



Karta przedmiotu Ubiór

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMCC.2930.24	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze ubioru, materiałów i technologii	
Przedmioty wprowadzające		Podstawy projektowania	
Koordynator		Sara Betkier	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie zagadnienia w obszarze projektowania ubioru, potrafi przeprowadzić pełen proces projektowy: od wstępnych pomysłów, aż do finalnej realizacji gotowego projektu dyplomowego, orientuje się w najnowszych technologiach i technikach wytwarzania.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Zna określony zakres problematyki związanej z tradycyjnymi jak również nowoczesnymi technologiami stosowanymi w konfekcji. Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym przedmiotem. Potrafi wykorzystać tę wiedzę w przygotowywanej pracy dyplomowej.	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W3	Posiada świadomość rozwoju w zakresie materiałów i technologii stosowanych w projektowaniu ubioru.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W4	Zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Potrafi definiować problemy projektowe w zakresie ubioru i dodatków modowych wynikające z obserwacji potrzeb zarówno jednostki jak i społeczeństwa oraz realizować własne koncepcje projektowe w zakresie wzornictwa dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Samodzielnie szuka właściwych rozwiązań problemów projektowych w zakresie projektu dyplomowego i jego technicznej realizacji, podejmuje trafne decyzje dotyczące metodyki etapów procesu projektowego oraz proponuje sposób prezentacji finalnych efektów swojej pracy.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Umie osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu oraz posiada umiejętność formułowania, werbalnego przekazania i logicznego argumentowania własnych idei projektowych.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U4	Dysponuje umiejętnościami w zakresie rysunku projektowego, technicznego oraz żurnalowego. Wykorzystuje te umiejętności do przedstawienia swojej koncepcji projektowej. Potrafi sporządzić opis projektu dyplomowego ze wskazaniem różnych źródeł inspiracji i kontekstów. Śledzi rozwój techniki prezentacji i udoskonala swoje umiejętności w tym zakresie.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K2	Potrafi krytycznie argumentować podjęte rozwiązania projektowe oraz uzasadnić własne decyzje związane z projektem. Opanował umiejętność efektywnego komunikowania się podczas pracy zespołowej. Aktywnie współpracuje z promotorem lub zespołem promotorskim, umie negocjować i argumentować własne decyzje dotyczące pracy dyplomowej.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	Ma zdolność twórczego myślenia. W trakcie rozwiązywania zagadnień dyplomowych potrafi przyjąć otwartą postawę, być komunikatywnym i przystępnym. Wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez stymulowanie wysiłku twórczego i podejmowaniu niekonwencjonalnych działań.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Student posiada odpowiednią wiedzę w obszarze, który obejmuje zarówno aspekty praktyczne, jak i teoretyczne z zakresu projektowania ubioru, analizy trendów, materiałoznawstwa odzieżowego oraz historii mody i biżuterii, stanowiącą dla niego odpowiednią bazę do pracy dyplomowej. Posiada świadomość projektową, umiejętność analizy, refleksji i samokrytyki w kontekście własnych projektów oraz ma ukształtowane umiejętności oceny projektów z perspektywy estetyki, funkcjonalności i zgodności z zamierzeniami. Ma wiedzę z zakresu etyki w projektowaniu mody, obejmującej zrównoważone aspekty projektowania, praktykę w tej dziedzinie i odpowiedzialność wobec środowiska. Ma zdolność do wychwytywania i przetwarzania inspiracji płynących z otoczenia, trendów społecznych, kulturowych, sztuki oraz zewnętrznych bodźców do stworzenia unikalnych i zgodnych z duchem czasu projektów dyplomowych w obszarze projektowania ubioru. Student potrafi wykorzystywać nabytą wiedzę techniczną, zdobytą w toku studiów do praktycznej implementacji projektów ubioru, świadomie kreuje temat projektu dyplomowego w oparciu o własne zainteresowania, analizę trendów i zdobyte inspiracje. Posiada umiejętność definiowania klarownego celu projektu i jego wartości artystycznych i funkcjonalnych, skutecznie integrując wiedzę teoretyczną z praktycznym podejściem do projektowania ubioru, tworząc kompleksowe i wartościowe pod względem artystycznym projekty ubioru. Dzięki eksperymentowaniu z różnymi materiałami odzieżowymi, posiada umiejętność ich analizy i zastosowania w projektach. Skrupulatnie dba o detale w projektowaniu, świadomie definiując wybór kolorów, faktur, krojów i innych elementów projektu. Opanował sztukę ręcznych rzemiosł związanych z projektowaniem odzieży, takich jak krawiectwo, haft, zdobienie, które znacznie rozszerzają możliwości projektowania kolekcji modowych. Posiada umiejętność umieszczenia swoich projektów w szerszym kontekście, uwzględniając wpływ społeczny, kulturowy i ekologiczny. Wykonuje projekty, które pozwalają na rozwijanie własnego stylu i tożsamości projektowej, mając na uwadze konstruowanie projektów wieloelementowych, które składają się z różnych części harmonijnie współpracujących ze sobą, kreatywnie stosując elementy przestrzenne do tworzenia efektów wizualnych. Program nauki w Pracowni Ubioru stawia na poszerzenie horyzontów w podejściu do projektowania skutecznie łącząc tradycyjne umiejętności rzemieślnicze z nowoczesną technologią, co jest istotnym fundamentem do wykorzystania w zaawansowanych projektach dyplomowych. Student potrafi jasno formułować problemy projektowe oraz skutecznie przekształcać je w twórcze i praktyczne rozwiązania wynikające z potrzeb jednostki i społeczeństwa w kontekście projektów konfekcji. Jest zdolny do rozpoznawania trendów społecznych wpływających na modę, takich jak zmieniające się wartości, preferencje oraz wzorce zachowań społecznych. Posiada zdolność do kreatywnego myślenia w celu znalezienia innowacyjnych rozwiązań w projektowaniu odzieży, która uwzględnia różnorodność społeczeństwa, biorąc pod uwagę różnice kulturowe, wiekowe, genderowe, i inne. Potrafi przetwarzać abstrakcyjne koncepcje w konkretne projekty odzieżowe, uwzględniając zarówno aspekty estetyczne, jak i funkcjonalne. Studenci w Pracowni dyplomowej Ubioru będą zaopatrzeni w wiedzę z uwzględnieniem aspektów psychologicznych i emocjonalnych, rozwijających kreatywność oraz głębsze zrozumienie istoty projektowania ubioru w tworzeniu innowacyjnych, społecznie świadomych projektów. Nabyta wiedza w Pracowni wyposaży studentów w umiejętności i narzędzia potrzebne do kontynuowania aktywności projektowej w kolejnych latach studiów, jak i podjęcia już samodzielnej pracy projektowej.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Metoda "mistrz-uczeń"	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę na podstawie przygotowanych rysunków projektowych, szkiców i modeli koncepcyjnych, opisu i uzasadnienia wybranej techniki. Przygotowanie treści pracy pisemnej. Prezentacja wykonanych projektów. Złożenie w terminie dyplomu. Obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Metoda "mistrz-uczeń"	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę na podstawie przygotowanych rysunków projektowych, szkiców i modeli koncepcyjnych, opisu i uzasadnienia wybranej techniki. Przygotowanie treści pracy pisemnej. Prezentacja wykonanych projektów. Złożenie w terminie dyplomu. Obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Aktywność
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
K1	x	x

K2	x	x
K3	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Boucher F., (red.) Yvonne Deslandes Y., 2003: Historia mody. Dzieje od czasów prehistorycznych do końca XX wieku, Wydawnictwo Arkady
2. Historia Stroju, Maguelonne Toussaint- Samat, Larousse, W-wa 2002
3. MODA od starożytności do współczesności, Jacqueline Morley, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 1997
4. Moda kobieca XX wieku, Alina Dziekońska-Kozłowska, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 1964
5. HISTORIA MODY, redakcja naukowa Marnie Fogg, Wydawnictwo Arkady, 2016

Literatura uzupełniająca

1. Krawiectwo: technologia, podręcznik dla zasadniczych szkół odzieżowych, W-wa, Arkady, 1998
2. O modzie XIX wieku, Andrzej Banach, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1957r. Wydanie Pierwsze
3. Fashion- A History from the 18th to the 20th Century. The Collection of the Kyoto Costume Institute
4. Moda: projektowanie, Sue Jenkyn Jones, W-wa: Wydawnictwo Arkady 2007
5. Historia ubiorów, M. Gutkowska-Rychlewska, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich, 1968
6. Jak czytać modę, Fiona Ffoulkes, Wydawnictwa Arkady, 2010
7. Materiałoznawstwo Odzieżowe, Maria Chyrosz, Elżbieta Zembowicz-Sułkowska, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993
8. Encyklopedia materiałów odzieżowych, Bauch Gail

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	40
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut