

WZORNICTWO I STOPIEŃ - profil praktyczny

Studia niestacjonarne

Program obowiązujący od roku akademickiego 2023/24



	Suma godzin wraz z praktykami		ROK 1		SEM 2		ROK 2		SEM 4		ROK 3		SEM 6	
	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
	2049	185	271	28	321	29	351	32	360	34	347	29	399	33
Przedmioty kierunkowe praktyczne														
Pracownia główna*			45	4	45	4	45	6	45	6	45	6	45	6
Projektowanie wstępne			18	3	18	3								
Modelowanie 3d dla wzornictwa			18	1	18	1								
Perspektywa i aksonometria					12	2								
Pracownia Rzeczywistości Generowanych							18	2						
Fotografia i wideo							12	2	12	2				
Ergonomia									12	2				
Graficzne techniki komputerowe			18	2										
Warsztaty doradztwa zawodowego											8	1		
Portfolio artystyczne			12	1									12	1
Aneks artystyczny													12	3
Seminarium dyplomowe													18	4
Przedmioty kierunkowe teoretyczne														
Wybrane zagadnienia z historii wzornictwa					18	2								
Materiałoznawstwo									15	2				
Przedmioty artystyczne														
Rzeźba							30	2	30	2				
Rysunek			30	2	30	2								
Malarstwo							30	2	30	2				
Przedmioty ogólne														
Psychofizjologia widzenia			18	2	18	2								
Wybrane zagadnienia z historii sztuki			18	2	18	2	18	2	18	2				
Podstawy przedsiębiorczości											18	2		
Prawo autorskie											18	2		
Lektorat j.angielskiego							18	2	18	2	18	2	18	2
Szkolenie biblioteczne			2	1										
Szkolenie BHP			8	1										
Wychowanie fizyczne			30		30									
Blok praktyki														
Praktyki							120	4	120	4	180	6	240	8
Praktyki plener					60	2								
Przedmioty Wolnego Wyboru														
Pracownia dodatkowa**							24	4	24	4	24	4		
Konstrukcja i techniki realizacji ubioru***			18	3	18	3	18	3	18	3	18	3		
Pracownia Rzeczywistości Generowanych***			18	3	18	3	18	3	18	3	18	3		
Graficzne techniki komputerowe***			18	3	18	3	18	3	18	3	18	3		
Modelowanie 3d***			18	3	18	3	18	3	18	3	18	3		
Fotografia i wideo***			18	3	18	3	18	3	18	3	18	3		
Liternictwo i typografia			18	3										
Wybrane zagadnienia ze sztuki współczesnej			18	3										
Rysunek koncepcyjny			18	3	18	3								
Rysunek z elementami anatomii			18	3	18	3								
Metody wizualizacji i informacji					18	3								
Kompozycja brył i płaszczyzn					18	3								
Podstawy filozofii							18	3						
Perspektywa i aksonometria							18	3						
Rysunek							18	3	18	3	18	3	18	3
Reżyseria barwy i przestrzeni							18	3	18	3				
Rzeźba							18	3	18	3	18	3	18	3
Estetyka											18	3		
Malarstwo							18	3	18	3	18	3	18	3
Media elektroniczne											18	3		
Projektowanie przedsięwzięć kulturalnych									18	3			18	3
Rozważania o kulturze													18	3
Socjologia ogólna													18	3
Techniki twórcze i projektowe									18	3			18	3

* wybrana główna pracownia projektowa: projektowanie produktu, projektowanie ubioru, projektowanie biżuterii, projektowanie gier,

** wybrana dodatkowa pracownia projektowa, inna niż pracownia główna: projektowanie produktu, grafika użytkowa projektowanie ubioru, projektowanie biżuterii, projektowanie gier, projektowanie przestrzeni

*** przedmiot powiązany z pracownią projektową