

WZORNICTWO II-STOPIEŃ - profil praktyczny

Studia stacjonarne

Program obowiązujący od roku akademickiego 2023/24

	godz.	ECTS	ROK 1		ROK 2		ROK 2		ROK 2	
			SEM 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4				
	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
suma z praktykami	1783	126	470	32	500	32	388	28	425	34
Przedmioty kierunkowe praktyczne										
Pracownia główna*			80	6	80	6	80	6	80	6
Seminarium dyplomowe									15	4
Aneks artystyczny									15	3
Pracownia przekazu projektowego			30	2	30	2				
Pracownia działań materiałowych			30	2	30	2				
Modelowanie 3d dla wzornictwa			30	2	30	2				
Techniki twórcze i projektowe			30	2						
Pracownia Rzeczywistości Generowanych			30	2						
Przedmioty kierunkowe teoretyczne										
Wybrane zagadnienia z ergonomii									15	3
Współczesne problemy architektury i wzornictwa							15	3		
Wybrane zagadnienia ze sztuki współczesnej			15	2	15	2				
Przedmioty artystyczne										
Rysunek			60	2	60	2				
Malarstwo			60	2	60	2				
Przedmioty ogólne										
Kreowanie marki osobistej							30	2		
Ochrona własności intelektualnej									15	2
Warsztaty doradztwa zawodowego							8	1		
Lektorat j.angielskiego					30	2	30	2		
Blok praktyki										
Praktyki							120	4	180	6
Praktyki plener					60	2				
Przedmioty wolnego wyboru										
Pracownia dodatkowa**			45	4	45	4	45	4	45	4
Konstrukcja i techniki realizacji ubioru***			30	3	30	3	30	3	30	3
Wybrane zagadnienia z projektowania komputerowego***			30	3	30	3	30	3	30	3
Fotografia i wideo***			30	3	30	3	30	3	30	3
Pracownia Rzeczywistości Generowanych***			30	3	30	3	30	3	30	3
Metody wizualizacji i informacji***			30	3	30	3	30	3	30	3
Rozważania o kulturze			30	3						
Socjologia kultury			30	3						
Reżyseria barwy i przestrzeni					30	3				
Rysunek koncepcyjny			30	3	30	3				
Przedsiębiorczość					30	3				
Projektowanie przedsięwzięć kulturalnych					30	3				
Etyka							30	3		
Komunikacja międzykulturowa									30	3
Rzeźba			30	3						
Rysunek					30	3				
Malarstwo							30	3		

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

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

*** przedmiot powiązany z pracownią projektową