



Karta przedmiotu Tekstyli

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMCC.2492.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze wzornictwa i kierunków rozwoju techniki.	
Przedmioty wprowadzające	Podstawy Projektowania	
Koordinator	Sara Betkier	
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	zna i studiuje publikacje, rozumie rozwój i historię osiągnięć projektowych w obszarze wzornictwa oraz ma wiedzę w zakresie współczesnych tendencji rozwoju sztuki, wzornictwa i architektury	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W4	zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego ochrony, granic między inspiracją a plagiatem w realizacji zadań projektowych	WZ_P2_K_W10	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	potrafi definiować problemy projektowe w zakresie wzornictwa 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_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	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U5	ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
U6	U6 posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego i potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego, posiada umiejętność sporządzania opisu projektu oraz innych opracowań ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji i kontekstów oraz śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju	WZ_P2_K_U07	P7S_UW P7S_UU
U7	posiada podstawowe umiejętności w zakresie modelowania i makietowania koncepcji projektowych	WZ_P2_K_U08	P7S_UW

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
U8	potrafi odpowiedzieć projektowo na potrzeby użytkownika, uwarunkowania funkcjonalne, materiałowe i technologiczne oraz zaplanować i przeprowadzić ocenę podstawowych właściwości materiałów inżynierskich	WZ_P2_K_U09	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę komunikacji ze środkami masowego przekazu w zakresie kształtowania informacji i opinii o osiągnięciach techniki i wzornictwa. Uczestniczy w działaniach na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy	WZ_P2_K_K05	P7S_KO P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<ul style="list-style-type: none"> Określanie trendów w modzie, definiowania różnych stylów i sposobów konstrukcji ubioru. Analiza tematów pod kątem wiedzy historycznej, oferty rynkowej, technik produkcyjnych, cech i rodzajów materiałów. Poznanie etapów produkcyjnych produkcji odzieży 	Ćwiczenia projektowe	W1, K1
2.	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie procesu projektowania ubrań jako podstawy do tworzenia własnych, oryginalnych form 	Ćwiczenia projektowe	W2
3.	<ul style="list-style-type: none"> Kreowanie indywidualnych wypowiedzi artystycznych w kontekście warsztatu krawieckiego Poznanie cech tkanin i nadawanie form ubraniom 	Ćwiczenia projektowe	W3
4.	<ul style="list-style-type: none"> Wyrażanie własnych koncepcji artystycznych i projektowych w oparciu o inspiracje, moodboardy i umiejętności warsztatowe 	Ćwiczenia projektowe	W4
5.	<ul style="list-style-type: none"> Dostrzeganie różnic pomiędzy sztuką piękną a użytkową Umiejętność dokonywania analizy funkcjonalnej i ergonomicznej, dostosowanych do potrzeb użytkownika 	Ćwiczenia projektowe	U1
6.	<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązywanie problemów projektowych oraz stosowanie prostych rozwiązań użytkowych, nie zmieniając cech kreowanego produktu 	Ćwiczenia projektowe	U2
7.	<ul style="list-style-type: none"> Przygotowywanie własnych projektów do prezentacji publicznych Stosowanie zdobytej wiedzy do precyzyjnego i kreatywnego wyrażania projektów 	Ćwiczenia projektowe	U3
8.	<ul style="list-style-type: none"> Tworzenie zestawu projektów, całej kolekcji oraz rysunków technicznych w programach komputerowych 	Ćwiczenia projektowe	U4
9.	<ul style="list-style-type: none"> Definiowanie tematu w obszarze własnych zainteresowań i określanie zamierzonych efektów Poznanie technologicznych aspektów projektowania ubioru, sposobów i możliwości kreowania materii Tworzenie prototypów modeli 	Ćwiczenia projektowe	U5

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
10.	• Kreowanie koncepcji własnego projektu za pomocą technik graficznych – ilustrowanie założeń projektu	Ćwiczenia projektowe	U6
11.	11. • Doskonalenie umiejętności manualnych poprzez realizację modeli projektowanych form dekoracyjno-funkcjonalnych • Modelowanie stroju na sylwetce, stosowania materiałów i technik krawieckich	Ćwiczenia projektowe	U7
12.	• Pogłębianie świadomości projektowej w zakresie ubioru i tkaniny • Tworzenie prezentacji na podstawie prowadzonych analiz, badań oraz pozyskanych informacji w toku kształtowania zadania projektowego.	Ćwiczenia projektowe	U8

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

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie tablic inspiracji Przygotowanie w formie prezentacji multimedialnej wybranego zagadnienia Dobór materiałów i realizacja modeli w skali 1:1 Przygotowanie wykrojów i rysunków technicznych Wykonanie dokumentacji fotograficznej modeli Prezentacja projektu (portfolio i plansza 100x70)		

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Design thinking, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Praca dyplomowa	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie tablic inspiracji Przygotowanie w formie prezentacji multimedialnej wybranego zagadnienia Dobór materiałów i realizacja modeli w skali 1:1 Przygotowanie wykrojów i rysunków technicznych Wykonanie dokumentacji fotograficznej modeli Prezentacja projektu (portfolio i plansza 100x70)		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Praca dyplomowa
W1		x
W2	x	
W3	x	
W4	x	
U1		x
U2	x	
U3		x
U4	x	
U5	x	
U6	x	
U7	x	
U8	x	
K1	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. HISTORIA MODY Dzieje od czasów prehistorycznych do końca XX wieku, Francois Boucher, Wydanie uzupełnione przez Yvonne Deslandes, Wydawnictwo Arkady, 2003
2. O modzie XIX wieku, Andrzej Banach, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1957r. Wydanie Pierwsze
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. Materiałoznawstwo Odzieżowe, Maria Chyrosz, Elżbieta Zembowicz-Sułkowska, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993
2. Jak czytać modę, Fiona Ffoulkes, Wydawnictwa Arkady, 2010
3. 100 LAT MODY, Cally Blackman, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2013
4. HISTORIA UBIORÓW, M. Gutkowska-Rychlewska, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich, 1968

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	Przygotowanie projektu	70
	Praktyka (praca własna studenta)	20
	Przygotowanie pracy dyplomowej	20
	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
Łączny nakład pracy studenta		240
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut