

WZORNICTWO I STOPIEŃ - profil praktyczny

Studia stacjonarne

Program obowiązujący od roku akademickiego 2023/24

	godz.	ECTS	ROK 1		SEM 2		ROK 2		SEM 4		ROK 3		SEM 6	
			godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
Suma godzin wraz z praktykami	2898	185	420	28	485	29	525	32	525	34	443	29	500	33
Przedmioty kierunkowe praktyczne														
Pracownia główna*			80	4	80	4	80	6	80	6	80	6	80	6
Projektowanie wstępne			30	3	30	3								
Modelowanie 3d dla wzornictwa			30	1	30	1								
Perspektywa i aksonometria					30	2								
Pracownia Rzeczywistości Generowanych							30	2						
Fotografia i wideo							30	2	30	2				
Ergonomia									15	2				
Graficzne techniki komputerowe			30	2										
Warsztaty doradztwa zawodowego											8	1		
Portfolio artystyczne			15	1									15	1
Aneks artystyczny													15	3
Seminarium dyplomowe													30	4
Przedmioty kierunkowe teoretyczne														
Wybrane zagadnienia z historii wzornictwa					30	2								
Materiałoznawstwo									15	2				
Przedmioty artystyczne														
Rzeźba							60	2	60	2				
Rysunek			60	2	60	2								
Malarstwo							60	2	60	2				
Przedmioty ogólne														
Psychofizjologia widzenia			30	2	30	2								
Wybrane zagadnienia z historii sztuki			15	2	15	2	15	2	15	2				
Podstawy przedsiębiorczości											30	2		
Prawo autorskie											15	2		
Lektorat j.angielskiego							30	2	30	2	30	2	30	2
Szkolenie biblioteczne			2	1										
Szkolenie BHP			8	1										
Wychowanie fizyczne			30		30									
Blok praktyki	720	24												
Praktyki							120	4	120	4	180	6	240	8
Praktyki plener					60	2								
Przedmioty Wolnego Wyboru														
Pracownia dodatkowa**							40	4	40	4	40	4		
Konstrukcja i techniki realizacji ubioru***			30	3	30	3	30	3	30	3	30	3		
Pracownia Rzeczywistości Generowanych***			30	3	30	3	30	3	30	3	30	3		
Graficzne techniki komputerowe***			30	3	30	3	30	3	30	3	30	3		
Modelowanie 3d***			30	3	30	3	30	3	30	3	30	3		
Fotografia i wideo***			30	3	30	3	30	3	30	3	30	3		
Liternictwo i typografia			30	3										
Wybrane zagadnienia ze sztuki współczesnej			30	3										
Rysunek koncepcyjny			30	3	30	3								
Rysunek z elementami anatomii			30	3	30	3								
Metody wizualizacji i informacji					30	3								
Kompozycja brył i płaszczyzn					30	3								
Podstawy filozofii							30	3						
Perspektywa i aksonometria							30	3						
Rysunek							30	3	30	3	30	3	30	3
Reżyseria barwy i przestrzeni							30	3	30	3				
Rzeźba							30	3	30	3	30	3	30	3
Estetyka											30	3		
Malarstwo							30	3	30	3	30	3	30	3
Media elektroniczne											30	3		
Projektowanie przedsięwzięć kulturalnych									30	3			30	3
Rozważania o kulturze													30	3
Socjologia ogólna													30	3
Techniki twórcze i projektowe									30	3			30	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