

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Nazwa kierunku: wzornictwo ubioru i akcesoriów mody Poziom studiów: studia pierwszego stopnia Poziom kwalifikacji (PRK): 6 Profil studiów: praktyczny Dyscyplina artystyczna: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) - wiodąca, Dyscypliny naukowe: inżynieria materiałowa (dziedzina nauk inżynieryjno - technicznych), nauki o zarządzaniu i jakości (dziedzina nauk społecznych)		
Lp.	Symbol kierunkowych efektów uczenia się (KEU)	Opis efektów uczenia się dla kierunku studiów Wzornictwo ubioru i akcesoriów mody Absolwent po ukończeniu kierunku studiów (W) zna i rozumie / (U) potrafi / (K) jest gotów do:
WIEDZA (W)		
1.	K_WG01	Zna i rozumie techniki i metody zastosowania różnych materiałów w realizacji prac artystycznych i prac z zakresu projektowania wzorów użytkowych związanych ze studiowanym kierunkiem studiów.
2.	K_WG02	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych.
3.	K_WG03	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii wzornictwa, rzemiosła.
4.	K_WG04	Zna i rozumie publikacje związane z historią wzornictwa.
5.	K_WG05	Zna i rozumie zakres najnowszych tendencji i trendów w modzie.
6.	K_WG06	Zna i rozumie różnorodność stylów w sztuce i związanych z nimi tradycji twórczych.
7.	K_WG07	Zna i rozumie określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi we wzornictwie kierunkowym.
8.	K_WG08	Zna i rozumie podstawowe pojęcia dotyczące socjologii mody oraz problematyki antropologii i estetyki.
9.	K_WG09	Zna i rozumie rozwój technologiczny dotyczący wytwarzania wyrobów, związanych ze studiowanym kierunkiem studiów.
10.	K_WG10	Zna i rozumie rozwój technologiczny dotyczący surowców, materiałów i nowoczesnych technik stosowanych w wyrobach odzieżowych, obuwniczych i akcesoriach.
11.	K_WG11	Zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem studiów.
12.	K_WG12	Zna i rozumie pojęcia związane z projektowaniem dla biznesu czyli usługi wielokierunkowe.
13.	K_WK13	Zna podstawowe uwarunkowania prawne, ekonomiczne, organizacyjne i etyczne związane z działalnością zawodową, w tym z rozwojem indywidualnej przedsiębiorczości.
14.	K_WK14	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.
15.	K_WK15	Rozumie wpływ społecznych i cywilizacyjnych zmian na styl życia społeczności lokalnej, regionalnej, krajowej, światowej.
UMIEJĘTNOŚCI (U)		
16.	K_UW01	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe w zakresie wybranej przez siebie specjalizacji, uwzględniając estetyczne i użytkowe właściwości wyrobów.
17.	K_UW02	Potrafi łączyć zdobytą wiedzę oraz umiejętności artystyczno- projektowe z wymogami użytkowymi, technologicznymi i ekonomicznymi.

18.	K_UW03	Potrafi efektywnie wykorzystywać wyobraźnię i intuicję przy realizacji prac projektowych.
19.	K_UW04	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego w zakresie rysunku, malarstwa, rzeźby oraz innymi nowoczesnymi technikami graficznymi i programami komputerowymi a także technikami informacyjno - komunikacyjnymi.
20.	K_UW05	Potrafi zastosować umiejętności konstruowania i modelowania z wykorzystaniem różnego rodzaju technik i materiałów stosowanych w wytwarzaniu ubioru.
21.	K_UW06	Potrafi zastosować odpowiednią technologię w trakcie wytwarzania wyrobów odzieżowych, obuwniczych i akcesoriów zdobytą w czasie praktyk.
22.	K_UW07	Potrafi formułować założenia projektowe, materiałowe i technologiczne oraz samodzielnie podejmować decyzje odnośnie projektowania i realizacji elementów ubioru.
23.	K_UW08	Potrafi dokonywać weryfikacji opracowanych założeń ze względu na przyjęte kryteria techniczne, technologiczne i materiałowe.
24.	K_UW09	Potrafi podejmować samodzielnie decyzje odnośnie realizacji i zadań projektowych oraz wykazuje się umiejętnościami twórczego myślenia w procesie projektowym.
25.	K_UW10	Potrafi planować i przeprowadzać podstawowe eksperymenty w obszarze technicznym, interpretować ich wyniki i wyciągać wnioski.
26.	K_UW11	Potrafi wykorzystać podstawowe umiejętności w zakresie przekazu koncepcji projektowych w formie odręcznych szkiców i rysunków prezentacyjnych.
27.	K_UW12	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem komputerowym 2D i 3D w pracach projektowych na poziomie podstawowym.
28.	K_UW13	Potrafi sporządzić dokumentację wzorniczą projektu.
29.	K_UW14	Potrafi w umiejętny sposób posługiwać się techniką fotograficzną w pracy projektanta.
30.	K_UW15	Potrafi umiejętnie dokonać odpowiedniego doboru materiałów do realizacji prac własnych.
31.	K_UW16	Potrafi wykorzystać umiejętności w zakresie perspektywy, rysunku technicznego, konstrukcji.
32.	K_UW17	Potrafi sporządzić, dokumentację techniczną dla wyrobu odzieżowego i obuwniczego.
33.	K_UW18	Potrafi świadomie wykorzystywać i logicznie stosować właściwą technologię w realizacji swoich prac.
34.	K_UW19	Potrafi realizować działania projektowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
35.	K_UW20	Potrafi swobodnie wykorzystać wyobraźnię i intuicję w celu stylistycznie zróżnicowanych koncepcji projektowych.
36.	K_UK21	Potrafi przygotowywać typowe prace pisemne.
37.	K_UK22	Potrafi podjąć się wystąpień ustnych w formie prezentacji i dyskusji dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej, projektowej z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł.
38.	K_UK23	Potrafi wyszukiwać, analizować i użytkować informacje ze źródeł w języku obcym na poziomie B2, w tym w zakresie właściwym dla Wzornictwa.
39.	K_UK24	Potrafi tworzyć spójne wypowiedzi ustne i pisemne w języku obcym na poziomie B2, w tym w zakresie właściwym dla Wzornictwa.
40.	K_UK25	Potrafi stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.
41.	K_UO26	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych w zakresie rozwiązywania problemów konstrukcyjnych, technologicznych, ekonomicznych, wystawienniczych.
42.	K_UO27	Potrafi pracować i współdziałać w grupie posługującej się językiem obcym na poziomie B2, w tym w zakresie właściwym dla Wzornictwa.
43.	K_UU28	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie, do podjęcia studiów II stopnia.

44.	K_UU29	Potrafi samodzielnie rozwijać umiejętności warsztatowe projektanta oraz zdobywać wiedzę odpowiednią do założeń projektowych.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE (K)		
45.	K_KK01	Jest gotów do formułowania krytycznej argumentacji w odniesieniu do prac własnych oraz kierowania wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.
46.	K_KK02	Jest gotów do efektywnego wykorzystywania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów.
47.	K_KK03	Jest gotów do wykorzystania zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności.
48.	K_KK04	Jest gotów do wykazania się umiejętnościami kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również do sprostania warunkom związanym z publicznymi występami lub prezentacjami.
49.	K_KK05	Jest gotów do dokonania samooceny oraz wykazania się konstruktywną krytyką w stosunku do działań innych osób.
50.	K_KK06	Jest gotów do podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.
51.	K_KO07	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz środowiska społecznego.
52.	K_KO08	Jest gotów do inicjowania działania na rzecz pożytku publicznego.
53.	K_KO09	Jest gotów do wypełnienia roli społecznej absolwenta wyższej uczelni, kierunku projektowego, plastycznego.
54.	K_KO10	Jest gotów do przestrzegania myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.
55.	K_KR11	Jest gotów do samodzielnego podejmowania się niezależnych prac w danej dziedzinie projektowej oraz do zbierania, analizowania i interpretowania informacji także jako elementu projektowania odpowiedzialnego.
56.	K_KR12	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu.
57.	K_KR13	Jest gotów do posługiwania się wewnętrzną motywacją w pracy i umiejętnością jej organizacji, do budowania etosu zawodu.
58.	K_KR14	Jest gotów do organizowania przyszłych działań w przestrzeni publicznej: pokazów, wystaw, prezentacji, także z zastosowaniem technologii informacyjnych.