcja)	30	3	Z	O
Fotografia mody	12	2	Z	O
Programy graficzne	15	2	Z/O	O
Praktyki	150	5	Z	O

Moduł kształcenia uzupełniającego				
Wychowanie fizyczne	30	0	Z	O
<b>Suma</b>	<b>327</b>	<b>28</b>	-	-

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

O/F: przedmiot fakultatywny w ramach przedmiotów obowiązkowych

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

**Moduł kształcenia ogólnego:** przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

**Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego:** przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

**Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego:** przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

**Moduł kształcenia uzupełniającego:** pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne.