

Załącznik nr 8 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 7
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	13
5	Plany studiów	21

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie ubioru
Poziom kształcenia	Studia drugiego 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	magister
Liczba semestrów	4
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	28 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

Studia drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi stanowią zaawansowaną platformę kształcenia liderów sektora kreatywnego, łączącą pogłębioną wiedzę teoretyczną z innowacyjnymi kompetencjami projektowymi. Głównym celem procesu dydaktycznego jest wykształcenie u absolwenta pełnej autonomii artystycznej oraz zdolności do strategicznego zarządzania procesami twórczymi w dynamicznym otoczeniu rynkowym. Program studiów stwarza przestrzeń do rozwoju indywidualizmu i ekspresji projektowej, które są systematycznie zestawiane z nauką krytycznego myślenia oraz podejmowania odpowiedzialnych decyzji projektowych, opartych na wnikliwej analizie potrzeb współczesnych grup użytkowników. Fundamentem kształcenia jest interdyscyplinarna symbioza działań artystycznych i projektowych, pozwalająca na twórczą eksploatację doświadczeń płynących zarówno z wyspecjalizowanych jednostek Instytutu Ubioru, obejmujących projektowanie odzieży unikatowej, dzianej, obuwia, akcesoriów oraz kostiumu teatralnego i filmowego - jak i z pracowni całej Uczelni. Praktyczny wymiar edukacji na poziomie magisterskim zostaje rozszerzony o zaawansowane aspekty technologiczne, w tym nowoczesne procesy wytwórcze, co pozwala na realizację skomplikowanych koncepcji. Podbudowę merytoryczną stanowi szerokie spektrum przedmiotów teoretycznych, takich jak

socjologia mody oraz historia i teoria designu, które budują świadomość absolwenta jako humanisty i badacza.

Program kierunku pozostaje w pełnej spójności z misją i strategią rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, opierając się na dwóch kluczowych filarach. Pierwszym z nich jest twórcza kontynuacja założeń artystycznych Patrona Akademii, wyrażająca się w holistycznym podejściu do kształtowania wrażliwości wizualnej poprzez symultaniczny rozwój w pracowniach o profilu artystycznym. Drugim filarem jest silna integracja z przemysłem i komercjalizacja doświadczeń projektowych. Innowacyjny program studiów bazuje na aktywnej współpracy z wiodącymi firmami lokalnymi i międzynarodowymi, takimi jak LPP S.A., Jeronimo Martins Polska S.A., YKK czy Coats. Partnerstwa te, realizowane w ramach działań badawczych, pozwalają studentom na profesjonalną prezentację twórczości w otoczeniu Centrum Promocji Mody. Dzięki tak skonstruowanej ścieżce edukacyjnej, absolwent kończy studia jako świadomy lider branży, gotowy do pełnienia funkcji dyrektora artystycznego i aktywnego kształtowania wizerunku mody na rynku krajowym i zagranicznym.

1.4 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi opiera się na modelu zaawansowanej specjalizacji, integrującej unikatowe wartości artystyczne z innowacyjnymi rozwiązaniami technologicznymi i strategicznym podejściem do biznesu mody. Proces dydaktyczny skupiony jest na projektowaniu w pełnym zakresie – od odzieży unikatowej i przemysłowej, przez ubiór dziany, aż po obuwie, akcesoria oraz kostium teatralny i filmowy. Kształcenie realizowane jest w wyspecjalizowanych jednostkach, takich jak Pracownie Projektowania Ubioru I, II i III, Pracownia Projektowania Ubioru Dzianego, Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów oraz Pracownia Kostiumu Teatralnego i Filmowego, gdzie studenci pod kierunkiem kadry naukowo-dydaktycznej realizują złożone, autorskie koncepcje projektowe.

Na poziomie magisterskim wiedza kierunkowa zostaje znacząco pogłębiona poprzez synergię z zaawansowanymi przedmiotami technicznymi i innowacyjnymi technologiami. Program studiów kładzie szczególny nacisk na wykorzystanie nowoczesnego oprogramowania do manipulacji formą, co w połączeniu z wiedzą z zakresu materiałoznawstwa i technologii pozwala na rozwiązywanie skomplikowanych problemów projektowych i tworzenie kolekcji o wysokim stopniu złożoności. Ważnym filarem koncepcji jest również budowanie silnej podbudowy teoretycznej – studenci zgłębiają zagadnienia z zakresu socjologii mody oraz historii i teorii designu, co pozwala im na krytyczne i świadome osadzenie własnej twórczości w kontekście aktualnych zjawisk społecznych i kulturowych. Kluczowym elementem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest przygotowanie studentów do pełnienia ról liderów i strategów w przemyśle kreatywnym. Poprzez zajęcia z zakresu marketingu, brandingu oraz fotografii mody, przyszli absolwenci nabywają kompetencje niezbędne do kreowania spójnych strategii komunikacji wizualnej i zarządzania marką w warunkach rynkowych. Koncepcja zakłada przy tym silne ukierunkowanie na etykę zawodową i ekoprojektowanie, promując rozwiązania systemowe w duchu zrównoważonego rozwoju. Całość cyklu edukacyjnego wieńczy samodzielny

projekt dyplomowy, który potwierdza pełną autonomię artystyczną absolwenta oraz jego gotowość do kierowania zespołami projektowymi i wyznaczania nowych trendów w branży mody.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest wykształcenie projektanta posiadającego pogłębioną, specjalistyczną wiedzę oraz pełną autonomię w zakresie kreowania złożonych procesów projektowo-artystycznych. Program studiów nakierowany jest na wykształcenie liderów sektora mody, zdolnych do samodzielnego formułowania innowacyjnych założeń projektowych oraz podejmowania decyzji o charakterze strategicznym.

W trakcie cyklu dydaktycznego student rozwija umiejętność twórczego integrowania zaawansowanej wiedzy technologicznej i konstrukcyjnej z autorską wizją artystyczną. Istotnym celem jest opanowanie biegłości w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii cyfrowych oraz innowacyjnych procesów wytwórczych, co pozwala na rozwiązywanie skomplikowanych problemów projektowych i użytkowych w odpowiedzi na dynamiczne zmiany rynkowe i społeczne.

Studia magisterskie kładą szczególny nacisk na wykształcenie postawy krytycznej i badawczej. Absolwent jest przygotowany do świadomego wyznaczania nowych trendów oraz wdrażania rozwiązań systemowych w duchu zrównoważonego rozwoju i etyki zawodowej. Celem kształcenia jest również przygotowanie do pełnienia ról przywódczych - absolwent posiada kompetencje do kierowania zespołami ludzkimi, zarządzania marką oraz prowadzenia merytorycznego dyskursu na polu profesjonalnym i naukowym. Absolwent jest w pełni przygotowany do podjęcia samodzielnej działalności gospodarczej, pracy w międzynarodowych strukturach przemysłu mody oraz kontynuowania rozwoju w szkołach doktorskich.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Rynek odzieżowy pozostaje jedną z najdynamiczniej rozwijających się branż w Polsce, generując około 2 proc. polskiego PKB (o wartości szacowanej na 43-45 mld zł). Współczesna skala i atrakcyjność tego sektora w Europie Środkowo-Wschodniej rodzą nowe wyzwania: rynek nie potrzebuje już tylko wykonawców, ale wysoko wyspecjalizowanej kadry menedżerskiej i kreatywnej, zdolnej do prowadzenia zaawansowanych procesów badawczo-projektowych.

Dotychczasowe doświadczenia Instytutu Ubioru potwierdzają, że absolwenci kierunku nie tylko z łatwością adaptują się do wymogów branży, ale stają się jej liderami i innowatorami. Obecność naszych absolwentów na stanowiskach head designerów czy dyrektorów artystycznych w kluczowych polskich firmach odzieżowych dowodzi, że studia II stopnia są niezbędnym etapem kształtowania kadr decyzyjnych. Program studiów magisterskich stanowi bezpośrednią odpowiedź na te potrzeby, oferując podejście strategiczne i badawcze, kompetencje wymagane w zarządzaniu zmianą oraz interdyscyplinarność.

Podejście strategiczne i badawcze: Kształcenie na poziomie magisterskim wykracza poza warsztat, kładąc nacisk na symultaniczny rozwój teorii i praktyki w kontekście zrównoważonego rozwoju oraz innowacji materiałowych.

Zarządzanie zmianą: Dzięki zaktualizowanemu programowi, obejmującemu zaawansowane działania technologiczne i konstrukcyjne, absolwent staje się „syntetycznym projektantem” - ekspertem gotowym na wyzwania Przemysłu 4.0 i Gospodarki Obiegu Zamkniętego.

Interdyscyplinarność: Kompetencje nabyte na studiach II stopnia pozwalają na profesjonalną realizację złożonych koncepcji artystyczno-projektowych. Absolwent jest przygotowany do samodzielnego prowadzenia autorskich marek premium oraz do zarządzania wieloosobowymi zespołami projektowymi w przedsiębiorstwach o zasięgu międzynarodowym.

Synergia tradycji i nowoczesności: Świadomość narzędzi cyfrowych połączona z unikatowym warsztatem artystycznym ASP w Łodzi buduje przewagę konkurencyjną absolwenta, czyniąc go atrakcyjnym partnerem dla globalnych podmiotów sektora mody i kostiumu.

Kierunek Projektowanie Ubioru na poziomie magisterskim nie tylko odpowiada na zapotrzebowanie rynku, ale czynnie go kreuje, wdrażając do obiegu gospodarczego projekty o wysokiej wartości dodanej, które budują wizerunek polskiej mody jako innowacyjnej, odpowiedzialnej i artystycznie dojrzałej.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program studiów II stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru został stworzony jako bezpośrednia odpowiedź na dynamicznie zmieniające się wyzwania współczesnego rynku mody oraz sektora przemysłów kreatywnych. Konstrukcja efektów uczenia się w kategoriach wiedzy i umiejętności wykazuje ścisłą korelację z aktualnymi potrzebami społeczno-gospodarczymi w wielu obszarach.

Absolwent nie jest jedynie artystą, ale partnerem dla sektora produkcyjnego, potrafiącym łączyć wizję artystyczną z wymogami technologicznymi (KPU2_W12a).

Efekty takie jak KPU2_W08a (wiedza o nowych technologiach) oraz KPU2_U04a (zaawansowane programy graficzne i specjalistyczne oprogramowanie) odpowiadają na zapotrzebowanie przemysłu odzieżowego na kadrę zdolną do wdrażania nowoczesnych rozwiązań cyfrowych i technologicznych.

Ważnym elementem programu jest odpowiedź na globalne wyzwania ekologiczne.

Efekt KPU2_U07a wprost wskazuje na umiejętność projektowania w duchu zrównoważonego rozwoju oraz wyznaczania nowych standardów etycznych. Jest to kluczowa kompetencja poszukiwana przez świadome marki oraz instytucje regulujące rynek tekstylny w Unii Europejskiej.

Współczesny rynek pracy wymaga również od projektantów szerokiego spojrzenia biznesowego.

Efekty z zakresu marketingu, branding i PR (KPU2_W10a) oraz ochrony własności intelektualnej (KPU2_W11a) przygotowują absolwentów do samodzielnego prowadzenia działalności gospodarczej lub pełnienia funkcji dyrektorów kreatywnych. Absolwent posiada kompetencje do podejmowania autonomicznych decyzji o charakterze strategicznym (KPU2_U05a).

Poprzez nacisk na wiedzę z zakresu historii sztuki, ubioru oraz odniesień etnograficznych (KPU2_W02a, KPU2_W04a), program kształci kadry zdolne do tworzenia produktów o wysokiej wartości kulturowej. Pozwala to na budowanie przewagi konkurencyjnej polskiego projektowania opartej na unikalnym wzornictwie, a nie tylko na masowej produkcji.

Umiejętność krytycznego przetwarzania doświadczeń oraz wyznaczania nowych trendów (KPU2_U06a) czyni absolwentów odpornymi na zmienne branży. Kształcenie w zakresie

samodzielnego wdrażania procesów projektowych (KPU2_W03a) gwarantuje, że rynek otrzymuje specjalistów zdolnych do kreowania innowacji produktowych, a nie tylko odtwarzania istniejących schematów.

Podsumowując, profil absolwenta określony przez powyższe efekty kształcenia łączy kompetencje wysokiej klasy artysty-projektanta z umiejętnościami menedżerskimi i technologicznymi. Taka synergia zapewnia wysoką elastyczność zawodową i bezpośrednio zasila gospodarkę kreatywną wykwalifikowaną kadrą zdolną do budowania silnych, nowoczesnych i etycznych marek modowych.

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 komputerowej i technologii skutkuje kompleksową wiedzą projektową uwarunkowaną możliwościami produkcyjnymi i elastycznością w podejmowaniu pracy na zróżnicowanych stanowiskach związanych z lokalną i globalną branżą mody.

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

- projektant ubioru;
- projektant ubioru dzianego i struktur dziewiarskich;
- projektant akcesoriów;
- projektant obuwia;
- kostiumograf teatralny;
- kostiumograf filmowy;
- ilustrator mody;
- stylistka;
- asystent technologa;
- asystent konstruktora;
- visual merchandiser;
- pracownik branży przemysłów kreatywnych.

1.9 Możliwość kontynuowania studiów

Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku Projektowanie ubioru posiada pełne uprawnienia do kontynuowania kształcenia w Szkołach Doktorskich w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Posiadany tytuł magistra sztuki umożliwia również podjęcie studiów podyplomowych na kierunkach pokrewnych.

Ukończenie studiów magisterskich upoważnia do podejmowania samodzielnej działalności artystycznej i projektowej o charakterze eksperckim oraz uczestnictwa w międzynarodowych programach badawczo-rozwojowych z zakresu kultury i przemysłów kreatywnych.

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.

Sześć 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 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 uigłeniu do najnowocześniejszej maszyny żakardowej firmy Stoll.

Konstrukcja odzieży i obuwia prowadzona jest w pracowniach przystosowanych do tworzenia elektronicznych i 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: **4**
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **magister sztuki**

3.2 Opis realizacji programu

Proces kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Ubioru stanowi zaawansowaną kontynuację rozwoju kompetencji projektowych, artystycznych i teoretycznych, zorientowaną na pełną autonomię twórczą oraz ekspercką specjalizację. W przeciwieństwie do studiów pierwszego stopnia, program magisterski kładzie nacisk na symultaniczną integrację pogłębionej wiedzy technologicznej z autorskim procesem badawczym.

Tok studiów, obejmujący cztery semestry, koncentruje się na intensywnej pracy w wybranych pracowniach dyplomujących, takich jak Projektowanie Ubioru (I, II, III), Projektowanie Ubioru Działanego, Projektowanie Obuwia i Akcesoriów oraz Projektowanie Kostiumu Teatralnego i Filmowego. Student od pierwszego semestru rozwija rozbudowane koncepcje kolekcji o wysokim stopniu złożoności. Rozwój wrażliwości wizualnej wspierany jest poprzez zaawansowane zajęcia w pracowniach ogólnoplastycznych i projektowych, które na poziomie magisterskim służą krystalizacji indywidualnego języka ekspresji artystycznej.

Kluczowym elementem wyróżniającym studia magisterskie jest wdrożenie innowacyjnych technologii do procesu projektowego. Program obejmuje profesjonalne oprogramowanie do manipulacji formą, co pozwala na zaawansowaną transformację procesu prototypowania. Wiedza ta jest uzupełniana przez przedmioty dotyczące innowacyjnych technik i technologii oraz nowoczesnego materiałoznawstwa. Zintegrowany moduł konstrukcji i technologii służy na tym etapie samodzielnej interpretacji skomplikowanych form w celu realizacji autorskich wizji projektowych.

Warstwa teoretyczna programu stanowi fundament dla krytycznego myślenia o modzie; studenci uczestniczą w zajęciach z socjologii mody, historii i teorii designu, co pozwala na osadzenie projektów w szerokim kontekście kulturowym i naukowym. Równolegle rozwijane są kompetencje związane z marketingiem, brandingiem i prawem autorskim, przygotowujące do pełnienia roli lidera i mediatora w strukturach przemysłowych. Kształcenie językowe na poziomie B2+ kładzie szczególny nacisk na terminologię specjalistyczną, umożliwiając swobodne funkcjonowanie na międzynarodowym rynku pracy. Zwieńczeniem studiów jest przygotowanie pracy dyplomowej, potwierdzającej biegłość warsztatową oraz gotowość do wyznaczania nowych trendów w branży mody.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć (dla poziomu 7)

Liczba punktów ECTS

Liczba punktów konieczna do ukończenia studiów

139

Liczba punktów w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	139
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	71
Liczba punktów, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	7

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 1.166

Godziny zegarowe łącznie: 874,5

3.4 Ukończenie studiów

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

Praca dyplomowa (magisterska), egzamin dyplomowy (magisterski).

W skład pracy dyplomowej wchodzi:

- Księga dyplomowa, składająca się z części:

- Część I - część projektowa wraz z opisem - przygotowywana pod kierunkiem promotora/promotorki.

Realizacja pracy projektowej to min. 8, max. 10 sylwetek/par obuwia/akcesoriów) wraz z opisem, wykonana w pracowni głównej specjalizacji, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej. Opis kolekcji opracowany jest pod opieką promotora promotorki i stanowi integralną część pracy projektowej. Opis nie powinien przekraczać 20 stron tekstu (nie licząc zdjęć). W całości Księga dyplomowa pracy magisterskiej powinna składać się z około 40-60 stron i oprócz opisu zawierać dokumentację wszystkich etapów procesu twórczego od źródeł inspiracji, opracowania projektu, projektów żurnalowych, 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.

- Część II - część projektowa - druga specjalizacja z opisem - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna/opiekunki. Realizacja pracy projektowej to 4 sylwetki/pary obuwia/akcesoria) i 4 dodatkowe projekty, wykonane w pracowni drugiej specjalizacji, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przez obroną pracy dyplomowej. Należy umieścić dokumentację fotograficzną (zdjęcia przodu, tyłu i detalu każdej z sylwetek/par obuwia/akcesoriów). Wymagane jest podanie spisu modeli zrealizowanych ze wskazaniem elementów, z których się składają. Opis przygotowany jest pod opieką opiekuna/opiekunki części II, nie powinien przekraczać 2 stron tekstu (nie licząc zdjęć).

- Część III - ogólnoplastyczna lub projektowa z opisem (w zależności od wybranego przez studenta/studentkę przedmiotu) - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna/opiekunki, wykonana w pracowni, w której student/studentka studiował/a minimum dwa semestry przed obroną pracy dyplomowej. Należy umieścić dokumentację fotograficzną wszystkich zrealizowanych elementów części trzeciej. Wymagane jest podanie spisu elementów zrealizowanych. Opis przygotowany jest pod opieką

opiekuna/opiekunki części III, nie powinien przekraczać 2 stron tekstu (nie licząc zdjęć).

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 drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7
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
WIEDZA		
Po ukończeniu studiów absolwent:		
KPU2_W01a	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą metod projektowania (w tym formułowania złożonych założeń artystyczno-projektowych), konstruowania i odszycia projektów z zakresu projektowania ubioru;	W7S_WG
KPU2_W02a	rozumie rolę otoczenia i współczesnych zagadnień społecznych w procesie projektowania ubioru; ma pogłębioną wiedzę na temat historii ubioru i odniesień etnograficznych w zakresie projektowania ubioru;	P7S_WG
KPU2_W03a	posiada pogłębioną wiedzę na temat wzorców i przykładów z historii ubioru, które potrafi twórczo i samodzielnie zaimplementować do procesu projektowego;	P7S_WG
KPU2_W04a	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa i ubioru, którą w autorski sposób wykorzystuje w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG
KPU2_W05a	dysponuje pogłębioną wiedzą z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa i ubioru;	P7S_WG
KPU2_W06a	posiada pogłębioną wiedzę na temat tradycyjnej i współczesnej technologii kreowania ubioru i materiałoznawstwa, którą stosuje w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W07a	rozumie związek pomiędzy teoretycznym formułowaniem problemów projektowych oraz ich realizacją;	P7S_WG

KPU2_W08a	ma pogłębioną wiedzę na temat innowacyjnych technologii wykorzystywanych współcześnie w przemyśle odzieżowym;	P7S_WG
KPU2_W09a	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu kształtowania formy ubioru i samodzielnie interpretuje zasady konstrukcji w procesie projektowym;	P7S_WG
KPU2_W10a	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą zastosowania PRu, marketingu i branding w pracy projektanta ubioru;	P7S_WG
KPU2_W11a	w stopniu pogłębionym zna pojęcia i zasady prawa autorskiego dotyczące specjalności projektowanie ubioru;	P7S_WK
KPU2_W12a	wie jak umiejętnie wykorzystywać powiązania między wizją artystyczną a technologiami przemysłowymi oraz wpływ innowacyjnych procesów wytwórczych na finalny kształt i jakość produktu modowego;	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI

Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:

KPU2_U01a	w sposób kreatywny i oryginalny tworzyć rozbudowane koncepcje projektów ubioru;	P7S_UW
KPU2_U02a	twórczo integrować zaawansowaną wiedzę projektową i technologiczną do realizacji autorskich, innowacyjnych kolekcji o wysokim stopniu złożoności;	P7S_UW
KPU2_U03a	stosować zasady konstrukcji, technologii i materiałoznawstwa w procesie projektowania ubioru;	P7S_UW
KPU2_U04a	posługiwać się w zaawansowanym stopniu programami graficznymi i specjalistycznymi programami do tworzenia i manipulacji form ubioru w projektach i realizacjach;	P7S_UW
KPU2_U05a	podejmować autonomiczne decyzje o charakterze strategicznym dla projektów kolekcji ubiorów oraz brać odpowiedzialność za ich artystyczny i technologiczny aspekt;	P7S_UW
KPU2_U06a	krytycznie przetwarzać własne doświadczenia artystyczne do tworzenia autorskich projektów i wyznaczania nowych trendów w projektowaniu ubioru;	P7S_UW
KPU2_U07a	stosować w procesie projektowym strategiczne rozwiązania systemowe w duchu zrównoważonego rozwoju, wyznaczając nowe standardy etyczne i ekologiczne w branży mody;	P7S_UW
KPU2_U08a	w sposób świadomy i autonomiczny dobierać odpowiednie środki artystyczno-projektowe do osiągnięcia zamierzonego celu estetycznego;	P7S_UW
KPU2_U09a	wnikliwie rozwijać własne zdolności projektowe i warsztatowe;	P7S_UW P7S_UU
KPU2_U10a	w stopniu biegłym opisywać własne koncepcje projektowe i ich realizacje w formie informacji prasowych, notek i materiałów prasowych, opisów kolekcji;	P7S_UW
KPU2_U11a	kreować i koordynować autorskie strategie wizualne dla sesji fotograficznych i kampanii wizerunkowych, integrując ubiór z estetyką obrazu w celu budowania spójnego, zaawansowanego komunikatu marki lub idei artystycznej;	P7S_UW
KPU2_U12a	wyczerpująco omówić zarówno proces projektowy, jak i jego realizację, w trakcie publicznej prezentacji;	P7S_UW
KPU2_U13a	wykazać się znajomością języka obcego ze szczególnym uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu projektowania ubioru, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P7S_UW P7S_UK
KPU2_U14a	uczestniczyć w pracach grupy złożonej z projektantów ubioru, projektantów innych specjalności projektowych, konstruktorów i technologów, kreujących wspólny proces projektowania i realizacji produktu, kolekcji lub spektaklu;	P7S_UO
KPU2_U15a	kierować pracą zespołu projektowego;	P7S_UO

KPU2_U16a	dążyć do doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy;	P7S_UU
KPU2_U17a	świadomie wykorzystywać innowacyjne technologie materiałowe w procesie projektowym, w celu rozwiązywania złożonych problemów użytkowych, tworząc ubiory o aktywnej odpowiedzi na zmieniające się warunki otoczenia i potrzeby użytkownika;	P7S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE
Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:

KPU2_S01a	uczenia się i rozwijania swoich umiejętności przez całe życie;	P7S_KK
KPU2_S02a	samodzielnej organizacji złożonego procesu projektowego, inspirowania i angażowania innych osób do rozwoju umiejętności warsztatowych;	P7S_KR
KPU2_S03a	pogłębionej twórczej interpretacji analizy potrzeb i sytuacji społecznej do procesu projektowania ubioru;	P7S_KK
KPU2_S04a	opiniowania i kierowania działalnością projektową własną i innych osób, pracy zespołowej i kierowania pracami projektowymi;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S05a	analizy i opiniowania pracy projektowej (własnej i innych osób) w kontekście społecznym i naukowym;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S06a	komunikowania i argumentowania złożonych założeń autorskich koncepcji projektowych, prowadzenia merytorycznego dyskursu z wykorzystaniem rozmaitych strategii komunikacji;	P7S_KO P7S_KR
KPU2_S07a	pełnienia roli lidera i mediatora w środowisku przemysłowym, biorąc odpowiedzialność za kształtowanie etosu zawodowego projektanta oraz ochronę wartości kreatywnych w komercyjnych strukturach rynkowych;	P7S_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
Język obcy nowożytny (do wyboru)	KPU2_U13a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> Pogłębienie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego. Poszerzenie znajomości wybranego języka obcego nowożytnego o umiejętność posługiwania się specjalistycznym słownictwem, związanym z kierunkiem Projektowanie Ubioru. Przygotowanie do posługiwania się wybranym językiem obcym nowożytnym w przyszłej pracy projektanta ubioru na poziomie B2. 	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
Teorie projektowe	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U10a KPU2_S03a KPU2_S05a	<ol style="list-style-type: none"> Przedstawienie i omówienie wybranych autorów najistotniejszych teorii związanych z projektowaniem i wzornictwem. Zastosowanie wiedzy na temat teorii projektowych do własnej twórczości projektowej. Omówienie definicji związanych z projektowaniem ubioru: projektowanie, metodologia, projektant, użytkownik, produkt. 	Zaliczenie
Design XX wieku	KPU2_W02a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami historii wzornictwa XX wieku. Zwrócenie uwagi na kontekst kulturowy zjawisk i ciągłość procesów historycznych. 	Zaliczenie, egzamin

Analiza procesu projektowego	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W07a KPU2_S03a KPU2_S05a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza treści w przekazach wizualnych, w tym dzieł projektowych, w oparciu o koncepcje teoretyczne, w których istotną rolę odgrywają wartości duchowe i intelektualne ukazane bezpośrednio lub za pomocą symbolu (<u>m.in.</u> teorie E. Panofskyego, M. Wallisa, Z. Freuda, C.G. Junga). 2. Wybór dwóch rozbudowanych semantycznie dzieł do analizy: projektowego z zakresu projektowania ubioru oraz artystycznego, wykonanego w dowolnej technice. 3. Opracowanie pracy pisemnej - analizy kontekstu dzieła projektowego i artystycznego - obejmującej analizę obydwu dzieł w zakresie treści pierwotnych, wtórnych i ukrytych. 4. Opisanie i zreferowanie obecnych w wybranych przez prowadzącego reprodukcjach dzieł sztuki pleromatów, schematy, treści pierwotne przedmiotowe i wyrazowe. 	Zaliczenie
Projektowanie odpowiedzialne	KPU2_W02a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_W08a KPU2_U07a KPU2_U16a KPU2_S01a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie głównych zagadnień związanych z projektowaniem odpowiedzialnym, ze szczególnym uwzględnieniem gospodarki obiegu zamkniętego. 2. Omówienie „dobrych praktyk” - przykładów związanych z projektowaniem i produkcją ubioru, działających w duchu projektowania odpowiedzialnego. 3. Wskazanie i omówienie surowców odzieżowych w kontekście projektowania odpowiedzialnego. 	Zaliczenie
Współpraca z mediami	KPU2_W10a KPU2_U10a KPU2_S05a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Omówienie materiałów niezbędnych do prezentacji autorskiej twórczości w kontekście kontaktu z mediami. 2. Przedstawienie zasad tworzenia materiałów prasowych. 3. Wskazanie form nawiązania współpracy z prasą drukowaną, internetową, telewizją. 	Zaliczenie
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KPU2_W05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_S01a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie. 2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym. 3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego. 5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny). 6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu. 	Zaliczenie z oceną
Seminarium dyplomowe Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	KPU2_W05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwinięcie i pogłębienie wrażliwości artystyczno-projektowej w wybranej przez studentkę/studenta dziedzinie. 2. Wskazanie narzędzi warsztatowych do podejmowania samodzielnych poszukiwań i analizy, możliwych do wykorzystania w procesie artystyczno-projektowym. 3. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu artystyczno-projektowego. 5. Przedstawienie możliwości pracy artystyczno-projektowej na płaszczyźnie i w przestrzeni (w zależności od wybranej dziedziny). 6. Kreowanie pracy artystyczno-projektowej na podstawie zdobytych doświadczeń i procesu projektowego z samodzielnym wyborem środków wyrazu. 7. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej, składającej się elementów zależnych od wybranej pracowni/dziedziny. 8. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego. 	Zaliczenie

Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 	Egzamin
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej. 10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego. 	Zaliczenie
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 	Egzamin

Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W07a KPU2_U01a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U12a KPU2_S01a KPU2_S02a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Określenie roli procesu projektowego w projektowaniu ubioru. Wskazanie poszczególnych etapów, omówienie zależności między nimi a finalną kolekcją ubiorów. 2. Zwrócenie uwagi na interdyscyplinarność procesu projektowego. Angażowanie doświadczeń artystyczno-projektowych do tworzenia złożonych założeń i koncepcji projektowych. 3. Wskazanie zróżnicowanych metod projektowania i prowadzenia procesu projektowego. 4. Angażowanie otoczenia, grupy odbiorców, współczesnych zagadnień społecznych do procesu projektowego. 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu historii ubioru i wzornictwa w procesie projektowym. 6. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 7. Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowego, kolekcji i realizacji podczas publicznej prezentacji. 8. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 9. Projekt i realizacja kolekcji dyplomowej. 10. Przygotowanie do obrony projektu dyplomowego. 	Zaliczenie
Konstrukcja komputerowa	KPU2_W01a KPU2_W02a KPU2_W09a KPU2_U02a KPU2_U03a KPU2_U04a KPU2_U05a KPU2_U08a KPU2_U16a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacja i omówienie funkcji komputerowych programów CAD to tworzenia form i szablonów. 2. Wykorzystanie wiedzy zdobytej podczas nauki tworzenia i manipulacji konstrukcji tradycyjnej w tworzeniu form i szablonów w programach CAD. 3. Stosowanie zdobytej wiedzy i znajomości obsługi programów komputerowych CAD do tworzenia autorskich konstrukcji. 	Zaliczenie z oceną
Technologia i materiałoznawstwo	KPU2_W05a KPU2_W06a KPU2_W08a KPU2_U03a KPU2_U16a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Omówienie sposobów użytkowania i właściwości materiałów odzieżowych. 2. Przedstawienie wpływu technologii na proces produkcji i użytkowania produktu. 3. Określenie zalet, wad i ograniczeń w stosowaniu materiałów odzieżowych i wyborze technologii produkcji odzieży i akcesoriów. 4. Zapoznanie z klasyfikacją materiałów odzieżowych ze względu na skład, własności, technologie wytwarzania. 	Zaliczenie
Programy graficzne	KPU2_W10a KPU2_U01a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U16a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pogłębienie wiedzy z zakresu obsługi programów graficznych - bitmapowych i wektorowych. 2. Zapoznanie ze specjalistycznymi programami do projektowania obuwia i odzieży. 3. Wykonanie serii ćwiczeń uczących wykorzystywania i potwierdzających znajomość wybranych programów graficznych. 	Zaliczenie z oceną
Portfolio	KPU2_W10a KPU2_U05a KPU2_U06a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_S04a KPU2_S05a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definicja i przykłady portfolio projektantów mody. 2. Omówienie założeń, budowy i sposobów realizacji autorskiego portfolio. 3. Wskazanie sposobów selekcjonowania, analizowania i opisywania dokumentacji do pracownia własnego portfolio. 4. Wykorzystanie doświadczeń artystycznych i poznanych programów graficznych do tworzenia autorskiego portfolio. 5. Kreacja portfolio dyplomowego. 	Zaliczenie z oceną
Fotografia mody	KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_W10a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U08a KPU2_U09a KPU2_U11a KPU2_S04a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizacja planu zdjęciowego i koordynacja pracy ekipy zdjęciowej. 2. Rozwijanie umiejętności doboru technik warsztatowych w zakresie realizacji projektów fotograficznych. 3. Opracowanie koncepcji sesji zdjęciowej lookbookowej i wizerunkowej z opisem założeń formalnych i technicznych oraz inspiracjami. 4. Prezentacja autorskiej kolekcji ubiorów w formie fotograficznej (zdjęcia wizerunkowe i lookbookowe). 	Zaliczenie

Warsztaty	KPU2_W01a KPU2_W06a KPU2_W08a KPU2_U02a KPU2_U05a KPU2_U09a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie z parkiem maszynowym dostępnym w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych. 2. Stosowanie wybranych rozwiązań technologicznych do realizacji autorskich projektów ubioru. 3. Opanowanie praktycznych umiejętności obsługi maszyn dostępnych w warsztatach krawieckich, dziewiarskich i obuwniczych w zakresie realizacji autorskich projektów. 4. Zapoznanie z harmonogramem realizacji projektów; ustalenie etapów odszywania realizacji. 5. Kształcenie umiejętności przeniesienia projektu na formę przestrzenną. 	Zaliczenie
Projektowanie ścieżki kariery	KPU2_W02a KPU2_W10a KPU2_S01a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza wybranej ścieżki rozwoju zawodowego. 2. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami kreowania ścieżki zawodowej z zakresu rozwoju umiejętności interpersonalnych m. in. budowanie CV, zarządzanie czasem, rozwój wiedzy, komunikacja. 3. Opracowanie planu kariery zawodowej i osobistej. 	Zaliczenie
Zarządzanie marką	KPU2_W02a KPU2_W07a KPU2_W10a KPU2_U10a KPU2_U12a KPU2_U14a KPU2_U15a KPU2_S01a KPU2_S03a KPU2_S04a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie i analiza treści związanych z zarządzaniem marką. 2. Opracowanie biznesplanu autorskiej marki. 3. Przedstawienie wybranych zagadnień z zakresu tworzenia i funkcjonowania firmy: otoczenie organizacyjne, konsument, produkt, marka, dystrybucja, ceny, promocje, badania marketingowe, planowanie, przeprowadzenie, organizowanie i kontrolowanie. 	Zaliczenie
Moda w kontekście designu	KPU2_W02a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_S05a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wskazanie definicji mody i designu. 2. Omówienie przykładów z pogranicza mody i designu. 3. Opracowanie związków i wskazanie zależności przemysłu mody ze światem designu. 	Zaliczenie
Socjologia mody	KPU2_W02a KPU2_W03a KPU2_W04a KPU2_W05a KPU2_W07a KPU2_U07a KPU2_S03a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Omówienie zależności między przemysłem związanym z projektowaniem ubioru a jego społecznymi, kulturowymi i ekonomicznymi uwarunkowaniami. 2. Przedstawienie mechanizmów odpowiedzialnych za powstawanie, trwanie i wygasanie trendów i tendencji w modzie. 3. Zwrócenie uwagi na rolę kultury masowej, uwarunkowań geopolitycznych i gospodarczych i ekonomii na kreowanie trendów i tendencji w modzie. 4. Omówienie powiązań mody ze zmianami społecznymi, kulturowymi i ekonomicznymi. 5. Wskazanie narzędzi do planowania strategii marketingowych i rozwoju rynku mody. 	Zaliczenie
Social media w branży mody	KPU2_W02a KPU2_W05a KPU2_W10a KPU2_U16a KPU2_S01a KPU2_S04a KPU2_S06a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie możliwości i różnic aplikacji social mediów. 2. Omówienie aplikacji i narzędzi do obsługi kanałów social media. 3. Wskazanie i omówienie przykładów wykorzystywania social mediów do prowadzenia działalności projektowej. 	Zaliczenie
Ochrona własności intelektualnej	KPU2_W11a KPU2_S01a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie studentów z istotą i rolą ochrony własności intelektualnej oraz obowiązującymi regulacjami w tym zakresie. 	Zaliczenie

Moda - przemysł - użytkownik	KPU2_W12a KPU2_U17a KPU2_S07a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie zasad współpracy z przemysłem odzieżowym i projektowaniem dedykowanym określonym grupom odbiorców. 2. Wskazanie poszczególnych etapów procesu projektowego, realizowanego zgodnie z otrzymanymi wytycznymi. 3. Wykorzystanie wiedzy z zakresu konstrukcji, ergonomii i anatomii w procesie projektowym. 4. Zwrócenie uwagi na problemy związane z ekologią i CSRem. 5. Przygotowanie do roli samodzielnego projektanta ubioru i członka grupy projektowej. 	Zaliczenie, zaliczenie z oceną
Szkolenie biblioteczne	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie z Regulaminem udostępniania zbiorów i prowadzenia działalności informacyjnej Biblioteki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. 2. Zapoznanie z zasobami Biblioteki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. 3. Prezentacja i omówienie funkcji komputerowych systemów bibliotecznych. 	Zaliczenie
Szkolenie BHP	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie i omówienie regulacji prawnych i norm dotyczących bezpieczeństwa i ochrony zdrowia. 2. Omówienie postępowań powypadkowych z uwzględnieniem regulacji prawnych. 3. Informacje o zagrożeniach, zasady pierwszej pomocy, zachowanie bezpieczeństwa w pomieszczeniach dydaktycznych 	Zaliczenie
Szkolenie informatyczne	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Omówienie zagadnień z zakresu obsługi programów komputerowych. 2. Przedstawienie możliwości wyszukiwania i zarządzania informacjami pozyskanymi z różnych źródeł. 	Zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 Studia magisterskie (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z/O	O/F
Design XX. wieku	30	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	30	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Moda - Przemysł - Użytkownik	60	3	Z	O
Konstrukcja komputerowa	60	4	Z/O	O
Technologia i materiałoznawstwo	30	1	Z	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Projektowanie ścieżki kariery	30	3	Z	O
Moda w kontekście designu	9	1	Z	O
Socjologia mody	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	0	Z	O
Szkolenie BHP	4	0	Z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Z	O
SUMA	370	35	-	-

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy nowożytny (do wyboru)	30	2	Z	O/F
Język obcy nowożytny - egzamin B2 (do wyboru)	2	1	E	O/F
Design XX. wieku	30	3	E	O
Projektowanie odpowiedzialne	6	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	30	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Moda - Przemysł - Użytkownik	45	3	Z/O	O
Konstrukcja komputerowa	60	4	Z/O	O
Programy graficzne	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zarządzanie marką	30	3	Z	O
Social media w branży mody	9	1	Z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Z	O
SUMA	355	42	-	-

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Teorie projektowe	9	1	Z	O
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z/O	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	45	8	E	O/F
Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	E	O/F
Konstrukcja komputerowa	30	3	Z/O	O
Programy graficzne	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zarządzanie marką	30	3	Z	O
SUMA	219	30	-	-

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Analiza procesu projektowego	30	2	Z	O
Współpraca z mediami	3	1	Z	O
Seminarium dyplomowe Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego.	30	2	Z	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - I specjalizacja (do wyboru z 6)	45	10	Z	O/F
Seminarium dyplomowe Pracownia projektowa - II specjalizacja (do wyboru z 6)	15	6	Z	O/F
Konstrukcja komputerowa	30	3	Z/O	O
Portfolio	30	4	Z/O	O
Warsztaty	30	3	Z	O
Fotografia mody	9	1	Z	O
SUMA	222	32	-	-

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 nauk humanistycznych.

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. szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne.