

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Wydział **Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii**

Kierunek **Wzornictwo**

Stopień studiów **pierwszy**

Profil ogólnoakademicki

Dyscyplina - Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji - 6

Symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA		Symbol efektów uczenia się ZSK
	obowiązujące dla cyklu kształcenia od roku akademickiego 2019/2020		
WIEDZA / ZNA I ROZUMIE			
K_W01	Student uzyskuje podstawową wiedzę z zakresu projektowania edytorskiego, składu tekstu, kompozycji strony, zasad doboru odpowiedniego liternictwa		P6S_WG
K_W02	Student ma wiedzę zaawansowaną w niezbędnym zakresie w modelowania 3D - konstruowania obiektów złożonych z siatek geometrycznych. Rozumie metodologię modelowania obiektów zarówno wytwarzanych przemysłowo jak i obiektów pochodzenia organicznego. Świadomie planuje pracę przed rozpoczęciem działań. Studenci uzyskują podstawową wiedzę na temat specyfiki projektowania obiektów i stosowanych technologii.		P6S_WG
K_W03	Student ma uzyskać wiedzę z zakresu technik prezentacji i interpretacji graficznej podstawowych zadań projektowych, organizacji warsztatu projektanta. Sposobów ich zapisu i wizualizacji, zapisu koncepcji i dokumentowania projektów.		P6_WG
K_W04	Student ma wiedzę z zakresu właściwości i możliwości zastosowań tradycyjnych i nowoczesnych materiałów konstrukcyjnych. Jest świadomy istnienia różnych materiałów o podobnych cechach oraz bardzo podobnych materiałów o istotnie różnych własnościach. Potrafi je rozpoznać i objaśnić różnice między nimi.		P6S_WG

Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki		
Poziom 6 (studia I stopnia)		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
P6_WG	podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	Zakres i głębokość – kompletność perspektywy poznawczej i zależności
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
P6S_WG	podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentatywne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	
	style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze	

K_W05	Student ma wiedzę z zakresu projektowania produktu, środków transportu, komunikacji wizualnej, narzędzi i środowiska pracy, biżuterii, projektowania produktów z użyciem struktur kinetycznych; definiowania pojęcia materii, formy i funkcji. Student uzyskuje praktyczną wiedzę z zakresu metod pracy nad projektami generowania nowych rozwiązań projektowych. Otrzymuje wiedzę dotyczącą kolejnych etapów powstawania projektu i sposobów jego oceny i weryfikacji. Student jest świadomy na jakim etapie i dlaczego zastosować określoną formę podania projektu i jak szczegółowo powinno być opracowanie. Student ma wiedzę umożliwiającą samodzielne rozwiązywanie różnorodnych problemów projektowych w kontekście potrzeb społecznych	P6_WG
K_W06	Student ma wiedzę rozpoznawania potrzeb, zbierania, porządkowania i interpretowania danych. Student uzyskuje podstawową wiedzę z zakresu metod pracy nad projektami koncepcyjnymi. Rozumie naukowe podstawy formowania problemu projektowego. Jest świadomy wpływu poprawnego określenia problemu projektowego na efekt końcowy projektu. Zna potencjalne źródła problemów mogące w części lub w całości uniemożliwić realizację projektu.	P6S_WG
K_W07	Student ma wiedzę z zakresu ogólnych zasad rządzących sterowaniem urządzeń opartych o technologię cyfrową.	P6S_WG
K_W08	Student uzyskuje wiedzę z zakresu metod pracy z podstawowymi materiałami używanymi w modelowaniu ze szczególnym uwzględnieniem tworzyw sztucznych, wiedzy na temat narzędzi niezbędnych do ich obróbki oraz metod wykończenia powierzchni modeli i makiet, oraz obiektów wytwarzanych metodami przemysłowymi z uwzględnieniem ich charakteru i specyfiki oraz zwróceniem szczególnej uwagi na detal. Do celów projektowych potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu podstawowych praw fizyki (grawitacja i kinetyka). Student otrzymuje wiedzę z zakresu podstawowych zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z narzędzi używanych do modelowania. Student uzyskuje wiedzę z zakresu metod pracy nad wykonywaniem elementów przenoszenia i zamiany ruchu za pomocą metod modelarskich, zapoznaje się z materiałami, stosunkowo łatwo poddającymi się obróbce, nadającymi się do wykonywania elementów ruchomych oraz elementów przenoszących i zamieniających ruch w makietach i modelach imitacyjnych, nie poddawanych rzeczywistym obciążeniom.	P6S_WG
K_W09	Studenci nabywają wiedzę na temat podstawowych zagadnień malarskich takich jak m.in.: kolor, rodzaje światła i ich wpływ na modelowanie bryły w przestrzeni, walor i światłocień, różnicowanie materii, ekspresja użytych środków malarskich i graficznych (plama, kontur, faktura). A także zasady perspektywy i anatomii. Poznają narzędzia i techniki malarskie tj. Technika akrylowa, olejna, temperowa itd. Student ma podstawową wiedzę dotyczącą procesu twórczego, percepcji wzrokowej oraz warsztatu malarza i rysownika. Program pozwala na zapoznanie się z wieloma konwencjami malarskimi.	P6_WG
K_W10	Student ma wiedzę z zakresu historii sztuki antycznej, średniowiecznej, nowożytnej, XIX i początku XX wieku	P6S_WG

	problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności	
	powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	
	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności	

K_W20	Student posiada wiedzę na temat zasad wykonywania sudyjnych fotografii cyfrowych, zasad komponowania kadru, sposobów doboru odpowiedniego oświetlenia, sposobów zapisu i podstawowej obróbki cyfrowej plików z aparatu cyfrowego.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI / POTRAFI		
K_U01	Student posiada umiejętność rozwiązywania prostych zadań projektowych w oparciu o rysunek odręczny i proste modelowanie, oraz czytelne przedstawienie idei wygenerowanych w procesie projektowym.	P6S_UW
K_U02	Student posiada umiejętności wykorzystania programów graficznych Adobe, samodzielnego projektowania i posługiwania się środkami graficznymi w sposób umożliwiający komunikację z odbiorcą projektu z zastosowaniem zasad edycji tekstów	P6S_UW
K_U03	Student potrafi na podstawie prezentowanych przykładów wzornictwa rozróżnić styl i dokonania wybranych projektantów oraz uzasadnić ich rolę dla procesu projektowania przemysłowego.	P6S_UW
K_U04	Student potrafi zastosować poznane zwroty w rozmowie, czytać teksty z w/w zakresu, opisywać swoje prace i rozumieć programy tel./materiały filmowe poświęcone tym zagadnieniom.	P6S_UK
K_U05	Student potrafi odpowiedzieć na postawione problemy w kreacji i projektowaniu wizualnym poprzez modele które mają realizacje opisowe i praktyczno-prototypowe.	P6S_UW
K_U06	Student uzyskuje umiejętności pozwalające na swobodne i kreatywne poruszanie się w obszarze programów do modelowania 3D, złożonych z siatki geometrycznej zarówno wytwarzanych przemysłowo jak i obiektów pochodzenia organicznego. Potrafi czytać i tworzyć na poziomie podstawowym rysunki techniczne. Potrafi posługiwać się przyrządami pomiarowymi. Potrafi samodzielnie budować złożone, wieloelementowe modele 3D, świadomie i efektywnie dobierając zestaw narzędzi. Potrafi przygotować dokumentację techniczną projektu oraz opracować materiał wyjściowy w formie właściwej dla danej technologii prototypowania. Potrafi opracować wirtualną scenę fotograficzną, przypisywać oraz edytować materiały, ustawiać oświetlenie i wykonywać fotorealistyczne wizualizacje ofertowe.	P6S_UW
K_U07	Student nabywa umiejętności doboru odpowiednich materiałów do konkretnych zastosowań, świadomie posługuje się wiedzą techniczną i technologiczną. Potrafi samodzielnie porównać cechy i własności materiałów konstrukcyjnych.	P6S_UW
K_U08	Student, umie wykorzystać podane metody projektowe; potrafi wykonać poszczególne etapy realizacyjne projektu, umie podejmować samodzielnie decyzje w zakresie realizacji prac projektowych. Student posiada umiejętności analizy i syntezy problemu projektowego, doboru metody projektowej oraz realizacji modeli 2D oraz 3D; potrafi właściwie interpretować i oceniać poszczególne etapy realizacyjne projektu. Potrafi	P6S_UW

W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
P6S_UW	tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia	
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki muzyczne)		
	biegle słuchowo rozpoznawać materiał muzyczny, zapamiętywać go i operować nim	
P6S_UW	wykonywać reprezentatywny repertuar związany z kierunkiem studiów oraz w podstawowym zakresie interpretować utwory reprezentujące różne style muzyczne, a także przekazywać dzieło muzyczne w pełni – jego materiał dźwiękowy, formę i zawarte w nim idee	
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki plastyczne i konserwacja dzieł		
	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej	
P6S_UW	świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	
	podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	
		Wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

	przygotować dokumentację techniczną projektu oraz opracować materiał wyjściowy w formie właściwej dla danej technologii prototypowania i prezentacji ofertowej.	
K_U09	Student umie wykorzystywać wiedzę z zakresu projektowania, posiada umiejętność rozpoznawania potrzeb, zbierania, porządkowania i interpretowania danych. Potrafi wyciągać wnioski, formować poprawnie problem projektowy, przewidywać skutki efektów projektowania. Posiada umiejętność pracy w różnych technologiach przy użyciu narzędzi potrzebnych do projektowania.	P6S_UW
K_U10	Student umie samodzielnie tworzyć poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe, arkusze kalkulacyjne, potrafi korzystać z wybranych źródeł informacji i narzędzi do przetwarzania obrazu, jest w stanie samodzielnie przetworzyć pliki multimedialne by wykorzystać je we własnej prezentacji, potrafi stworzyć prezentację multimedialną według własnego scenariusza z wykorzystaniem wybranej aplikacji, potrafi założyć stronę internetową i Bloga.	P6S_UW
K_U11	Student ma umiejętność samodzielnego wykonania i prezentowania całego procesu projektowego, rozumie i potrafi samodzielnie podejmować decyzje przy interpretacji założeń projektowych w formie graficznej i przestrzennej w zależności od charakteru i okoliczności prezentacji.	P6S_UW
K_U12	Student swobodnie, samodzielnie i świadomie posługuje się wybranymi technikami malarskimi i rysunkowymi. W toku realizacji prac malarskich studenci nabywają umiejętności manualnych i technicznych niezbędnych do wykonania prac malarskich, dokonują wyboru środków wyrazu adekwatnych do projektu i ich upodobań i ich zamierzeń.	P6S_UW
K_U13	Student posiada umiejętność rozróżniania poszczególnych epok w historii sztuki, w tym także dzieł najważniejszych twórców, potrafi je wydatować, student posiada umiejętność rozróżniania poszczególnych stylów w sztuce średniowiecznej, renesansowej i barokowej, klasycyzmu, romantyzmu, realizmu, impresjonizmu, kubizmu, sztuki abstrakcyjnej i Bauhausu w tym także najważniejszych dzieł malarstwa, architektury i rzeźby. student potrafi krytycznie reinterpreterować formy historyczne w tworzeniu nowych wartości wizualnych.	P6S_UW
K_U14	Student opanowuje poszerzone podstawy kształtowania rzeźby i dotyczącego jej otoczenia. Ma praktykę w używaniu wybranych, tradycyjnych materiałów i technologii. Poszukuje celowości i wykorzystuje inne media. Pogłębia próby zmierzenia się ze studium z natury. Poznaje i poszerza warsztat oraz problematykę podejmowanych prac.	P6S_UW
K_U15	Student uzyskuje umiejętność analizy formy i funkcji obiektu technicznego, generowania nowych rozwiązań projektowych, umiejętność dostrzegania inspiracji w otaczającym świecie np. nauka, technologia, sztuka, itp.	P6S_UW
K_U16	Student ma umiejętności tworzenia i realizowania koncepcji projektowych. Świadomie posługuje się właściwymi narzędziami oraz technologiami niezbędnymi do realizacji projektów. Potrafi sporządzić dokumentację umożliwiającą realizację zadania. Posiada umiejętność pracy w zespole projektowym. Posiada podstawową umiejętność współpracy w interdyscyplinarnych zespołach związanych z tematyka kierunkową. Posługuje się językiem branżowym. Posiada umiejętność werbalnej oraz graficznej	P6S_UW P6S_UU

W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki filmowe i teatralne)		
P6S_UW	rozumieć istotę konstrukcji tekstu scenariusza oraz samodzielnie oceniać tekst literacki i możliwości jego adaptacji dla filmu i teatru	
	rozumieć technologie realizacji widowisk filmowych, telewizyjnych i teatralnych oraz stosować zasady i techniki adaptacji utworów literackich i ich przekształcania na język filmowy i teatralny	
W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
P6S_UW	realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	
W zakresie umiejętności improwizacyjnych (sztuki muzyczne, sztuki filmowe i teatralne)		
P6S_UW	kształtować i tworzyć prezentacje w sposób umożliwiający odejście od zapisanego tekstu muzycznego, scenariusza lub tekstu dramatu	
W zakresie umiejętności warsztatowych		

	prezentacji projektu.	
K_U17	Student posiada umiejętności analizy i syntezy problemu projektowego, doboru właściwej metody projektowej; potrafi interpretować i oceniać poszczególne etapy realizacyjne projektu, oraz posiada właściwy zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych, a także przygotowany jest do współpracy zespołowej.	P6S_UW P6S_UU
K_U18	Student ma umiejętności doboru odpowiednich technologii i materiałów do konkretnych zastosowań, świadomie posługuje się wiedzą techniczną i technologiczną. Potrafi samodzielnie porównać cechy i własności materiałów konstrukcyjnych oraz stosowanych rozwiązań technicznych i technologicznych. Rozumie konieczność podporządkowania projektowania wymogom technologicznym. Posiada poszerzone umiejętności poszukiwania informacji o materiałach i technologiach wytwarzania, niezbędnych przy realizacji projektu.	P6S_UW P6S_UU
K_U19	Student posiada praktyczne umiejętności wykorzystania zdobytych wiadomości do rozwiązywania rzeczywistych problemów z zakresu ergonomicznego projektowania. Posługuje się atlasem antropometrycznym. Umie przeprowadzać diagnozę ergonomiczną i formułować podstawowe zalecenia w tym zakresie. Nabywa umiejętności posługiwania się oprogramowaniem wspomagającym projektowanie ergonomiczne.	P6S_UW
K_U20	Student posiada praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystania nabytej wiedzy z zakresu obróbki i kształtowania materiałów używanych do modelowania – tworzyw sztucznych (PCV, polistyrenu szkła organicznego), materiałów drewnopochodnych (sklejka, MDF, płyta wiórowa) oraz obchodzenia się z materiałami służącymi do wykańczania i lakierowania powierzchni modeli i makiet Wykszałca umiejętności wykonywania elementów ruchomych modeli i makiet z wykorzystaniem łatwo dostępnych i łatwo obrabialnych materiałów. Umiejętność zastąpienia przemysłowych metod obróbki elementów oraz metod wykonywania elementów maszyn, metodami modelarskimi uzyskując ten sam efekt finalny jednakże o mniejszej trwałości i odporności na obciążenia.	P6S_UW
K_U21	Student potrafi, na podstawie prezentowanych przykładów wzornictwa, rozróżniać styl i dokonania wybranych projektantów oraz uzasadnić ich rolę dla procesu projektowania przemysłowego.	P6S_UW
K_U22	Student uzyskuje umiejętności w zakresie samodzielnego konstruowania prostych przekazów audiowizualnych na poziomie technologicznym / dobór i posługiwanie się odpowiednim sprzętem i oprogramowaniem, a także w zakresie treści i jej związków z formą przekazu.	P6S_UW
K_U23	Student uzyskuje umiejętności programowania prostych zadań w technologii cyfrowego sterowania procesami i obiektami.	P6S_UW

P6S_UW P6S_UU	korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	Wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania/Uczenie się – planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób
W zakresie umiejętności werbalnych		
P6S_UK	przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		Komunikowanie się – odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym
P6S_UK	stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych	

K_U24	Student uzyskuje umiejętności w zakresie wykonywania cyfrowych fotografii studyjnych wykonywanych modeli i makiet. Umie odpowiednio zakomponować i oświetlić kadr i poddać wykonane zdjęcie podstawowej obróbce cyfrowej.	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE / JEST GOTÓW DO		
K_K01	Student samodzielnie podejmuje prace projektowe, zbierając, analizując i interpretując informacje.	P6S_KR
K_K02	Student potrafi analizować obraz, rysunek, formułować opinie i krytyczne sądy na temat malarstwa, także własnych poszukiwań artystycznych. Student potrafi – na podstawowym poziomie – samodzielnie korygować własne błędy.	P6S_KR
K_K03	Student potrafi formułować opinie i sądy dotyczące problemu projektowego, prezentować jasno swój punkt widzenia.	P6S_KK
K_K04	Student posiada kompetencje w sferze przyjmowania i przekazywanie informacji o stanie projektowania, umiejętności formułowania własnej oceny i przyjmowania krytyki w pracy zespołowej oraz tworzenia własnej autorskiej prezentacji z uwzględnieniem kryteriów realizacji.	P6S_KK
K_K05	Student potrafi analizować dzieła sztuki dawnej pod względem stylu i formy, student potrafi formułować i wypowiadać sądy na temat dzieł sztuki dawnej, student dostrzega złożoność problematyki występującej przy kształtowaniu się stylu poszczególnych epok historycznych.	P6S_KR
K_K06	Student uczestniczy aktywnie w dyskusjach, uzyskuje podstawowe kompetencje w zakresie rozumienia specyfiki kierunku. Posiada umiejętność efektywnego komunikowania się, oraz integracji w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych. Umie ocenić i uzasadnić autorskie interpretacje projektu oparte o obiektywne kryteria oceny. Student potrafi pracować w zespole. Posiada zdolność obserwacji zmian zachodzących w otaczającym go świecie.	P6S_KR
K_K07	Student wykształca nawyk systematycznej pracy, rozumienia argumentów i twórczego reagowania na pojawiające się informacje.	P6S_KO

W zakresie niezależności		
		Oceny – krytyczne podejście
P6S_KR	samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	Rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
P6S_KK	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	Oceny – krytyczne podejście
W zakresie komunikacji społecznej		
P6S_KO	wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej	Odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego/
P6S_KR	podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu	Rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu

