MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA – LICENCJACKIE / tok studiów 2022-25

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI OGÓLNOUCZELNIANYCH														GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																						
		PRZEDMIOTY TEORETYCZNE							PRZEDMIOTY ARTYSTYCZNE					PRZEDM. BEZ PUNKT. ECTS		PRZEDMIOTY PRAKTYCZNE															PRZEDMIOTY TEORETYCZNE								
		Filozofia	Gł. problemy kultury	Psychofizjologia widzenia	Historia sztuki	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Zagad. sztuki współcz.	Prawo autorskie	Rysunek z el. anatomii	Malarstwo lub rzeźba	Rysunek	Wybrana prac. art. lub projektowa	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Bionika	Podstawy typografii i kom. wizualnej	Projektowanie wstępne	Rysunek projektowy z elementami geometrii	Rysunek projektowy	Komputerowe wspom. projektowania	Sketching – rysunek prezentacyjny	Projektowanie–moduł 1	Projektowanie–moduł 2	Projektowanie–moduł 3	Projektowanie–moduł 4	Projektowanie – program uzupełniający	Licencjacka pracownia dyplomowa	Plener projektowy	Praktyka	Ergonomia	Podstawy materiałoznawstwa	Materiały i technologie	Projektowanie wirtualne	Wstęp do proj. odpowiedzialnegp	Wybrane zagad. problematyki proj.	Historia szt. użytkowej	Podstawy przedsiębiorczości	Licencjackie seminarium dyplomowe
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
K_W01	zagadnienia związane z projektowaniem w obszarze wzornictwa																						X	X	X	X		X							X	X			X
K_W02	podstawowe zagadnienia z zakresu historii rozwoju cywilizacyjno-kulturowego, w tym ogólne zagadnienia z zakresu wiedzy humanistycznej, tj. historii kultury, historii sztuki, filozofii	X	X		X			X																															
K_W03	współczesne tendencje rozwoju sztuki, wzornictwa i architektury oraz literaturę, publikacje i terminologię związaną z tematem				X			X							X																					X	X		
K_W04	podstawowe zagadnienia projektowania w zakresie pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania mebla											X					X										X												
K_W05	historię i rozwój osiągnięć projektowych w obszarze wzornictwa				X																															X	X		
K_W06	zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii																	X						X	X	X		X					X	X					
K_W07	podstawowe materiały, narzędzia i metody stosowane w tworzeniu projektu wzorniczego															X																X	X	X					
K_W08	podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy projektowej oraz metody i narzędzia																				X													X					

	projektowania 3D i techniki cyfrowe wspomagające projektowanie																																								
K_W09	problematykę związaną z technikami warsztatowymi stosowanymi w rysunku i malarstwie oraz innych pokrewnych kierunkach artystycznych									**X**	**X**	**X**																													
K_W10	zagadnienia kompozycji, perspektywy przestrzennej oraz anatomii człowieka stosowane w pracach rysunkowych, malarskich, rzeźbiarskich i projektowych								**X**										**X**			**X**										**X**									
K_W11	zagadnienia z zakresu psychofizjologii widzenia i percepcji			**X**						**X**						**X**						**X**																			
K_W12	wpływ rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesne wzornictwo		**X**																																		**X**	**X**			
K_W13	ogólny zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi we wzornictwie																	**X**															**X**	**X**		**X**		**X**			
K_W14	zagadnienia dotyczące ekologicznych, społecznych, ekonomicznych, marketingowych i prawnych aspektów, związanych z wykonywaniem zawodu projektanta, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego													**X**																									**X**	**X**
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA – LICENCJACKIE / tok studiów 2022-25
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

UMIEJĘTNOŚCI: potrafi		GRUPA TREŚCI OGÓLNOUCZELNIANYCH														GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																						
		PRZEDMIOTY TEORETYCZNE							PRZEDMIOTY ARTYSTYCZNE					PRZEDM. BEZ PUNKT. ECTS		PRZEDMIOTY PRAKTYCZNE															PRZEDMIOTY TEORETYCZNE								
		Filozofia	Gł. problemy kultury	Psychofizjologia widzenia	Historia sztuki	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Zagad. sztuki współcz.	Prawo autorskie	Rysunek z el. anatomii	Malarstwo lub rzeźba	Rysunek	Wybrana prac. art. lub projektowa	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Bionika	Podstawy typografii i kom. wizualnej	Projektowanie wstępne	Rysunek projektowy z elementami geometrii	Rysunek projektowy	Komputerowe wspom. projektowania	Sketching – rysunek prezentacyjny	Projektowanie–moduł 1	Projektowanie–moduł 2	Projektowanie–moduł 3	Projektowanie–moduł 4	Projektowanie – program uzupełniający	Licencjacka pracownia dyplomowa	Plener projektowy	Praktyka	Ergonomia	Podstawy materiałoznawstwa	Materiały i technologie	Projektowanie wirtualne	Wstęp do proj. odpowiedzialnegp	Wybrane zagad. problematyki proj.	Historia szt. użytkowej	Podstawy przedsiębiorczości	Licencjackie seminarium dyplomowe
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
K_U01	definiować problemy projektowe w zakresie wzornictwa, wynikające z obserwacji potrzeb zarówno jednostki jak i grup społecznych																						X	X	X	X		X											X
K_U02	przeprowadzać analizę potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	X																X					X	X	X	X	X	X			X								X
K_U03	osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu																							X	X	X		X											X
K_U04	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego																X			X	X	X				X													
K_U05	realizować własne koncepcje projektowe w zakresie wzornictwa, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka																									X	X	X											
K_U06	korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania, dokonać wyboru właściwej techniki przekazu oraz realizacji zadania projektowego																X			X	X	X												X					
K_U07	przedstawiać koncepcję za pomocą rysunku prezentacyjnego																X	X				X	X	X	X	X	X	X											
K_U08	modelować i makietować koncepcje projektowe															X		X										X											
K_U09	wykonać dokumentację techniczną w zakresie rysunku projektowego																		X	X								X											

K_U10	odpowiedzieć projektowo na potrzeby użytkownika, uwzględniając uwarunkowania funkcjonalne, materiałowe i technologiczne																								**X**	**X**						**X**							
K_U11	wykorzystywać wyobraźnię, intuicję i emocjonalność w celu kreowania własnych, indywidualnych i zróżnicowanych koncepcji projektowych																									**X**		**X**											**X**
K_U12	doskonalić swoje umiejętności warsztatowe, zgodnie z własnymi zainteresowaniami twórczymi, poprzez samodzielną pracę								**X**	**X**	**X**	**X**																**X**	**X**											
K_U13	komunikować się za pomocą terminologii, związanej z działalnością projektową				**X**																									**X**				**X**		**X**	**X**	**X**	
K_U14	brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich	**X**				**X**		**X**																				**X**								**X**	**X**		**X**
K_U15	posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego					**X**																																	
K_U16	przygotować typowe prace pisemne i publiczną prezentację dotyczącą zagadnień związanych z własną szeroko rozumianą twórczością projektową							**X**																				**X**								**X**			**X**
K_U17	wykonać typowy opis projektu oraz inne opracowania, ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji, kontekstów							**X**														**X**	**X**	**X**	**X**											**X**		
K_U18	stosować formy zachowań i publicznie zaprezentować projekt, wykorzystując różnorodne środki prezentacji																	**X**				**X**	**X**	**X**	**X**		**X**								**X**			**X**
K_U19	współdziałać w zespole projektowym oraz w zespole interdyscyplinarnym																								**X**				**X**					**X**			**X**	
K_U20	wykorzystywać metody ciągłego doskonalenia, nabywania nowej wiedzy i nowych umiejętności						**X**								**X**						**X**							**X**										
K_U21	śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju																				**X**	**X**											**X**		**X**			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA – LICENCJACKIE / tok studiów 2022-25

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do		GRUPA TREŚCI OGÓLNOUCZELNIANYCH														GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																						
		PRZEDMIOTY TEORETYCZNE							PRZEDMIOTY ARTYSTYCZNE					PRZEDM. BEZ PUNKT. ECTS		PRZEDMIOTY PRAKTYCZNE															PRZEDMIOTY TEORETYCZNE								
		Filozofia	Gł. problemy kultury	Psychofizjologia widzenia	Historia sztuki	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Zagad. sztuki współcz.	Prawo autorskie	Rysunek z el. anatomii	Malarstwo lub rzeźba	Rysunek	Wybrana prac. art. lub projektowa	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Bionika	Podstawy typografii i kom. wizualnej	Projektowanie wstępne	Rysunek projektowy z elementami geometrii	Rysunek projektowy	Komputerowe wspom. projektowania	Sketching – rysunek prezentacyjny	Projektowanie–moduł 1	Projektowanie–moduł 2	Projektowanie–moduł 3	Projektowanie–moduł 4	Projektowanie – program uzupełniający	Licencjacka pracownia dyplomowa	Plener projektowy	Praktyka	Ergonomia	Podstawy materiałoznawstwa	Materiały i technologie	Projektowanie wirtualne	Wstęp do proj. odpowiedzialnegp	Wybrane zagad. problematyki proj.	Historia szt. użytkowej	Podstawy przedsiębiorczości	Licencjackie seminarium dyplomowe
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
K_K01	refleksji, samooceny oraz do konstruktywnej krytyki, może wypowiedzieć się na temat prac innych studentów w otwartej dyskusji, jak i posiada umiejętność oceny własnych dokonań							X			X															X		X								X			X
K_K02	wymiany doświadczeń i informacji, elastyczny w swoich przekonaniach, sposobie myślenia i decyzjach realizacyjnych, które dostosowuje do zmieniających się warunków i okoliczności	X						X																				X	X			X		X		X			X
K_K03	wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów pojawiających się w trakcie realizacji własnego projektu artystycznego i projektowego																									X	X	X											X
K_K04	pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, efektywnego komunikowania się z innymi osobami oraz umiejętności organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego	X					X					X																	X										
K_K05	samodzielnego podejmowania różnorodnych wyzwań projektowych																									X	X	X	X									X	
K_K06	określania własnego miejsca w obszarze projektowania i otaczającym świecie i do pełnego zaangażowania w proces kształcenia artystycznego																									X		X									X		X
K_K07	doskonalenia umiejętności organizacji pracy, poprzez rozwój											X											X	X	X	X		X		X									

	wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego																																								
K_K08	refleksji dotyczącej społecznych, naukowych, etycznych aspektów związanych z własną pracą	**X**																										**X**				**X**					**X**	**X**	**X**
K_K09	przejrzystej i czytelnej, publicznej prezentacji rezultatów swojej pracy artystycznej i projektowej, także za pomocą współczesnych technik przekazu				**X**																		**X**	**X**	**X**	**X**		**X**					**X**							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38