

Załącznik
do Uchwały Nr 8/30/09/2025
Senatu Uniwersytetu VIZJA
z dnia 30 września 2025 r.



UNIWERSYTET VIZJA

PROGRAM STUDIÓW

PROJEKTOWANIE MODY
I ZRÓWNOWAŻONE ZARZĄDZANIE
W MODZIE
(ang. Fashion Design & Sustainable Fashion Management)

STUDIA I STOPNIA
PROFIL PRAKTYCZNY

Rok akademicki rozpoczęcia cyklu kształcenia: 2025/2026

Data zatwierdzenia przez Dziekana Wydziału:

24 września 2025 r.

Data zatwierdzenia przez Prorektora ds. kształcenia:

24 września 2025 r.

Data uchwalenia przez Senat Uczelni:

30 września 2025 r.

Ogólne informacje i wskaźniki dotyczące programu studiów

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	Licencjat
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	180
Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Studia stacjonarne: 2393 godz. Studia niestacjonarne: 1608 godz.
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Studia stacjonarne: 92,2 (51,2%) Studia niestacjonarne 63,20 (35,1%)
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 79% Nauki o zarządzaniu i jakości 21%
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	133 pkt. ECTS (73,9%)
Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	10 pkt. ECTS
Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru	56 pkt. ECTS (31,1%)
Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk	6 miesięcy 720 godz. 28 pkt. ECTS
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich	60 godz.

**Zajęcia przewidziane programem studiów w podziale na moduły kształcenia
wraz z liczbą godzin i punktów ECTS**

L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć dydaktycznych ogółem	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1. Kształcenie ogólne				
1.	BHP	0	8	8
2.	Umiejętności akademickie	1	15	8
3.	Estetyka / Antropologia (DW)	4	30	16
4.	Teoria organizacji i zarządzania / Podstawy ekonomii (DW)	3	30	24
5.	Podstawy komunikacji społecznej / Wprowadzenie do psychologii (DW)	3	30	24
6.	Język obcy (DW)	9	120	64
7.	Zajęcia sportowo-rekreacyjne	0	60	---
Razem		20	293	144
2. Kształcenie kierunkowe				
8.	Historia sztuki i ubioru	15	150	80
9.	Materiałoznawstwo	6	60	32
10.	Społeczna odpowiedzialność biznesu oraz zrównoważony rozwój w modzie	6	60	32
11.	Rysunek żurnalowy	12	120	64
12.	Projektowanie ubioru	12	120	64
13.	Techniki krawieckie	11	90	48
14.	Konstrukcja i modelowanie	11	90	48
15.	Projektowanie graficzne & komunikacja wizualna	8	90	48
16.	Podstawy projektowania przemysłowego i materiały inżynieryjne	3	30	16
17.	Branding w branży mody	3	30	16
18.	Projektowanie obuwia i akcesoriów	9	90	48
19.	Gospodarka cyrkularna w modzie	2	30	16
20.	Omnichannel marketing	2	30	16
21.	Kontakty z mediami i influencerami	2	30	16
22.	Analiza i prognozowanie trendów	2	30	16
23.	Projektowanie cyfrowe oraz druk 3D	4	60	32
24.	Zarządzanie produkcją oraz jakością	2	30	16
25.	Fotografia / Tworzenie materiałów video (DW)	3	30	16
26.	Stylizacja i budowanie wizerunku w modzie	2	30	16
27.	Praktyka zawodowa (DW)	28	720	720
Razem		143	1920	1360
3. Kształcenie kontekstowe				
28.	Umiejętności menedżerskie / Komunikacja interpersonalna (DW)	3	30	16
29.	Przedsiębiorczość / Zarządzanie projektami (DW)	3	30	16
30.	Ochrona własności intelektualnej	2	30	16
31.	Projekt społeczny – projekt dyplomowy	9	90	56
Razem		17	180	104
Razem		180	2393	1608

DW – zajęcia do wyboru

4. Fakultatywne (nieobowiązkowe) moduły kształcenia ogólnego *				
Moduł I				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć dydaktycznych ogółem	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Język obcy specjalistyczny I	3	30	16
2.	Kulturowe dziedzictwo Europy	3	30	16
3.	Praktyczna nauka języka (leksyka i czytanie) (DW)	5	60	32
4.	Praktyczna nauka języka (gramatyka praktyczna) (DW)	5	60	32
5.	Praktyczna nauka języka (konwersacje) (DW)	5	60	32
6.	Praktyczna nauka języka (pisanie i stylistyka) (DW)	5	60	32
7.	Praktyczna nauka języka (umiejętności zintegrowane) (DW)	4	30	16
Razem		30	330	176
Moduł II				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć dydaktycznych ogółem	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Język obcy specjalistyczny II	3	30	16
2.	Kulturowe dziedzictwo Polski	3	30	16
3.	Praktyczna nauka języka (leksyka i czytanie) (DW)	5	60	32
4.	Praktyczna nauka języka (gramatyka praktyczna) (DW)	5	60	32
5.	Praktyczna nauka języka (konwersacje) (DW)	5	60	32
6.	Praktyczna nauka języka (pisanie i stylistyka) (DW)	5	60	32
7.	Praktyczna nauka języka (umiejętności zintegrowane) (DW)	4	30	16
Razem		30	330	176

* Zajęcia kształcenia kulturowego i językowego, realizowane w ramach semestru lub roku wstępnego (tzw. *foundation programme*), przeznaczone w szczególności dla cudzoziemców lub osób o niewystarczających kompetencjach w zakresie języka, w którym realizowany jest program studiów.

5. Fakultatywne (nieobowiązkowe) zajęcia kształcenia dodatkowego – zajęcia swobodnego wyboru w j. angielskim**				
Semestr I				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Przedmiot (-y) dodatkowe (fakultatywne) w liczbie od 1 do 3	maks. 9	maks. 90	---
Semestr II				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Przedmiot (-y) dodatkowe (fakultatywne) w liczbie od 1 do 3	maks. 9	maks. 90	---
Razem		maks. 18	maks. 180	---

** Zajęcia dodatkowe swobodnego wyboru w j. angielskim są przeznaczone dla studentów I roku studiów I stopnia lub jednolitych studiów magisterskich. Student może zrealizować do trzech przedmiotów w semestrze. Lista przedmiotów w semestrze jest podawana do wiadomości studentów na początku danego semestru.

Nazwy zajęć realizowanych w wersji anglojęzycznej

Polskojęzyczne nazwy zajęć	Anglojęzyczne nazwy zajęć
BHP	Occupational Health and Safety
Umiejętności akademickie	Academic Skills
Estetyka	Aesthetics
Antropologia	Anthropology
Historia sztuki i ubioru	History of Art & Fashion
Materiałoznawstwo	Materials Design for Fashion
Spółeczna odpowiedzialność biznesu oraz zrównoważony rozwój w modzie	Corporate Social Responsibility and Sustainable Fashion Development
Rysunek żurnalowy	Fashion Illustration
Projektowanie ubioru	Fashion Design
Techniki krawieckie	Sewing Techniques & Tailoring
Konstrukcja i modelowanie	Construction and Patternmaking
Umiejętności menadżerskie	Managerial Skills
Komunikacja interpersonalna	Interpersonal Communication
Zajęcia sportowo-rekreacyjne	Sports and Recreation
Język obcy	Foreign Language
Teoria organizacji i zarządzania	Organisation and Management Theory
Podstawy ekonomii	Fundamentals of Economics
Podstawy komunikacji społecznej	Foundations of Social Communication
Wprowadzenie do psychologii	Introduction to Psychology
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna	Multimedia Design & Visual Communication
Podstawy projektowania przemysłowego i materiały inżynierskie	Industrial Design and Engineering Materials
Przedsiębiorczość	Entrepreneurship
Zarządzanie projektami	Project Management
Branding w branży mody	Branding in Fashion Industry
Projektowanie obuwnicze i akcesoriów	Footwear & Accessories Design
Gospodarka cyrkularna w modzie	Circular Economy in Fashion
Praktyka zawodowa: Projektowanie mody	Student Internship: Fashion Design
Praktyka zawodowa: Zrównoważone zarządzanie w modzie	Student Internship: Sustainable Fashion Management
Omnichannel marketing	Omnichannel marketing
Kontakty z mediami i influencerami	Contacts with media and influencers
Analiza i prognozowanie trendów	Trends & coolhunting
Projektowanie cyfrowe oraz druk 3D	Digital Design & 3D Print
Ochrona własności intelektualnej	Intellectual Property Protection
Projekt społeczny – projekt dyplomowy	Social Project – Diploma Project
Zarządzanie produkcją oraz jakością	Production and Quality Management
Stylizacja i budowanie wizerunku w modzie	Styling & Image Creation in Fashion
Fotografia	Photography
Tworzenie materiałów wideo	Creating video materials

Zajęcia, które mogą być realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Liczba godzin w programie studiów		Liczba punktów ECTS
		Stacjonarnych	Niestacjonarnych	
BHP	wykłady	8	8	
Umiejętności akademickie	wykłady	15	8	1
Estetyka / Antropologia	wykłady	30	16	4
Teoria organizacji i zarządzania / Podstawy ekonomii	wykłady	30	24	3
Podstawy komunikacji społecznej / Wprowadzenie do psychologii	wykłady	30	24	3
Historia sztuki i ubioru	wykłady	150	80	15
Spółeczna odpowiedzialność biznesu oraz zrównoważony rozwój w modzie	wykłady	60	32	6
Analiza i prognozowanie trendów	wykłady	30	16	2
Zarządzanie produkcją oraz jakością	konwersatoria	30	16	2
Razem		383	224	36

Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin (st. stacjonarne)	Łączna liczba godzin (st. niestacjonarne)	Liczba punktów ECTS
Rysunek żurnalowy	ćwiczenia	120	64	12
Projektowanie ubioru	ćwiczenia	120	64	12
Techniki krawieckie	laboratoria	90	48	11
Konstrukcja i modelowanie	laboratoria	90	48	11
Umiejętności menadżerskie / Komunikacja interpersonalna (DW)	warsztaty	30	16	3
Język obcy (DW)	lektoraty	120	64	9
Projektowanie obuwia i akcesoriów	ćwiczenia	90	48	9
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna	laboratoria	90	48	8
Podstawy projektowania przemysłowego i materiały inżynierskie	laboratoria	30	16	3
Branding w branży mody	ćwiczenia	30	16	3
Gospodarka cyrkularna w modzie	konwersatorium	30	16	2
Projektowanie cyfrowe oraz druk 3D	laboratoria	60	32	4
Ochrona własności intelektualnej	warsztaty	30	16	2
Stylizacja i budowanie wizerunku w modzie	laboratoria	30	16	2
Fotografia / Tworzenie materiałów video (DW)	laboratoria	30	16	3
Kontakty z mediami i influencerami	ćwiczenia	30	16	2

Projekt społeczny – projekt dyplomowy	konwersatoria	90	56	9
Praktyka zawodowa (DW)	praktyka zawodowa	720	720	28
Razem		1830	1320	133

Zajęcia lub grupy zajęć do wyboru

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin (studia stacjonarne)	Łączna liczba godzin (studia niestacjonarne)	Liczba punktów ECTS
Estetyka / Antropologia	wykłady	30	16	4
Umiejętności menedżerskie / Komunikacja interpersonalna	warsztaty	30	16	3
Język obcy	lektoraty	120	64	9
Teoria organizacji i zarządzania / Podstawy ekonomii	wykłady	30	24	3
Podstawy komunikacji społecznej / Wprowadzenie do psychologii	wykłady	30	24	3
Przedsiębiorczość / Zarządzanie projektami	wykłady	30	16	3
Praktyka zawodowa: Projektowanie mody / Zrównoważone zarządzanie w modzie	Praktyka zawodowa	720	720	28
Fotografia / Tworzenie materiałów video	laboratoria	30	16	3
	Razem:	1020	896	56

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się uwzględniają uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomów 6-7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (*Dz. U. z 2016 r., poz. 64 i 1010*) oraz charakterystyki drugiego stopnia określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Absolwent **studiów pierwszego stopnia** na kierunku **Projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie (ang. Fashion Design & Sustainable Fashion Management)** uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Kategoria charakterystyki efektów uczenia się	Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Po ukończeniu studiów na kierunku Projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie (ang. <i>Fashion Design & Sustainable Fashion Management</i>) absolwent:	Odniesienie do	
			uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia PRK	charakterystyki drugiego stopnia PRK
WIEDZA zakres i głębia	W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych			
	FD_WG01	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metodologii i podstawowych zasad realizacji prac artystycznych w zakresie projektowania mody, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania ubioru, obuwia oraz akcesoriów.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG02	Zna zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych wykorzystywanych w projektowaniu ubioru, obuwia i akcesoriów oraz pokrewnych dyscyplinach artystycznych.	P6U_W	P6S_WG
	W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych			
	FD_WG03	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii sztuki, ubioru i obuwia oraz akcesoriów.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG04	Zna główne style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze, poprawnie identyfikuje style charakterystyczne dla danej epoki i regionu oraz ich wpływ na nowoczesną modę.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG05	Ma wiedzę z zakresu głównych trendów w branży mody, zna metody ich odkrywania, przewidywania oraz kreowania.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG06	Ma zaawansowaną wiedzę na temat technologii stosowanych w projektowaniu ubioru, obuwia oraz akcesoriów.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG07	Ma wiedzę dotyczącą oprogramowania komputerowego wykorzystywanego w pracy projektanta mody, jest świadomy kierunków rozwoju technologicznego oraz wpływu technologii na pracę zawodową projektanta mody.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG08	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu materiałoznawstwa włókienniczego i obuwniczego, zna właściwości surowców włókienniczych i obuwniczych oraz metody ich wytwarzania, obróbki, oceny jakościowej, technologii materiałów odzieżowych, technik tkackich, rodzajów splotów oraz z zakresu rozróżniania oraz produkcji tekstyliów z uwzględnieniem nowoczesnych rozwiązań w ramach zrównoważonego rozwoju.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG09	Zna podstawy, zasady i techniki wykonywania rysunku żurnalowego oraz jego zastosowania w pracy zawodowej projektanta mody oraz w innych dyscyplinach artystycznych.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG10	Zna różne techniki krawieckie oraz ich zastosowanie.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG11	Zna podstawy, zasady i techniki wykonywania form konstrukcyjnych odzieży, ich stopniowania oraz modelowania.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG12	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu projektowania graficznego, liternictwa i typografii oraz środków i technik prezentacji wizualnych, w tym zasad dokumentowania prac.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG13	Ma zaawansowaną wiedzę na temat społecznej odpowiedzialności biznesu (CSR), zasad zrównoważonego rozwoju oraz zrównoważonego gospodarowania i zarządzania zasobami w sektorze modowym.	P6U_W	P6S_WG

	FD_WG14	Ma zaawansowaną wiedzę na temat procesów zapewniania jakości w sektorze modowym.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG15	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta mody.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG16	Zna psychologiczne zasady efektywnego komunikowania się interpersonalnego, w tym w kontekście biznesowym.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG17	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu nowoczesnych metod i narzędzi marketingowych stosowanych w branży modowej i w zrównoważonym zarządzaniu modą.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG18	Ma podstawową wiedzę z obszaru nauk humanistycznych i społecznych, rozumie interdyscyplinarny charakter tej wiedzy oraz powiązania z innymi dyscyplinami nauki i sztuki oraz zna możliwości praktycznych zastosowań tej wiedzy.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG19	Posiada wiedzę na temat współczesnych sposobów realizacji działalności zawodowej w tzw. wolnych zawodach, w szczególności metodę pracy projektowej.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG20	Posiada wiedzę z zakresu ogólnych technologii w projektowaniu przemysłowym, w tym zgodnych z zasadami gospodarki cyrkularnej.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG21	Zna zasady projektowania cyfrowego, technologii oraz komponentów potrzebnych do realizacji druku na drukarkach trójwymiarowych.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG22	Zna różne źródła wiedzy oraz zasady komunikacji naukowej i branżowej z obszaru nauk o sztuce, sztuk plastycznych i projektowania mody oraz zrównoważonego zarządzania modą.	P6U_W	P6S_WG
	FD_WG23	Zna ogólną użytkową terminologię i gramatykę języka obcego a także specjalistyczną terminologię w zakresie projektowania mody, materiałoznawstwa tekstyliów, e-marketingu i komunikacji biznesowej.	P6U_W	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI wykorzystanie wiedzy	W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej			
	FD_UW01	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, w szczególności w zakresie projektowania ubioru, obuwia i akcesoriów oraz posiada umiejętności niezbędne do ich realizacji.	P6U_U	P6S_UW
	W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych			
	FD_UW02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie projektowania mody.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW03	Potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW04	Podjmuje samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych.	P6U_U	P6S_UW
	W zakresie umiejętności kreacji artystycznej			
	FD_UW05	Potrafi realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	P6U_U	P6S_UW
	W zakresie umiejętności warsztatowych			
	FD_UW06	Potrafi rozpoznawać materiały oraz ich cechy, a także odpowiednio je stosować w projektowaniu oraz produkcji odzieży, obuwia oraz akcesoriów, w tym z uwzględnieniem koncepcji zrównoważonego rozwoju.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW07	Potrafi wykonać ubrania technologią krawiecką i dziewiarską.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW08	Potrafi samodzielnie tworzyć odzieżowe i obuwnicze formy konstrukcyjne oraz wykonać ich stopniowanie.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW09	Potrafi odwzorować sylwetki ludzkie oraz materiały odzieżowe w rysunku żurnalowym z uwzględnieniem proporcji ludzkiego ciała oraz cech wizualnych tekstyliów.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW10	Umiejętnie projektuje ubrania, obuwie oraz akcesoria zgodnie z obowiązującymi trendami, technologią oraz z zasadami zrównoważonego rozwoju oraz zrównoważonego gospodarowania i zarządzania zasobami w sektorze modowym.	P6U_U	P6S_UW

	FD_UW11	Umiejętnie prezentuje projekty w zaawansowanej formie graficznej.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW12	Potrafi wybierać odpowiednie technologie do projektów ubrań, obuwia i akcesoriów, w tym z uwzględnieniem założeń zrównoważonego rozwoju.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW13	Sprawnie projektuje w przestrzeni trójwymiarowej oraz potrafi przygotować projekt do wyprodukowania w technologii druku 3D.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW14	Potrafi bezpiecznie, odpowiedzialnie i twórczo posługiwać się sprzętem, różnorodnymi narzędziami, oprogramowaniem komputerowym, zasobami dostępnymi w sieci Internet oraz aparaturą i nowoczesnymi rozwiązaniami technologicznymi wykorzystywanymi w pracy projektanta mody.	P6U_U	P6S_UW
	W zakresie umiejętności kontekstowych i ogólnych			
	FD_UW15	Prawidłowo identyfikuje, opisuje oraz analizuje trendy i zjawiska w historii sztuki, a szczegółowo - w zakresie historii ubioru, obuwia oraz akcesoriów.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW16	Projektuje w duchu zrównoważonego rozwoju, potrafi wdrażać strategię Korporacyjnej Odpowiedzialności w biznesie.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW17	Potrafi opracować i wdrożyć strategię marketingową, w tym strategię e-commerce, uwzględniając różne kanały komunikacji, a także budować rozpoznawalność swojej marki poprzez wykorzystanie branding.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW18	Umiejętnie analizuje rynek, analizuje trendy oraz prognozuje zmiany w sektorze modowym.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW19	Potrafi zaplanować i zrealizować projekt społeczny o tematyce modowej lub interdyscyplinarnej, w szczególności promujący lub wdrażający zasady społecznej odpowiedzialności biznesu.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW20	Potrafi przygotować biznesplan dla działalności przedsiębiorczej w branży mody lub w sektorze sztuki i kultury.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW21	Prawidłowo stosuje podstawowe mikro-umiejętności psychologiczne w komunikacji interpersonalnej w celu tworzenia optymalnych warunków pracy i współpracy z innymi oraz w komunikacji biznesowej.	P6U_U	P6S_UW
	FD_UW22	Skutecznie wdraża w swej działalności zawodowej system zarządzania procesami i jakością, potrafi przygotować audyt i na jego podstawie sporządzić raport oceny, listę zaleceń oraz harmonogram działań naprawczych.	P6U_U	P6S_UW
UMIEJĘTNOŚCI komunikowanie się	W zakresie umiejętności werbalnych			
	FD_UK01	Potrafi przygotować typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z projektowaniem mody, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł.	P6U_U	P6S_UK
	FD_UK02	Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie co najmniej B2 zgodnie z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym w zakresie problematyki sztuki, projektowania ubrań, obuwia i akcesoriów oraz materiałoznawstwa.	P6U_U	P6S_UK
	W zakresie umiejętności publicznych prezentacji			
	FD_UK03	Potrafi stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych.	P6U_U	P6S_UK
UMIEJĘTNOŚCI organizacja pracy	FD_UK04	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę o sztuce, projektowaniu mody i zrównoważonym zarządzaniu do skutecznego komunikowania się z innymi, formułowania i argumentowania swojego stanowiska w dyskusji / debacie, w tym z wykorzystaniem nowoczesnych technologii i mediów.	P6U_U	P6S_UK
	W zakresie umiejętności organizacji pracy			
	FD_UO01	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną i w zespole, realizując zadania zawodowe projektanta mody, w tym o charakterze projektowym.	P6U_U	P6S_UO
	FD_UO02	Sprawnie i w sposób zorganizowany wykonuje zadania na stanowisku pracy projektanta mody, przestrzegając zasad wynikających z regulaminu pracy i bezpieczeństwa sanitarno-epidemiologicznego.	P6U_U	P6S_UO
	FD_UO03	Potrafi efektywnie współpracować z innymi osobami, realizując zadania zawodowe projektanta mody, w tym wymagające współdziałania z innymi specjalistami, zarządzania w zespole i prowadzenia działalności biznesowej.	P6U_U	P6S_UO
	W zakresie umiejętności warsztatowych			

UMIEJĘTNOŚCI uczenie się	FD_UU01	Stosuje efektywne techniki ćwiczeń umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę.	P6U_U	P6S_UU
	FD_UU02	Potrafi poszerzać swoją wiedzę poprzez korzystanie z różnych źródeł wiedzy naukowej i branżowej, czyta ze zrozumieniem doniesienia naukowe z zakresu sztuk plastycznych, mody i zrównoważonego zarządzania, różnicuje źródła wiedzy o różnym stopniu wiarygodności, identyfikuje informacje niewiarygodne.	P6U_U	P6S_UU
KOMPETENCJE oceny – krytyczne podejście	W zakresie uwarunkowań psychologicznych			
	FD_KK01	Jest gotów do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów oraz jest gotów do elastycznego myślenia, adaptowania do nowych i zmieniających się okoliczności.	P6U_K	P6S_KK
	FD_KK02	Kontroluje swoje zachowania w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami.	P6U_K	P6S_KK
KOMPETENCJE odpowiedzialność	W zakresie komunikacji społecznej			
	FD_KO01	Docenia znaczenie sztuk plastycznych i projektowania mody dla wytyczania korzystnych wzorców kulturowych, przełamywania uprzedzeń i stereotypów kulturowych oraz dążenia do odpowiedzialnego korzystania z dóbr konsumpcyjnych i zrównoważonego zarządzania zasobami; dostrzega swoją rolę i możliwość oddziaływania w tych procesach.	P6U_K	P6S_KO
	FD_KO02	Jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu.	P6U_K	P6S_KO
	FD_KO03	Dąży do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.	P6U_K	P6S_KO
	FD_KO04	Jest gotów do inicjowania działalności i realizacji projektów na rzecz interesu publicznego, zwłaszcza w sferze promowania sztuki i kultury, wytyczania nowych trendów w branży odzieżowej i obuwniczej z poszanowaniem zasad niedyskryminacji i ochrony zwierząt i zasobów Ziemi oraz promowania wykorzystania materiałów recyklingowych oraz wytworzonych z zapewnieniem godnych warunków pracy pracowników w przemyśle tekstylnym i odzieżowym.	P6U_K	P6S_KO
	FD_KO05	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, w szczególności do wykonywania tzw. wolnego zawodu; jest przygotowany do założenia i prowadzenia działalności gospodarczej lub organizacji zorientowanej na praktyczne zastosowania wiedzy o projektowaniu mody, wdrażającej dobre praktyki CSR i zrównoważone zarządzanie.	P6U_K	P6S_KO
KOMPETENCJE rola zawodowa	W zakresie niezależności			
	FD_KR01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.	P6U_K	P6S_KR
	FD_KR02	Zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności zawodowej artysty i projektanta mody związanej z misją upowszechniania wartości takich jak kreatywność, tolerancja, szacunek dla odmienności kulturowych, wrażliwość na piękno, sprawiedliwość i odpowiedzialność społeczna.	P6U_K	P6S_KR
	FD_KR03	Jest wrażliwy na niekorzystne zjawiska społeczne przejawiające się w postaci dyskryminacji, szkodliwych stereotypów, uprzedzeń społecznych, w szczególności wobec osób pochodzących z odmiennych kultur; rozumie potrzebę podejmowania działań na rzecz ich korygowania.	P6U_K	P6S_KR
	FD_KR04	Ujawnia wrażliwość na zasady i standardy etyki obowiązujące go przy wykonywaniu swoich czynności zawodowych; jest gotów do kierowania się nimi w sytuacjach powstawania dylematów etyczno-zawodowych w trosce o dobro innych i etos swojego zawodu.	P6U_K	P6S_KR

Objaśnienia oznaczeń:

FD	- kierunek studiów: „projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie”
WG	- kategoria efektów uczenia się: „wiedza” – „zakres i głębia”
UK	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „komunikowanie się”
UO	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „organizacja pracy”
UU	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „uczenie się”
UW	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „wykorzystanie wiedzy”
KK	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „krytyczne podejście”
KO	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „odpowiedzialność”
KR	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „rola zawodowa”
01 i kolejne	- numery efektów uczenia się

Zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów oraz liczby punktów ECTS

1. KSZTAŁCENIE OGÓLNE		
Kierunkowe efekty uczenia się	BHP <i>Occupational Health and Safety</i>	ECTS: 0
	Definicja i istota bezpieczeństwa i higieny pracy. Podstawowe akty prawne z zakresu BHP (Kodeks Pracy, Rozporządzenie w sprawie BHP na uczelniach, Ustawa o Ochronie Przeciwpowodzi, Rozporządzenie w sprawie ogólnych przepisów BHP, Rozporządzenie w sprawie szkolenia z zakresu BHP, Rozporządzenie w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie). Instytucje pełniące nadzór nad przestrzeganiem przepisów BHP. Obowiązki i uprawnienia Rektora w zakresie przestrzegania zasad BHP na uczelni. Ogólne zasady BHP obowiązujące na terenie uczelni. Ogólne zasady dotyczące budynków, pomieszczeń, maszyn i urządzeń oraz wymagania, jakie powinny spełniać. Zasady wyposażenia budynków/pomieszczeń w sprzęt gaśniczy, apteczki. Zasady poruszania się w ciągach komunikacyjnych. Definicja czynników szkodliwych oraz działania optymalizujące działania czynników. Zagrożenia wypadkowe, rodzaje wypadków. Przyczyny wypadków. Podstawowe zasady ochrony przeciwpożarowej. Akty prawne w zakresie PPOŻ. Zapobieganie zagrożeniom pożarowym. Zasady postępowania w przypadku wystąpienia zagrożenia pożaru. Zasady posługiwania się sprzętem gaśniczym. Rodzaje gaśnic. Procedury ewakuacyjne. Stosowane znaki ewakuacji. Znaki bezpieczeństwa stosowane w ochronie przeciwpożarowej. Postępowanie w razie wypadku. Przepisy regulujące obowiązek udzielenia pierwszej pomocy poszkodowanemu. Podstawowe zabiegi resuscytacyjne. Pozycja boczna ustalona. Opatrywanie zranień, złamań, zwichnięć, oparzeń. Postępowanie w przypadku porażenia prądem elektrycznym. Postępowanie w przypadku zatrucia.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Umiejętności akademickie <i>Academic Skills</i>	ECTS: 1
FD_WG01 FD_WG22 FD_UK01 FD_UU02 FD_KK01 FD_KK02 FD_KO02	Wartości akademickie. Odróżnienie nauki od pseudonauki. Obiektywizm, sceptycyzm, dążenie do prawdy, otwartość na nowe informacje, dążenie do zdobywania kompetencji, sumiennosc. Ochrona wartości intelektualnej, bezstronne, niezafałszowane prezentowanie danych. Identyfikowanie problemu. Prezentacja konkretnych przykładów problemów. Poszukiwanie zagadnienia, które dla studenta jest ważne, które wzbudza jego zainteresowanie i potrzebę działania. Przedstawienie opisu problemu. Rozumowanie. Myślenie racjonalne i intuicyjne. Błędy i zniekształcenia myślenia racjonalnego (np. błąd konfirmacji). Myślenie probabilistyczne. Myślenie przyczynowe. Wnioskowanie. Analiza potencjalnych zniekształceń w sposobie postrzegania problemu. Analiza zagrożeń i szans. Analiza struktury przyczynowej problemu. Komunikowanie. Styl pisanie tekstów akademickich. Struktura różnych rodzajów tekstów akademickich. Pisanie projektu zawierającego opis problemu, przegląd dostępnych danych na jego temat oraz propozycję jego rozwiązania. Uczestniczenie w dyskusji. Argumentowanie. Przyjmowanie krytyki. Ustna prezentacja projektu z wykorzystaniem technik audiowizualnych.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Estetyka <i>Aesthetics</i>	ECTS: 4
FD_WG18 FD_UW18 FD_UK04 FD_KR02 FD_KR03	Zagadnienia wstępne - teoria estetyki. Estetyka a filozofia sztuki. Teoria piękna a wartości estetyczne. Aksjologia jako związek estetyki i etyki. Piękno, kanon, kultura. Co tworzy standard piękna? Piękno na co dzień. O estetyce wizerunku publicznego. Kicz, kampa, brzydota. Moda. Historia i zastosowanie dziś. Ciało i normy ciała. Dychotomie piękna: męskie/kobiece, piękne/brzydkie, chude/grube. Paleta barw. Znaczenie kolorów w estetyce. Ocena - jak oceniać, co krytykować, jak formułować opinie estetyczne. Estetyka przyszłości i estetyka lokalna (wzorce w kulturach).	
Kierunkowe efekty uczenia się	Antropologia <i>Anthropology</i>	ECTS: 4
FD_WG18 FD_UW18 FD_UK04	Zagadnienia wstępne - definicja antropologii, przedstawiciele, szkoły. Czym jest komunikacja, w jaki sposób komunikują się ludzie; rola języka, intencji, emocji; różnice antropologiczne i kulturowe. Cywilizacja a kultura. Jednostka w kulturze. Grupa społeczna. Człowiek w różnych kulturach; różnice i podobieństwa ujęcia humanitarne; człowiek jako przedmiot badań	

FD_KR02 FD_KR03	antropologicznych. Różnica i różnorodność. Wielokulturowość. Potrzeby świata współczesnego. Cywilizacja a mikroojczyzna - jak zachować tożsamość w dzisiejszym świecie. Pierre Bourdieu – habitus. Michel Foucault – panoptikum. Wyzwania antropologii XXI wieku.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Teoria organizacji i zarządzania <i>Organisation and Management Theory</i>	ECTS: 3
FD_WG15 FD_WG18 FD_UW20 FD_UK04 FD_UO01 FD_UO03 FD_KK01 FD_KO03 FD_KO05	Teoria organizacji i zarządzania jako dyscyplina naukowa. Uwarunkowania powstania nauk o organizacji i zarządzaniu. Organizacja i zarządzanie jako obiekt badań. Ujęcie organizacji - czynnościowe, atrybutowe, rzeczowe, spojrzenie statyczne, dynamiczne, przestrzenne. Organizacje jako system - teoria systemów, podsystemy organizacji. Charakterystyczne cechy i cele organizacji. Szkoły i kierunki w naukach organizacji i zarządzania. Modele organizacji. Typologia organizacji i zarządzania. Rola wiedzy w organizacji. Wiedza jako zasób, tworzenie wiedzy, konkurencja oparta na wiedzy. Rola otoczenia organizacji. Wpływ otoczenia na sposoby zarządzania. Podstawowe funkcje zarządzania. Planowanie, kierowanie (przewodzenie, realizacja, motywowanie), kontrola. Kierowanie organizacją - autorytet, przywództwo, władza, delegowanie, podejmowanie decyzji. Rola zarządzania kapitałem ludzkim w organizacji.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Podstawy ekonomii <i>Fundamentals of Economics</i>	ECTS: 3
FD_WG15 FD_WG18 FD_UW20 FD_UK04 FD_UO01 FD_UO03 FD_KK01 FD_KO03 FD_KO05	Kierunki rozwoju ekonomii jako nauki. Proces wnioskowania o ekonomii. Metody badawcze w ekonomii. Wyjaśnienie i prognozowanie w ekonomii. Ekonomia głównego nurtu i ekonomia poza głównym nurtem. Problem aktywności zawodowej i bezrobocia. Wzrost i rozwój gospodarczy. Inflacja i deflacja. Teorie ludnościowe. Problem ubóstwa i wykluczenia zawodowego. Problem nieuczciwych warunków handlowych. Ekonomika w branży projektowania mody. Ekonomika w branży zarządzania modą..	
Kierunkowe efekty uczenia się	Podstawy komunikacji społecznej <i>Foundations of Social Communication</i>	ECTS: 3
FD_WG18 FD_WG22 FD_UW21 FD_UK01 FD_UK03 FD_UO02 FD_KK02 FD_KO03 FD_KR02 FD_KR03	Czym jest komunikacja społeczna. Teorie i podejścia w nauce o komunikacji. Zastosowanie teorii komunikacyjnych w pracy projektanta mody. Komunikacja międzykulturowa - wpływ kultury na spostrzeganie rzeczywistości społecznej i sposoby komunikowania się. Komunikacja niewerbalna - wpływ komunikatów niewerbalnych na odbiór przekazu. Ważność komunikacji niewerbalnej w pracy projektanta mody. Formy tworzenia komunikatów. Wykorzystywanie mechanizmów psychologicznych w komunikacji. Reklama i komunikacja marketingowa. Metody manipulacji w komunikacji społecznej. Komunikacja w kryzysie i zachowania pomocowe.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Wprowadzenie do psychologii <i>Introduction to Psychology</i>	ECTS: 3
FD_WG18 FD_WG22 FD_UW21 FD_UK01 FD_UK03 FD_UO02 FD_KK02 FD_KO03 FD_KR02 FD_KR03	Wprowadzenie do nauki psychologii (główne szkoły i kierunki oraz ich porównanie). Psychologia jako dyscyplina naukowa - jej przedmiot, metody i cele. Etapy rozwoju psychicznego człowieka. Procesy spostrzegania. Procesy uwagi. Proces uczenia się i zapamiętywania. Myślenie i inteligencja. Emocje i motywacja. Język i komunikowanie się. Różnice indywidualne, temperament i osobowość. Jednostka wobec społeczności. Zaburzenia zachowania. Psychologia jako dziedzina praktyki - praktyczne zastosowania psychologii w różnych obszarach życia. Procesy poznawcze: wrażenia, percepcja, uwaga. Procesy poznawcze: pamięć, myślenie, uczenie. Emocje: typologie, funkcje, znaczenie dla życia człowieka. Motywacja: rodzaje, funkcje, znaczenie dla życia człowieka. Osobowość - teoria Wielkiej Piątki, pomiar osobowości oraz znaczenie w wyjaśnianiu zachowań człowieka. Mechanizmy wpływu społecznego: przykłady eksperymentów społecznych i możliwych zastosowań wyników tych eksperymentów. Społeczne mechanizmy agresji, stereotypizacji, wykluczenia społecznego i sposoby przeciwdziałania im. Etyczne aspekty psychologii.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Język obcy: angielski <i>Foreign Language: English</i>	ECTS: 9
FD_WG23 FD_UK02	Część I. Przymiotniki opisujące wygląd, osobowość i zachowanie człowieka. Struktura i zastosowanie czasów teraźniejszych: czas teraźniejszy prosty - Present Simple. Środowisko	

FD_KK01 FD_KO02 FD_KO03 FD_KR02 FD_KR04	naturalne i ochrona przyrody – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów teraźniejszych: czas teraźniejszy ciągły - Present Continuous. Zdrowie i ciało człowieka – leksyka. Kontrastywne zastosowanie czasów teraźniejszych: Present Simple vs Present Continuous. Turystyka, podróże i wakacje – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów teraźniejszych: czas Present Perfect Simple and Continuous (skutek vs akcja). Czas wolny człowieka: hobby, sport, rekreacja – leksyka. Kontrastywne, kompleksowe zastosowanie wszystkich czasów teraźniejszych języka angielskiego. Część II. Pobyt w hotelu - problemy i ich rozwiązywanie –leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przeszłych: czas przeszły prosty - Past Simple - czasowniki regularne i nieregularne. Garderoba – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przeszłych: czas przeszły ciągły - Past Continuous. Handel, biznes i komunikacja biznesowa - leksyka. Kontrastywne zastosowanie czasów przeszłych: Past Simple vs Past Continuous. Materiały tekstylne i metody ich obróbki– leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przeszłych: czas Past Perfect. Moda i ubrania – leksyka. Kontrastywne, kompleksowe zastosowanie wszystkich czasów przeszłych języka angielskiego. Część III. Anatomia ciała ludzkiego – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przyszłych: czas przyszły prosty - Will + infinitive. Wyposażenie zakładu projektanta mody – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przyszłych: wyrażenie "going to" - plany i przewidywanie przyszłości. Sport – leksyka. Struktura i zastosowanie czasów przyszłych: zaaranżowana przyszłość -Present Continuous for future. Życie na wsi i w mieście – leksyka. Kontrastywne zastosowanie czasów przyszłych: will = infinitive, going to, Present Continuous for future. Pokazy mody – leksyka. Kontrastywne, kompleksowe zastosowanie wszystkich czasów przyszłych języka angielskiego (z uwzględnieniem Future Continuous, Future Perfect i form opisowych). Część IV. Technologie produkcji elementów garderoby i obuwia - leksyka. Zdania złożone - struktura i zastosowanie - kompleksowe zastosowanie spójników. Problemy współczesnego świata: problem głodu, problem nadwagi i otyłości, choroby cywilizacyjne - leksyka. Czasowniki frazowe - rozdzielne i nierozdzielne. Wyrażanie uczuć i opinii – leksyka. Czasowniki modalne - ich funkcje i formy. Analiza i tłumaczenie tekstów specjalistycznych z zakresu projektowania mody. Mowa zależna w języku angielskim - zasady tworzenia i zastosowania. Prezentacja wybranego tematu z zakresu projektowania mody w języku angielskim - wypowiedź ustna. Kompleksowe zastosowanie rzeczowników, przymiotników, i przysłówków w różnych zdaniach z uwzględnieniem wszystkich czasów języka angielskiego (teraźniejszość, przeszłość, przyszłość).	
Kierunkowe efekty uczenia się	Język obcy: niemiecki <i>Foreign Language: German</i>	ECTS: 9
FD_WG23 FD_UK02 FD_KK01 FD_KO02 FD_KO03 FD_KR02 FD_KR04	Część I. Przymiotniki opisujące wygląd, osobowość i zachowanie człowieka. Rodzajnik określony i nieokreślony odmiana przez przypadki. Środowisko naturalne i ochrona przyrody – leksyka. Zaimek osobowy - odmiana przez przypadki. Zdrowie i ciało człowieka – leksyka. Rzeczownik niemiecki - odmiana przez przypadki - Nominativ, Genitiv, Dativ, Akkusativ. Turystyka, podróże i wakacje – leksyka. Czasowniki modalne, czasowniki <i>haben</i> i <i>sein</i> - odmiana i zastosowanie. Czas wolny człowieka: hobby, sport, rekreacja – leksyka. Przyimki niemieckie z Dativ i Akkusativ. Część II. Pobyt w hotelu - problemy i ich rozwiązywanie –leksyka. Czas przeszły Perfekt z <i>haben</i> i <i>sein</i> - czasowniki słabe i mocne. Garderoba – leksyka. Czas przeszły Praeteritum - odmiana czasowników. Handel, biznes i komunikacja biznesowa - leksyka. Czasowniki niemieckie wymagające przypadków Dativ i Akkusativ. Materiały tekstylne i metody ich obróbki– leksyka. Zdania złożone podrzędne. Moda i ubrania – leksyka. Tryb rozkazujący języka niemieckiego. Część III. Anatomia ciała ludzkiego – leksyka. Zdanie podrzędne dopełnieniowe i okolicznikowe celu (z <i>dass</i> i <i>damit</i>). Praca i zatrudnienie – leksyka. Stopniowanie przymiotników niemieckich. Sport – leksyka. Zdanie podrzędne warunkowe i przyczynowe (z <i>wenn</i> i <i>weil</i>). Pokazy mody – leksyka. Czasowniki zwrotne w Dativ i Akkusativ. Pojazdy i transport – leksyka. Zdanie podrzędne czasowe i ograniczające (z <i>wenn</i>, <i>waehrend</i>, <i>obwohl</i>). Część IV. Technologie produkcji elementów garderoby i obuwia - leksyka.. Zaimki i zdania względne. Problemy współczesnego świata: problem głodu, problem nadwagi i otyłości, choroby cywilizacyjne – leksyka. Tryb przypuszczający czasowników słabych i mocnych Konjunktiv II. Wyrażanie uczuć i opinii – leksyka. Strona bierna Passiv - wszystkie czasy. Analiza i tłumaczenie tekstów specjalistycznych z zakresu projektowania mody. Czas przeszły Plusquamperfekt. Prezentacja wybranego tematu z zakresu projektowania mody w języku niemieckim - wypowiedź ustna. Czas przyszły Futur I i II.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Język obcy: polski (dla cudzoziemców) <i>Foreign Language: Polish (for foreigners)</i>	ECTS: 9
FD_WG23 FD_UK02 FD_KK01 FD_KO02 FD_KO03 FD_KR02	Część I. Alfabet i terminologia gramatyczna. Ćwiczenia fonetyczne i ortograficzne. Nawiazywanie kontaktu – formuły formalne i nieformalne. Przedstawianie się (imię, nazwisko, adres, numer telefonu), zdobywanie podstawowych informacji. Pytanie o samopoczucie, wyrażanie samopoczucia. Numery od 0-100. Odmiana czasowników: być, mieć, mieszkać. Zaimki osobowe. Szczegółowa prezentacja – wiek, wygląd, cechy charakteru, narodowość, pochodzenie, język. Odmiana czasowników z grupy koniugacyjnej m, sz. Mianownik i narzędnik liczby pojedynczej	

FD_KR04	rzeczowników i przymiotników. Zadawanie pytań o informację oraz rozstrzygających (Co? Kto? Czy?). Podawanie i zdobywanie informacji na temat rodziny. Słownictwo związane z rodziną. Biernik liczby pojedynczej rzeczowników i przymiotników. Wyrażanie zainteresowań i hobby. Zdobywanie informacji na temat zainteresowań. Część II. Wyrażanie relacji czasowych i wyrażenia frekwencyjne. Struktury z narzędnikiem (interesować się + narzędnik) obu liczb. Czasowniki modalne. Odmiana czasowników grupy koniugacyjnej ę,isz/ysz oraz ę, esz. Zestawienie koniugacji. Rutyna dnia codziennego. Pory dnia i godziny (24-godzinny zegar). Nazwy dni tygodnia. Czasowniki ruchu (jechać/jeździć, iść/chodzić) oraz czasowniki związane z rutyną dnia. Liczebniki porządkowe 1-24. Zaimki osobowe w narzędniku i bierniku. Zakupy – nazwy sklepów, nazwy żywności, dań, potraw, napojów. Tworzenie dialogów prowadzonych w sklepie, restauracji, kiosku i innych punktach usługowych. Zamawianie stolika w restauracji, taksówki i rezerwowanie miejsca w hotelu. Zakup biletów – słownictwo związane z lotniskiem, dworcem autobusowym i kolejowym. Mianownik i biernik liczby mnogiej rzeczowników i przymiotników. Negacja. Wyrażenie własności (dom koleżanki). Wyrażenia przymikowe związane z dopełniaczem. Dopełniacz liczby pojedynczej i mnogiej rzeczowników i przymiotników. Proponowanie, przyjmowanie i odrzucanie możliwości spotkania. Część III. Wyrażanie relacji godzinowych (od, do, o). Określanie celu podróży – wyrażenia przymikowe z dopełniaczem i biernikiem (idę do...na...). Wyrażanie relacji czasowych – czas przeszły w aspekcie niedokonanym. Czas przeszły czasowników niedokonanych. Wyrażenia czasowe, nazwy miesięcy, okoliczniki czasu. Czasowniki nieregularne w czasie przeszłym. Wyrażanie relacji czasowych – czas przyszły złożony. Czas przyszły czasowników niedokonanych. Wyrażanie życzeń i planów, okoliczniki czasu. Czasowniki modalne w czasie przyszłym. Pytanie o lokalizację – przymyki związane z lokalizacją i miejscownikiem. Miejscownik obu liczb rzeczowników i przymiotników w wyrażaniach przymikowych określających miejsce, czas i przedmiot rozmowy. Nazwy kierunków świata, obiektów w mieście. Opisywanie drogi, podawanie instrukcji, jak dotrzeć do celu. Czas przeszły czasowników niedokonanych i dokonanych. Wyrażenia przymikowe związane z relacjami czasowymi. Zasady użycia aspektów czasownika w czasie przeszłym. Opis osoby, jej wyglądu i charakteru – poszerzenie słownictwa. Porównywanie i wyrażanie opinii. Część IV. Opisywanie sytuacji i przedstawianie faktów z przeszłości. Wyrażanie relacji czasowych związanych z przeszłością. Liczebniki główne i porządkowe w okolicznikach czasu – daty. Tworzenie czasu przyszłego w aspekcie dokonanym. Zdania warunkowe ze spójnikiem jeśli / jeżeli. Nazwy części ciała i objawów choroby. Dialogi u lekarza. Różnicowanie między przymiotnikiem a przysłówkiem. Stopniowanie przymiotników i przysłówków. Analiza i tłumaczenie tekstów specjalistycznych z zakresu projektowania mody. Celownik obu liczb rzeczowników i przymiotników. Czasowniki wymagające celownika. Struktura zdania z celownikiem. Przymyki statyczne – powtórzenie łączliwości z rzeczownikami. Przymyki dynamiczne. Prezentacja wybranego tematu z zakresu projektowania mody w języku niemieckim - wypowiedź ustna. Tworzenie i użycie trybu rozkazującego w formie twierdzącej i przeczącej. Aspekt czasownika w trybie rozkazującym.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Zajęcia sportowo-rekreacyjne <i>Sports and Recreation</i>	ECTS: 0
	Zasady bezpiecznego uczestnictwa w zajęciach sportowo-rekreacyjnych. Trening zdrowotny. Formy aktywności ruchowej przy muzyce - aerobik, TBC, joga. Ćwiczenia kształtujące sylwetkę z wykorzystaniem sprzętu fitness. Zespołowe gry sportowe. Zajęcia aerobowe. Rodzaje zajęć aerobowych. Trening aerobowy i jego funkcje. Nauka i demonstracja techniki ćwiczeń. Zespołowe gry sportowe - piłka siatkowa. Tenis stołowy - nauka i doskonalenie wykonania podstawowych elementów technicznych.	
2. KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE		
Kierunkowe efekty uczenia się	Historia sztuki i ubioru <i>History of Art & Fashion</i>	ECTS: 15
FD_WG01	Część I. Prehistoria. Pierwsza twórczość człowieka, malowidła skalne i narzędzia. Początki wytwarzania ubioru, pierwsze materiały oraz okrycia. Ubiór i sztuka starożytna- Egipt. Style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka starożytna- Egipt. Style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka starożytna- Egipt. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka starożytna- Anatolia i Mezopotamia. Style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka starożytna- Anatolia i Mezopotamia. Style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka starożytna- Anatolia i Mezopotamia. Style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka starożytna-	
FD_WG02		
FD_WG03		
FD_WG04		
FD_WG06		
FD_UW01		
FD_UW03		
FD_UW04		

FD_UW05 FD_UW15 FD_UK04 FD_KK01 FD_KO01 FD_KR02 FD_KR03	kultura Morza Egejskiego. Style i technologia. Ubiór i sztuka starożytna. Grecja. Style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka starożytna. Grecja. Style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka starożytna. Grecja. Style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Część II. Ubiór i sztuka starożytna. Rzym- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka starożytna. Rzym- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka starożytna. Rzym- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka starożytna. Okres starochrześcijański- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka starożytna. Okres starochrześcijański- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka starożytna. Okres starochrześcijański- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka starożytna. Okres bizantyński- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Islam- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Indie- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Chiny i Daleki Wschód- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Chiny i Daleki Wschód- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Afryka- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Afryka- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Afryka- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka. Australia i Oceania- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Ameryka- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Sztuka karolińska- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Część III. Ubiór i sztuka. Romanizm- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Romanizm- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Romanizm- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka. Renesans- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Renesans- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Renesans- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka. Barok- style i technologia. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Barok- style i technologia. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Barok- style i technologia. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Wpływ ubiorów historycznych renesansowych oraz barokowych na współczesne formy odzieżowe. Inspiracje historyczne a moda. Część IV. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- realizm i klasycyzm. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- Rosja carska i bolszewicka. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- Rosja carska i bolszewicka. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- Rosja carska i bolszewicka. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- secesja. Materiały odzieżowe, formy ubioru oraz konstrukcja. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- secesja. Nakrycia głowy, obuwie. Ubiór i sztuka. Sztuka XIX w.- secesja. Biżuteria oraz elementy dekoracyjne. Sztuka XIX w.- secesja. Architektura. Neogotyki. Neostyle wczesnochrześcijańskie i neoromanizm. Neorenesans i jego filiacje. Sztuka XIX w.- secesja. Architektura. Neobarok i neorokoko. Neobizantyzm oraz nurty orientalne i egzotyczne. Sztuka. Sztuka XIX w.- preafaelici. Malarstwo. Sztuka. Sztuka XIX w.- preafaelici. Architektura wnętrz. Sztuka XIX w.- symbolizm. Sztuka XIX w.- impresjonizm. Część V. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- nabizm i fowizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- fowizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- kubizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- futuryzm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- ekspresjonizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- dadaizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- surrealizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- abstrakcjonizm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- tasyzm. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- pop-art. i op-art. Ubiór i sztuka. Sztuka XX w.- konceptualizm.		
Kierunkowe efekty uczenia się	<table border="1"> <tr> <td>Materiałoznawstwo <i>Materials Design for Fashion</i></td> <td>ECTS: 6</td> </tr> </table>	Materiałoznawstwo <i>Materials Design for Fashion</i>	ECTS: 6
Materiałoznawstwo <i>Materials Design for Fashion</i>	ECTS: 6		
FD_WG08 FD_WG22 FD_UW01 FD_UW04 FD_UW06 FD_UK04 FD_KO01 FD_KO02 FD_KO04 FD_KO05 FD_KR04	Część I. Nici- rozpoznanie oraz typologia. Przędze bawełniane i wełniane. Procesy przędzalnicze, nitkowanie. Zestawienie rodzajów nitek. Technologia oraz charakterystyka. Nici ozdobne oraz teksturowane. Numeracja i grubość nitek. Materiały odzieżowe. Tkanina, dzianina, laminat, plecionka, wyrób ażurowy. Sposoby produkcji oraz rozpoznawanie. Kontrola materiałów odzieżowych. Cechy fizyczne, estetyczne oraz użytkowe. Produkcja tkanin. Sploty zasadnicze- splot płócienny. Cechy i zastosowanie. Produkcja tkanin. Sploty zasadnicze- splot atlasowy i skośny. Cechy i zastosowanie. Tkaniny krepowe oraz tkaniny z różnymi systemami nitek. Technologia oraz charakterystyka. Tkaniny dwuwarstwowe i tkaniny pikowe. Technologia oraz charakterystyka. Produkcja dzianin- kolumnienkowe oraz szydełkowe. Technologia oraz charakterystyka. Wykańczanie materiałów odzieżowych- druk tradycyjny oraz ekologiczny. Wykańczanie materiałów odzieżowych- barwienie tradycyjne oraz ekologiczne. Wykańczanie materiałów odzieżowych- apreturowanie na mokro i na sucho. Wykańczanie materiałów odzieżowych- powlekanie i laminowanie. Włókna naturalne roślinne. Bawełna konwencjonalna i organiczna. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne roślinne. Ramia		

	i szał. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne roślinne. Konopie i juta. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Część II. Włókna naturalne zwierzęce. Wełna konwencjonalna i organiczna. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne zwierzęce. Alpaka, kaszmir, mohair, angora, wełna wielbłądzia. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne zwierzęce. Jedwab. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne zwierzęce. Skóry naturalne. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Włókna naturalne zwierzęce. Futra. Budowa, charakterystyka estetyczna oraz użytkowa. Budowa włókien. Masy przędzalnicze. Właściwości oraz rozpoznawanie włókien. Przędzenie włókien chemicznych. Włókna chemiczne z polimerów naturalnych: wiskozowe, modalne, lyocellowe. Włókna chemiczne z polimerów syntetycznych: poliakrylowe, modakrylowe. Włókna chemiczne z polimerów syntetycznych: poliamidowe, poliestrowe. Mieszanki włókien. Konserwacja i użytkowanie odzieży. Międzynarodowa certyfikacja i standardy oznaczania jakości. Zapięcia. Cechy estetyczne oraz zastosowanie. Innowacyjne materiały oraz ekologiczne rozwiązania technologiczne dla branży tekstylnej. Pinatex, Orangefiber, Lencell, Bananatex, SeaCell. Innowacyjne materiały oraz ekologiczne rozwiązania technologiczne dla branży tekstylnej. Bolt Threads, Repreve, Econyl, Frumat. Innowacyjne materiały oraz ekologiczne rozwiązania technologiczne dla branży tekstylnej. Waste2wear, Ecovero, Mycelium, S. Cafe.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Společna odpowiedzialność biznesu oraz zrównoważony rozwój w modzie <i>Corporate Social Responsibility and Sustainable Fashion Development</i>	ECTS: 6
FD_WG13 FD_UW03 FD_UK01 FD_KO01 FD_KO04 FD_KR02 FD_KR04	Część I. Wprowadzenie do teorii CSR- geneza, definicja, obszary aplikacji. Pojęcia: LCA- Life Cycle Assessment, Tripple Bottom Line, Fast Fashion, Slow Fashion, CE- Gospodarka Cyrkularna, Pojęcia: Crade to Cradle, SEG, Higg Index. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Eksploatacja zasobów wodnych. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Zanieczyszczenie chemiczne zasobów wodnych. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Degradacja obszarów naturalnych oraz zanikanie bioróżnorodności. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Skażenie gleby. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Zanieczyszczenie powietrza, emisja Co2, zużycie energii przez sektor odzieżowy a kwestie globalnego ocieplenia. Ochrona środowiska w sektorze tekstylnym. Shipping a produkcja lokalna. Opakowania w branży tekstylnej. Rozwiązania na rzecz ograniczenia zużycia zasobów naturalnych oraz ograniczenia odpadów. Ochrona praw ludzi w kontekście CSR. Outsourcing a wyzwania związane z nierównościami społecznymi. Ochrona praw ludzi w kontekście CSR. Outsourcing a międzynarodowe regulacje. Międzynarodowa certyfikacja w kontekście CSR. Standardy zarządzania jakością oraz oznakowania ekologicznych wyrobów odzieżowych. Część II. Ochrona praw zwierząt w sektorze tekstylnym. Pozyskiwanie surowca. Metody hodowli. Ochrona praw zwierząt w sektorze tekstylnym. Metody uboju. Regulacje prawne a różnice kulturowe. Komunikacja CSR. „Zielony” marketing. Komunikacja CSR. Greenwashing. Rozwiązania na rzecz wdrażania CSR w projektowaniu. Rola projektantów ubioru. Skuteczna aplikacja CSR, rozwiązania technologiczne. Neutralizacja. Analiza zjawiska w kontekście CSR. Emotional durability a zrównoważona produkcja. Koncept fluent societies a odpowiedzialność konsumentów. Gospodarka Cyrkularna. Przetwarzanie włókien naturalnych oraz sztucznych. Gospodarka Cyrkularna. Rola konsumentów w CE. Gospodarka Cyrkularna. Case studies: H&M, LPP. Gospodarka Cyrkularna. Case studies: M&S, Kerring. Gospodarka Cyrkularna. Case studies: Stella McCartney, Adidas.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Rysunek żurnalowy <i>Fashion Illustration</i>	ECTS: 12
FD_WG02 FD_WG09 FD_UW01 FD_UW03 FD_UW04 FD_UW05 FD_UW09 FD_UU01 FD_KO02 FD_KR02	Część I. Warsztat oraz narzędzia w rysunku żurnalowym. Proporcje w sylwetce w rysunku żurnalowym. Kanony w ilustracji w modzie. Sylwetka kobieca w rysunku żurnalowym – kontrapost. Sylwetka kobieca w rysunku żurnalowym oraz studium ruchu. Rysunek twarzy – naturalny, uproszczony, techniki rysowania oczu, nosa, ust i uszu. Rysunek dłoni i stóp – naturalny, uproszczony, techniki rysowania detali. Sylwetka męska w rysunku żurnalowym- studium ruchu. Światłocien w ilustracji w modzie. Techniki pracy z promarkierami i blenderem. Rysowanie tkaniny – jeans. Część II. Rysunek realistyczny ołówkiem. Rysunek stylizowany przy użyciu promarkierów. Detal w ubiorze – studium kontrafałd i draperii. Detal w ubiorze – studium falban, plis, kontrafałd, draperii. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – skóra, lateks. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – welur, zamsz. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – satyna, szyfon. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – tiul, cekiny. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – koronka. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur tkanin – rajstopy, kabaretki. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur dzianin – dzianiny, sploty, ściągacze. Studium tekstury. Metody rysowania tekstur dzianin – ściągacze. Studium tekstury.	

	Metody rysowania deseni – pepitka, krata vichy. Studium tekstury. Metody rysowania deseni – tartan, wzory zwierzęce. Część III. Rysunek jako forma komunikacji. Analiza wybranych przykładów. Aspekty społeczne. Rysunek techniczny w projektowaniu odzieży. Dokumentacja techniczna- metody prezentacji, standardy oznakowania, normy jakości, archiwizacja. Rysunek techniczny w projektowaniu odzieży. Dokumentacja technologiczna - metody prezentacji, standardy oznakowania, normy jakości, archiwizacja. „Historia pasków”- prezentacja. Kompozycja w ubiorze oraz korekta sylwetki formami graficznymi. Style w rysunku żurnalowym. Analiza działalności artystycznej słynnych projektantów. Ilustracja w journalach mody XIX i XX wieku. Część IV. Techniki malowania akwarelami w rysunku żurnalowym. Rysunek botaniczny- studium roślin. Natura jako inspiracja w projektowaniu wzorów tkanin. Techniki historyczne aplikacji w rysunku w modzie. Historia ilustracji modowej. Inspiracja dla prezentacji współczesnych. Studium postaci- szkice modelu z natury. Akcesoria – studium obuwia i torebek. Autoportret. Kanony urody oraz style w rysunku. Studium z natury.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Projektowanie ubioru <i>Fashion Design</i>	ECTS: 12
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG05 FD_WG06 FD_UW01 FD_UW02 FD_UW03 FD_UW04 FD_UW05 FD_UW10 FD_UW18 FD_UK03 FD_UU01 FD_KK01 FD_KO01 FD_KO02 FD_KO03 FD_KO04 FD_KO05 FD_KR03 FD_KR04	Część I. Wprowadzenie do projektowania odzieży: od inspiracji do koncepcji. Tworzenie moodboardu.. Zasady komponowania kolekcji wyrobów. Plan asortymentowy. Cykl produkcyjny oraz harmonogram organizacji pracy projektanta. Prototypowanie oraz prognozowanie wyników sprzedaży. Dokumentacja projektowa. Współpraca pomiędzy działami w procesie powstawania kolekcji- zakres kompetencji. Określanie procedur nadzoru nad przebiegiem procesu produkcji. Dekonstrukcja w projektowaniu odzieży, jako kreatywny proces przetworzenia gotowych wyrobów odzieżowych. Techniki dekoracyjne – haft i aplikacja, jako formy tworzenia kompozycji na odzieży oraz wykańczania wyrobów odzieżowych. Techniki dekoracyjne – nadruk, jako forma tworzenia kompozycji na odzieży oraz sposób modelowania sylwetki. Techniki unikatowe w projektowaniu odzieży, sploty ręczne: sploty gobelinowe. Techniki unikatowe w projektowaniu odzieży, sploty ręczne: sploty dziewiarskie. Techniki unikatowe w projektowaniu odzieży, kornokarstwo. Kapsułowa kolekcja wizytowa – definicja odbiorcy oraz wymogi stylistyczne. Kapsułowa kolekcja wizytowa – diagnoza technologiczna, trendy. Kapsułowa kolekcja wizytowa – metody zarządzania jakością. Opracowywanie przepisów i normy zakładowych dotyczących przebiegu procesu produkcji. Część II. Specyfika różnych rynków zbytu. Zasady doboru estetyki, technologii oraz narzędzi marketingowych w zależności od przekazu, grupy docelowej i specyfiki wyrobu. DNA marki odzieżowej. Historia marki. DNA marki odzieżowej. Analiza potrzeb klienta. DNA marki odzieżowej. Marketing. DNA marki odzieżowej. Branding. Bryła jako forma wyrazu w tworzeniu projektu odzieżowego. Projektowanie estetyczne i techniczne. Korekta sylwetki w wyrobach odzieżowych. Kolor w tekstyliach i jego oddziaływanie. Aspekty wizualne i psychologiczne. Odbiorca mody – brand persona. Analiza użytkownika docelowego- demografia. Odbiorca mody – brand persona. Przygotowanie oferty rynkowej w kontekście różnic kulturowych, wiekowych i ekonomicznych. Odbiorca mody – brand persona. Przygotowanie komunikacji PR. Część III. Kapsułowa mini kolekcja casualowa. Zadanie zawodowe. Upcycling oraz technika patchworku. Planowanie i prowadzenie badań potrzeb konsumentek. Metody wykańczania produktów odzieżowych, jako forma projektu detalu. Standardy jakości. Dodatki i akcesoria w tworzeniu kolekcji. Nakrycia głowy. Dodatki i akcesoria w tworzeniu kolekcji. Biżuteria. Dodatki i akcesoria w tworzeniu kolekcji. Torby. Organizowanie i optymalizacja produkcji pokazów mody. Koncepcja, harmonogram, budżetowanie. Organizowanie i optymalizacja produkcji sesji zdjęciowych. Koncepcja, harmonogram, budżetowanie. Organizowanie i optymalizacja produkcji kolekcji odzieżowej. Koncepcja, harmonogram, budżetowanie. Część IV. Projekt indywidualny- analiza rynku, trendów, wybór oraz opis odbiorcy/ brand persona. Projekt indywidualny- opracowanie moodboard. Projekt indywidualny- opracowanie rysunków żurnalowych oraz technicznych. Projekt indywidualny- opracowanie prezentacji wizualnej. Projekt indywidualny- ustna prezentacja. Projekt indywidualny- realizacja wybranej sylwetki.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Techniki krawieckie <i>Sewing Techniques & Tailoring</i>	ECTS: 11
FD_WG01 FD_WG06 FD_WG10 FD_UW02 FD_UW03 FD_UW07 FD_UW12 FD_UW14	Część I. Podstawy BHP w pracowni krawieckiej. Nadzór eksploatacji parku maszynowego. Obsługa maszyn mechanicznych oraz elektronicznych: określenie właściwości funkcjonalnych oraz oprogramowania. Innowacje techniczne w zakresie maszyn do produkcji wyrobów. Wyposażenie pracowni krawieckiej: akcesoria krawieckie. Diagnoza wymagań dotyczących komfortu, bezpieczeństwa użytkownika, właściwości ergonomicznych oraz fizykochemicznych wyrobów, w tym również wyrobów specjalnego przeznaczenia. Przygotowanie materiałów odzieżowych: zdejmowanie miary. Obróbka maszynowa oraz ręczna elementów wyrobów: rozkroj, układ na tkaninie. Obróbka maszynowa oraz ręczna elementów wyrobów: łączenie za pomocą klejenia,	

FD_UO01 FD_UO02 FD_KO04 FD_KR01 FD_KR02 FD_KR03	zgrzewania oraz nitkowania. Ściegi ręczne i maszynowe. Fastryga, ścieg stębnowy, ścieg łańcuszkowy, ścieg obrzucający skośny, ścieg dziergany, ścieg maszynowy prosty i zygzakowaty. Odszywanie spódnicy ołówkowej. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Odszywanie spódnicy rozkloszowanej. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Odszywanie spódnicy typu bombka. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Odszywanie spódnicy z klinami. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Odszywanie spódnicy z koła. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Część II. Odszywanie bluzki damskiej bez zaszewki piersiowej. Przenoszenie wykroju na tkaninę. Odszywanie bluzki damskiej bez zaszewki piersiowej. Gospodarowanie materiałem. Odszywanie bluzki damskiej bez zaszewki piersiowej. Standardy wykańczania. Odszywanie bluzki damskiej typu kimono. Przenoszenie wykroju na tkaninę. Odszywanie bluzki damskiej typu kimono. Gospodarowanie materiałem, standardy wykańczania. Odszywanie bluzki damskiej typu reglan. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem. Odszywanie bluzki damskiej typu reglan. Standardy wykańczania. Odszywanie bluzki damskiej z zaszewkami. Przenoszenie wykroju na tkaninę. Odszywanie bluzki damskiej z zaszewkami. Gospodarowanie materiałem. Odszywanie bluzki damskiej z zaszewkami. Standardy wykańczania oraz jakości. Odszywanie elementów: stójka. Odszywanie elementów: kołnierz. Odszywanie elementów: zapięcia. Podstawy szycia gorsetu. Przenoszenie wykroju na tkaninę. Podstawy szycia gorsetu. Gospodarowanie materiałem. Podstawy szycia gorsetu. Standardy wykańczania oraz jakości. Część III. Odszywanie spodni damskich prostych. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem. Odszywanie spodni damskich prostych. Standardy wykańczania oraz kontrola jakości. Odszywanie spodni damskich prostych. Modelowanie form konstrukcyjnych oraz korekta figury. Odszywanie spodni damskich typu chino. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem. Odszywanie spodni damskich typu chino. Standardy wykańczania oraz kontrola jakości. Odszywanie spodni damskich typu chino. Modelowanie form konstrukcyjnych oraz korekta figury. Odszywanie spodni damskich typu cargo. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem. Odszywanie spodni damskich typu cargo. Standardy wykańczania oraz kontrola jakości. Odszywanie spodni damskich typu cargo. Modelowanie form konstrukcyjnych oraz korekta figury. Odszywanie spodni damskich typu paperbag. Przenoszenie wykroju na tkaninę, gospodarowanie materiałem. Odszywanie spodni damskich typu paperbag. Standardy wykańczania oraz kontrola jakości. Odszywanie spodni damskich typu paperbag. Modelowanie form konstrukcyjnych oraz korekta figury.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Konstrukcja i modelowanie <i>Construction and Patternmaking</i>	ECTS: 11
FD_WG02 FD_WG11 FD_WG12 FD_UW01 FD_UW02 FD_UW03 FD_UW08 FD_UO02 FD_UO03 FD_KK01 FD_KO01 FD_KO04 FD_KO05	Część I. Przygotowanie, odczytywanie oraz archiwizacja dokumentacji szablonów konstrukcyjnych odzieży. Układ form konstrukcyjnych na tkaninie- wymogi technologiczne oraz ekonomiczne w zależności od zastosowanego materiału odzieżowego. Opracowanie i wprowadzanie rozwiązań mających na celu optymalizację kosztów tworzenia szablonów konstrukcyjnych tworzonych ręcznie. Konstrukcja i modelowanie spódnicy ołówkowej. Tworzenie szablonów odzieżowych. Konstrukcja i modelowanie spódnicy rozkloszowanej. Tworzenie szablonów odzieżowych. Konstrukcja i modelowanie spódnicy typu bombka. Tworzenie szablonów odzieżowych. Konstrukcja i modelowanie spódnicy z klinami. Tworzenie szablonów odzieżowych. Konstrukcja i modelowanie spódnicy z koła. Tworzenie szablonów odzieżowych. Modelowanie złożonych oraz nietypowych szablonów odzieżowych na niestandardowe figury. Założenia i możliwe sposoby wykorzystania różnych technologii przy tworzeniu form konstrukcyjnych. Diagnozowanie przyczyn wadliwej konstrukcji wyrobów. Stosowanie skomplikowanych technik w procesie krojenia ręcznego i automatycznego. Procedury kontroli jakości form konstrukcyjnych. Maszyny krojenicze sterowane komputerowo: zastosowanie oraz wykorzystanie celem optymalizacji kosztów oraz tempa produkcji. Część II. Konstrukcja i modelowanie bluzki bez zaszewek. Podstawy w tworzeniu wykrojów technicznych. Konstrukcja i modelowanie bluzki typu kimono. Tworzenie wykrojów podstawowych. Konstrukcja i modelowanie bluzki typu reglan. Tworzenie wykrojów podstawowych. Konstrukcja i modelowanie bluzki z zaszewkami. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie bluzki z zaszewkami. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie bluzki z zaszewkami. Modelowanie wykrojów. Konstrukcja i modelowanie bluzki z zaszewkami. Dokumentacja do konstrukcji. Archiwizacja. Standardy jakości. Konstrukcja i modelowanie elementów: stójka, kołnierz, zapięcia. Konstrukcja i modelowanie gorsetu. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie gorsetu. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie gorsetu. Modelowanie wykrojów. Konstrukcja i modelowanie gorsetu. Dokumentacja do konstrukcji oraz archiwizacja. Standardy jakości. Bluzka damska. Korekta figury za pomocą konstrukcji- konstrukcja miękka oraz klasyczna.	

	Część III. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich prostych. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich prostych. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich prostych. Modelowanie wykrojów. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu chino. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu chino. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu chino. Modelowanie wykrojów. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu cargo. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu cargo. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu cargo. Modelowanie wykrojów. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu paperbag. Tworzenie wykrojów podstawowych. Standardy miar. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu paperbag. Przenoszenie wykrojów na papier. Konstrukcja i modelowanie spodni damskich typu paperbag. Modelowanie wykrojów.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Projektowania obuwia i akcesoriów <i>Footwear & Accessories Design</i>	ECTS: 9
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG06 FD_UW01 FD_UW02 FD_UW03 FD_UW04 FD_UW05 FD_UW10 FD_UK03 FD_UU01 FD_KK01 FD_KK02 FD_KO01 FD_KO02 FD_KO04 FD_KO05 FD_KR01	Część I. Typy oraz style w obuwiu. Dobór obuwia do asortymentu w kolekcji. Anatomia w projektowaniu obuwia. Różnice demograficzne. Aspekty ergonomiczne oraz technologiczne. Międzynarodowe systemy miernicze. Konstrukcja elementów obuwniczych. Znaczenie kąta "3/4" w projektowaniu obuwia. Projektowanie tzw. "kopyta szewskiego" – rzuty prostopadłe. Obcas-estetyka i technologia w kontekście kompletnej kolekcji odzieżowej. Metody zarządzania jakością w projektowaniu obuwia. Diagnozowanie jakości produkcji. Anatomia w projektowaniu obuwia. Projekty dla grup odbiorców specjalnych. Obuwie sportowe. Projektowanie, technologia, style, miary obuwnicze – buty na sezon wiosenno - letni. Projektowanie, technologia, style, miary obuwnicze – buty na sezon jesienno - zimowy. Projekty dla grup odbiorców specjalnych. Obuwie ortopedyczne i specjalistyczne. Branża obuwnicza – segmentacja rynku, marki SME, MNC. Branża obuwnicza – dostawcy, outsourcing. Wprowadzenie do kosztorysowania i wyceny. Przygotowanie materiałów sprzedażowych. Przygotowanie i omówienie indywidualnych projektów obuwia. Część II. Wstęp do projektowania akcesoriów modowych. Definicja i znaczenie akcesoriów w modzie. Krótkie omówienie historii akcesoriów modowych. Typy akcesoriów: biżuteria, torby, buty, paski, chusty, nakrycia głowy, itp. Analiza roli akcesoriów w tworzeniu pełnej stylizacji. Materiały wykorzystywane w projektowaniu akcesoriów. Zasady doboru materiałów w zależności od rodzaju akcesorium. Analiza wpływu jakości materiału na estetykę i funkcjonalność. Projektowanie torebek i drobnych akcesoriów z zakresu galanterii. Proces projektowania torebek, plecaków i innych akcesoriów. Wykorzystanie technik szycia, klejenia, haftu. Wybór odpowiednich materiałów i dodatków w projektach toreb. Projekty toreb dla różnych grup odbiorców. Torby sportowe, torby do stylizacji formalnych i casualowych, torby podróżne. Projekty akcesoriów o różnych funkcjach i na różne okazje. Branża toreb i akcesoriów – segmentacja rynku. Branża toreb i akcesoriów – dostawcy, outsourcing. Wprowadzenie do kosztorysowania i wyceny. Przygotowanie materiałów sprzedażowych. Przygotowanie i omówienie indywidualnych projektów akcesoriów w kontekście danej kolekcji odzieży. Część III. Wstęp do projektowania akcesoriów modowych. Znaczenie akcesoriów w kontekście budowania i promowania kolekcji odzieży (w tym kolekcji dyplomowej). Materiały wykorzystywane w projektowaniu butów i akcesoriów podsumowanie. Analiza wpływu jakości materiału na estetykę i funkcjonalność. Wybór materiałów i sposobu produkcji w oparciu o zasady zrównoważonego podejścia w modzie. Networking, dostawcy, outsourcing. Przygotowanie wstępnej koncepcji kolekcji akcesoriów i obuwia, poszukiwanie inspiracji. Elementy biżuteryjne w kolekcji odzieży. Rodzaje biżuterii, materiały i techniki w biżuterii. Prototypowanie w projektowaniu biżuterii. Elementy biżuteryjne jako część projektów obuwia, toreb, pasków i innych dodatków. Prototypowanie kolekcji akcesoriów i obuwia. Elementy ergonomiczne, anatomiczne, funkcjonalne poszczególnych projektów. Wprowadzenie do kosztorysowania i wyceny. Diagnozowanie jakości. Wymagania dotyczące stylizacji akcesoriów na sesjach zdjęciowych. Wymagania dotyczące stylizacji akcesoriów na pokazach mody. Przygotowanie i omówienie indywidualnych projektów akcesoriów w kontekście danej kolekcji odzieży.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna <i>Multimedia Design & Visual Communication</i>	ECTS: 8
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG06 FD_WG07 FD_WG12 FD_WG15	Część I. Narzędzia w projektowaniu graficznym – program Adobe. Symbole i formy w projektowaniu graficznym. Projektowanie kompozycji za pomocą podstawowych narzędzi Adobe. Projektowanie nadruku – klasyfikacja pod kątem estetyki. Projektowanie nadruku – klasyfikacja pod kątem technologii. Projektowanie nadruku- standardy jakości. Projektowanie nadruku- rozwiązania na rzecz zrównoważonego rozwoju. Projektowanie kolekcji odzieży w programach graficznych –	

FD_UW01 FD_UW02 FD_UW03 FD_UW04 FD_UW05 FD_UW11 FD_UW15 FD_UK03 FD_UO03 FD_KK01 FD_KO01 FD_KR01	łączenie umiejętności. Projektowanie kolekcji odzieży w programach graficznych- zadanie projektowanie dla wybranej grupy docelowej. Część II. Projektowanie tkaniny ze wzorem geometrycznym. Nakładanie na sylwetkę, operowanie światłocieniem, odkształcenia. Projektowanie tkaniny ze wzorem geometrycznym. Realizacja projektu uwzględniającego korektę figury. Projektowanie obuwia oraz zaawansowana ilustracja w programie graficznym. Analiza wybranych case studies. Projektowanie obuwia oraz zaawansowana ilustracja w programie graficznym. Budowanie i prezentacja formy w perspektywie. Projektowanie obuwia oraz zaawansowana ilustracja w programie graficznym- nakładanie kolorów. Projektowanie obuwia oraz zaawansowana ilustracja w programie graficznym- nakładanie światłocienia. Projektowanie obuwia oraz zaawansowana ilustracja w programie graficznym- przygotowanie prezentacji w oparciu o międzynarodowe standardy komunikacji wizualnej. Projektowanie torby – rysunek techniczny oraz technologiczny. Projektowanie torby- nakładanie struktur oraz światłocienia. Projektowanie wyrobów odzieżowych w programie graficznym- oznaczanie materiałów i półproduktów zgodnie z międzynarodowymi standardami. Część III. Prezentacja multimedialna od podstaw – kompozycja. Prezentacja multimedialna – typografia. Prezentacja multimedialna – układ. Projektowanie grafik na media społecznościowe. Projekt sportowy – wektory. Projekt sportowy – pełna dokumentacja techniczna. Projektowanie opakowań. Projektowanie mockup. Opracowanie graficzne CV. Opracowanie graficzne portfolio.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Podstawy projektowania przemysłowego i materiały inżynierskie <i>Industrial Design and Engineering Materials</i>	ECTS: 3
FD_WG06 FD_WG07 FD_WG20 FD_UW02 FD_UW12 FD_UW14 FD_UK04 FD_KK01 FD_KR01	Podstawowe materiały stosowane w przemyśle- materiały inżynierskie i ich właściwości. Metal- wytwarzanie i obróbka, standardy jakości. Podstawowe materiały stosowane w przemyśle- materiały inżynierskie i ich właściwości. Szkło- - wytwarzanie i obróbka, standardy jakości. Podstawowe materiały stosowane w przemyśle- materiały inżynierskie i ich właściwości. Plastik- - wytwarzanie i obróbka, standardy jakości. Metrologia w produkcji. Materiały inżynierskie i ich zastosowanie w gospodarce cyrkularnej. Pelet. Rodzaje prezentacji- 2D. Rodzaje prezentacji- 3D. Oprogramowanie CAD- projektowanie 2D. Główne narzędzia projektowe. Oprogramowanie CAD- projektowanie 2D. Prototypowanie. Materiały inżynierskie- - struktury części. Materiały inżynierskie- - łączenie. Materiały inżynierskie- - odporność mechaniczna. Materiały inżynierskie- - polimery. Materiały inżynierskie- - stopy. Materiały inżynierskie- - materiały ceramiczne. Materiały inżynierskie- - kompozyty. Materiały inżynierskie- - organizacja produkcji. Materiały inżynierskie- - budżetowanie. Materiały inżynierskie- - innowacje proekologiczne. Wybrane materiały inżynierskie. Ogólne zastosowanie na potrzeby przemysłu odzieżowego. Wybrane materiały inżynierskie. Ogólne zastosowanie na potrzeby przemysłu obuwniczego.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Branding w branży mody <i>Branding in Fashion Industry</i>	ECTS: 3
FD_WG16 FD_WG17 FD_UW17 FD_KK02 FD_KR01	Wprowadzenie do brandingu w modzie: podstawowe pojęcia i kontekst historyczny. Tożsamość i pozycjonowanie marki. Elementy identyfikacji wizualnej i rozwój persony marki. Storytelling marki modowej: budowa narracji i branding emocjonalny. Strategie brandingu cyfrowego: komunikacja w mediach społecznościowych i obecność marki w internecie. Studia przypadków w brandingu modowym: analiza odnoszących sukcesy marek modowych i podejścia strategiczne. Warsztat rozwoju marki: generowanie koncepcji i tworzenie identyfikacji wizualnej. Końcowe przygotowanie projektu i mentoring: indywidualny rozwój projektu i przygotowanie prezentacji.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Gospodarka cyrkularna w modzie <i>Circular Economy in Fashion</i>	ECTS: 2
FD_WG20 FD_UW12 FD_UW21 FD_UO01 FD_UO03 FD_KO04 FD_KO05	Podstawy wiedzy o CE: gospodarka linearna. Podstawy wiedzy o CE: gospodarka cyrkularna. Historia. Podstawy wiedzy o CE: gospodarka cyrkularna. Metodologia. Koncept Collaborative Consumption. Projektowanie na rzecz CE. Efekt spowalniania w CE. Zaawansowane tworzenie obiegu zamkniętego w produkcji odzieży. CE z perspektywy konsumenta w modzie. Przemysłowe zasady recyklingu materiałów w przemyśle odzieżowym. Leasing mody. Sprzedaż oraz komunikacja dóbr typu pre-owned.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Omnichannel marketing <i>Omnichannel marketing</i>	ECTS: 2
FD_WG17 FD_UW17 FD_KR03	Modele kanałów sprzedaży stosowanych w branży mody: single channel, multichannel, cross channel i omnichannel, wraz z ich wpływem na strategię obecności marki w różnych punktach styku z klientem. Segmentacja marketingowa dostosowana do specyfiki sektora mody, strategie	

	wielokanałowe, uwzględniające przemiany socjologiczne i zmieniające się postawy konsumenckie. Nowoczesne technologie mobilne (smartfony, tablety, aplikacje) wykorzystywane w obsłudze klienta i sprzedaży. Analiza zjawisk związanych z cyfrowym przemieszczaniem się klientów: showrooming, webrooming, funkcjonowanie nowoczesnych form handlu – marketplace’ów, e-sklepów, zintegrowanych systemów logistycznych i kurierskich. Rola hurtowni i systemów magazynowo-księgowych w integracji kanałów sprzedaży, zagadnienia automatyzacji i zarządzania zamówieniami. Projektowanie spójnego doświadczenia zakupowego klienta, prowadzenie zintegrowanej polityki magazynowej, cenowej i rabatowej. Strategie geolokalizacji oraz ich zastosowanie w branży modowej, wykorzystanie technologii RFID w logistyce. Marketing e-commerce w kontekście makro- i mikrootoczenia przedsiębiorstwa (analiza PEST, analiza pięciu sił Portera, wpływ sieci 5G), przekształcania oferty produktowej z uwzględnieniem preferencji pokoleń X, Y i Z. Marketing sensoryczny oraz koncepcja marketingu szóstego zmysłu jako elementów wpływających na digitalizację doświadczeń konsumenckich.
Kierunkowe efekty uczenia się	Kontakty z mediami i influencerami <i>Contacts with Media and Influencers</i> ECTS: 2
FD_WG13 FD_WG16 FD_WG22 FD_UW21 FD_UK02 FD_UK04 FD_UO03 FD_KK02 FD_KO02 FD_KO03 FD_KO05 FD_KR04	Przygotowanie studentów do nawiązywania oraz utrzymywania relacji z przedstawicielami mediów tradycyjnych, cyfrowych oraz z influencerami, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstu branży mody. Zagadnienia teoretyczne i praktyczne dotyczące współczesnych modeli komunikacji, mechanizmów opiniotwórczych, różnic pomiędzy dziennikarstwem a public relations, a także zasad etycznych w kontaktach z mediami. Aspekty zrównoważonego rozwoju, etyki komunikacji oraz społecznej odpowiedzialności marek odzieżowych. Praktyka tworzenia spójnej narracji marki, projektowania materiałów informacyjnych i promocyjnych (w tym wizualnych), zarządzania sytuacjami kryzysowymi w obszarze PR, organizowania wydarzeń medialnych, współpracy z influencerami oraz wykorzystywania mediów społecznościowych w komunikacji marki. Wpływ mediów cyfrowych na sposób kształtowania przekazów oraz znaczenie budowania trwałych relacji z przedstawicielami mediów.
Kierunkowe efekty uczenia się	Analiza i prognozowanie trendów <i>Trends & coolhunting</i> ECTS: 2
FD_WG05 FD_UW18 FD_KO01 FD_KO04	Zrozumienie kultury jako pola do badania trendów oraz wymagań konsumentów. Pojęcie kultury i jej przekształcenia na rzecz rozpoznania rynku lokalnego i jego potrzeb. Reprezentacje kulturowe oraz demograficzne w modzie a trendy. Studia trendów jako podejście do rozumienia kultury-gospodarki lokalne i globalne. Architektura trendów: rodzaje trendów. Architektura trendów: rozpowszechnianie trendów, kanały komunikacji. Metody akademickie oraz praktyczne w analizie trendów oraz rynku. Coolhunting jako metodologia. Definiowanie “coolhuntingu” w ramach tworzenia brandu. Zarządzanie i komunikacja trendów strategicznych. Analiza zachowań konsumenckich w kontekście trendów. Opracowanie i zastosowanie danych analizy rynku w tworzeniu koncepcji kolekcji.
Kierunkowe efekty uczenia się	Zarządzanie produkcją oraz jakością <i>Production and Quality Management</i> ECTS: 2
FD_WG14 FD_WG17 FD_WG19 FD_UW17 FD_UW22 FD_UO01 FD_KO04 FD_KR01	Podstawy zarządzania jakością. Pojęcia i definicje dotyczące jakości. Czym jest system zarządzania jakością (SZJ). Normy i wytyczne. Normy ISO serii 9000. System zarządzania jakością i jego procesy. Podstawy procesu. Monitorowanie i pomiary. Zadowolenie klienta. Planowanie audytów. Etapy audytu. 7 narzędzi zarządzania i ich funkcje. Standardowe narzędzia zarządzania. FMEA: systematyczne odkrywanie niezgodności. First-Party-Audyt – wewnętrzny audit jakości. Audyt wyrobu, audit procesu i audyt systemu. Second-Party-Audyt – audyt dostawcy. Third-Party-Audyt – certyfikacja. Struktura diamentu. Fuko. Moderacja. Moderacja spotkań grupowych. Moderacja a cykl PDCA. Analiza problemu – zastosowanie narzędzi statystycznych: dane – mierzalne, sprawdzalne, porównywalne. Karta pomiarów. Lista kreskowa. Zbiorcza lista wad. Histogram. Wykres rozrzutu (rozproszenia). Porównanie parami. Wykres Pareto. Siedem narzędzi zarządzania: M7 i ich funkcje. Wykres współzależności. Diagram macierzowy. Wykres relacji. Wykres drzewa. Podstawowe pojęcia statystyki. Parametry statystyczne. Statystyczna regulacja procesu SPC. QFD w służbie klienta. QFD w systemie zarządzania jakością. Fazy QFD. Planowanie za pomocą FMEA. Przebieg FMEA. Wprowadzenie FMEA. Norma ISO 14001. Podstawy zarządzania środowiskowego. Wymagania normy ISO 27001 oraz norma ISO 31000. Accountability (AA) 1000.

	Global Reporting Initiative (GRI). SA 8000 (Social Accountability). IQNet SR 10. Wytyczne dotyczące społecznej odpowiedzialności – standard ISO 26 000. Accountability (AA) 1000.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Projektowanie cyfrowe oraz druk 3D <i>Digital Design & 3D Print</i>	ECTS: 4
FD_WG06 FD_WG07 FD_WG21 FD_UW13 FD_UW14 FD_UK03 FD_KR02	Część I. Wprowadzenie do FreeCAD na Windows, Mac oraz Linux. Obsługa formatów plików: STEP, IGES, STL, SVG, DXF, OBJ, IFC, DAE. Import szablonów odzieżowych z systemu CAD (pliki w standardzie odzieżowym DXF-AAMA). Awatary- wymiarowanie. Wirtualne zszywanie szablonów odzieżowych. Rozmieszczanie szablonów wokół awatara. Symulacja projektu odzieżowego na sylwetce, modelowanie. Mapy formowania odzieży (np. mapa naprężenia, mapa nacisku). Oprogramowanie CAD - wprowadzenie. Omówienie narzędzi oraz metod tworzenia form: struktury. Oprogramowanie CAD- wprowadzenie. Omówienie narzędzi oraz metod tworzenia form: światło. Oprogramowanie CAD - wprowadzenie. Omówienie narzędzi oraz metod tworzenia form: ruch. Tworzenie modeli do wizualizacji odzieży personalizowanej (tzw. customized apparel). Sprawdzenie stopniowania poprzez „przymierzanie” projektu odzieżowego na awatarach o różnych wymiarach. Rendery do sklepów internetowych, wysokiej jakości wizualizacje z awatarem lub bez awatara- wspomaganie sprzedaż w e-commerce. Wspomaganie procesu produkcji- optymalizacja czasu opracowania modelu i tworzenie dokumentacji technicznej. Część II. CAD- zadanie projektowe na zajęciach. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Wybór klienta docelowego oraz rynku zbytu. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Tworzenie moodboardu. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Wybór technologii, opracowanie produkcji. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Rysunki techniczne oraz technologiczne. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Tworzenie prezentacji na awatarach CAD. Projekt obuwia sportowego z tworzyw z recyklingu. Realizacja projektu technologią druku 3D.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Stylizacja i budowanie wizerunku w modzie <i>Styling & Image Creation in Fashion</i>	ECTS: 2
FD_WG06 FD_UW09 FD_UW11 FD_KO01	Tworzenie moodboardów stylizacyjnych – poszukiwanie inspiracji, analiza stylu, storytelling w modzie. Eksperymenty stylizacyjne – łączenie stylów, dekonstrukcja mody. Stylizacje tematyczne: biznesowe, eventowe, sceniczne i telewizyjne. Planowanie stylizacji na sesje zdjęciowe, reklamy i kampanie modowe. Manipulowanie sylwetką poprzez ubiór – iluzje optyczne, pionowe i poziome linie, struktura tkanin. Trening prezentacji i storytellingu w stylizacji. Praca z manekinami i modelami – eksperymentowanie z krojem, warstwami i objętością. Tworzenie portfolio stylisty – dokumentacja stylizacji, proces kreatywny. Organizacja produkcji stylizacji na potrzeby sesji zdjęciowych w modzie oraz w reklamie. Argumentacja i perswazja jako narzędzia pracy stylisty. Jak przekonywać klienta do odważnych zmian wizerunkowych – case study.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Fotografia <i>Photography</i>	ECTS: 3
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG12 FD_UW01 FD_UW05 FD_UW11 FD_UW14 FD_KR03	Krótką historia fotografii. Rodzaje aparatów fotograficznych. Cechy i parametry. System APS. Rodzaje obiektywów w aparatach fotograficznych. kąt widzenia obiektywu). Głębia ostrości. Perspektywa. Zjawisko aberracji sferycznej i aberracji chromatycznej. Rodzaje filtrów. Filtr polaryzacyjny. Światłomierze i tabele naświetlań. Właściwe naświetlanie. Rodzaje i formaty błon fotograficznych. Światłoczułość filmu. Zdolność rozdzielcza. Rodzaje i formaty błon fotograficznych. Ziarnistość filmu. Gradacja. Kod DX. Szara karta Kodaka. Statywy, samowyzwalacz, wężyk spustowy. Rodzaje i formaty błon fotograficznych. Światłoczułość filmu. Zdolność rozdzielcza. Ziarnistość filmu. Gradacja. Kod DX. Temperatura barwowa światła. Oświetlenie naturalne i sztuczne. Zdjęcia „pod światło” i efekt „czerwonych oczu”. Lampy błyskowe. Naturalny soft-box i użycie ekranów. Technika high-key i low-key. Głębia ostrości. System strefowy Ansela Adamsa. Kompozycja obrazu fotograficznego. Zasady prawidłowego kadrowania. „Złoty podział”. Format pionowy i horyzontalny. Plan pierwszy i plany dalsze. Ustalenie punktu widzenia. Zastosowanie perspektywy i skali. Wykorzystanie koloru, faktury i kształtu. Wykorzystanie koloru, faktury i kształtu. Znaczenie obrazu fotograficznego w budowaniu przekazów społecznych. Etyczne aspekty fotografowania – świadome unikanie uprzedzeń i dyskryminacji.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Tworzenie materiałów video <i>Creating Video Materials</i>	ECTS: 3
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG12	Zasady tworzenia typowych form filmowych. Język filmowy i ładunek emocjonalny środków ekspresji. Odpowiedzialność społeczna twórcy audiowizualnego – świadome unikanie utrwalania szkodliwych stereotypów. Obsługa kamery i wykorzystanie jej możliwości do tworzenia	

FD_UW01 FD_UW05 FD_UW11 FD_UW14 FD_KR03	materiałów na potrzeby mediów. Zagadnienia kompozycji obrazu, estetyka, storyboard, praktyka barw. Techniki oświetleniowe i pracy z dźwiękiem. Organizacja pracy. Podstawy montażu video. Profesjonalne posługiwanie się formatami video. Kreatywne podejście do zarejestrowanego materiału. Prawidłowa konstrukcja sekwencji i ich zagnieżdżenia w materiale video. Optymalizacja procesu montażu. Zarządzanie plikami i sortowanie materiału. Obróbka dźwięku i zasady korzystania z baz dźwięków i podkładów muzycznych. Podstawy zasad typografii filmowej. Analiza wybranych case studies. Zasady eksportu materiału video.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Praktyka zawodowa: Projektowanie mody <i>Student Internship: Fashion Design</i>	ECTS: 28
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG05 FD_WG06 FD_WG07 FD_WG13 FD_WG15 FD_WG16 FD_WG17 FD_WG19 FD_WG22 FD_UW14 FD_UW15 FD_UW16 FD_UW18 FD_UW20 FD_UW21 FD_UO01 FD_UO02 FD_UO03 FD_UU01 FD_UU02 FD_KO03 FD_KO04 FD_KO05 FD_KR01 FD_KR02 FD_KR04	Praktyczne działania zawodowe pozwalające studentowi na przećwiczenie zdobytych umiejętności i kompetencji w zakresie projektowania mody. Zapoznanie się ze specyfiką placówki oraz poszczególnych działów funkcjonującej w obrębie jednostki, w której odbywa się praktykę, jej głównymi celami i zadaniami. Zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa i higieny obowiązującej w danej placówce. Zapoznanie się z zasadami prawnymi i etycznymi związanymi z wykonywaniem czynności zawodowych. Zapoznanie się ze specyfiką zadań i obowiązków przynależnych do powierzonego mu stanowiska pracy. Treści szczegółowe (przynajmniej jeden z poniższych obszarów): W zakresie pracy w pracowni projektowej: Obserwacja metod i technik analizy wymagań osoby/podmiotu zamawiającego; Obserwacja i udział w fazie conceptualizacji i fazie projektowania kreacji; Udział w przygotowywaniu prezentacji wizualnych stylizacji, argumentowanie mocnych stron przygotowanej koncepcji artystycznej, wskazywanie na źródła inspiracji dla przygotowanego projektu. Udział w fazie korekty przygotowywanych stylizacji, udział w dyskusjach zespołowych i wdrażanie zaleceń starszych projektantów oraz przełożonych. Obserwacja i udział w procesie przygotowawczym zaplecza technologicznego oraz linii produkcyjnej. Udział w przygotowywaniu modeli wzorcowych na podstawie zleconych projektów. Obserwacja metod i technik stosowanych w fazie marketingowej. W zakresie pracy w pracowni krawieckiej/obuwniczej: Omówienie organizacji pracy na poszczególnych stanowiskach krawieckich oraz podziału obowiązków. Omówienie budowy i obsługi maszyn krojących, przygotowywanie stanowiska pracy; Obserwacja i analiza wykorzystywanych w pracowni krawieckiej/obuwniczej materiałów, rodzajów tkanin, skóry, ekoskóry oraz innych dodatków krawieckich; Udział w pracach w zakresie modelowania na manekinie bądź modelce; Obserwacja i udział w procesie wprowadzania do projektu korekt sylwetki oraz ergonomii. Obserwacja i udział w pracach na rzecz wdrażania rozwiązań konstrukcyjnych i technologicznych w projektach dla figur nietypowych; Zarządzanie odpadami, magazynowanie tkanin oraz dodatków; Przygotowywanie oraz przechowywanie dokumentacji projektowej W zakresie pracy w tkalni lub drukarni: Omówienie organizacji pracy na poszczególnych stanowiskach krawieckich oraz podziału obowiązków; Omówienie procesu technologicznego stosowanego w zakładzie pracy; Udział w procesie wdrażania rozwiązań na rzecz zrównoważonego rozwoju; Obserwacja i udział w pracach związanych z przygotowaniem i realizacją zamówionego projektu; Udział w opracowywaniu oraz właściwej archiwizacji dokumentacji; Obserwacja i udział w procesach zarządzania produkcją oraz zarządzania jakością Zapoznanie się z szerszym kontekstem organizacyjno-prawnym praktycznej działalności zawodowej wykonywanej w wybranym przez studenta obszarze aktywności zawodowej.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Praktyka zawodowa: Zrównoważone zarządzanie w modzie <i>Student Internship: Sustainable Fashion Management</i>	ECTS: 28
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG05 FD_WG06 FD_WG07 FD_WG13 FD_WG15 FD_WG16 FD_WG17 FD_WG19 FD_WG22 FD_UW14 FD_UW15 FD_UW16 FD_UW18 FD_UW20 FD_UW21	Praktyczne działania zawodowe pozwalające studentowi na przećwiczenie zdobytych umiejętności i kompetencji w zakresie zarządzania w modzie. Zapoznanie się ze specyfiką placówki oraz poszczególnych działów funkcjonującej w obrębie jednostki, w której odbywa się praktykę, jej głównymi celami i zadaniami. Zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa i higieny obowiązującej w danej placówce. Zapoznanie się z zasadami prawnymi i etycznymi związanymi z wykonywaniem czynności zawodowych. Zapoznanie się ze specyfiką zadań i obowiązków przynależnych do powierzonego mu stanowiska pracy. Treści szczegółowe (przynajmniej jeden z poniższych obszarów): W zakresie pracy w dziale marketingu: Obserwacja i udział w pracy na etapie analizy potrzeb rynku; Obserwacja i udział w procesie rozpoznawania i kreowania nowych trendów; Uczestnictwo w procesie definiowania potencjalnego rynku i odbiorców produktu; Uczestnictwo w procesie wyboru odpowiednich kanałów komunikacji i oddziaływania; Obserwacja i udział w pracach związanych z tworzeniem materiałów PR; Obserwacja procesu tworzenia strategii marketingowej, czynny udział w dyskusji i sugerowanie zmian na rzecz wdrażania własnych pomysłów; Udział w bieżącej współpracy z domami produkcyjnymi; Uczestnictwo w pracy związanej z analizą statystyczną i przygotowywania raportów stanu rynku	

FD_UO01 FD_UO02 FD_UO03 FD_UU01 FD_UU02 FD_KO03 FD_KO04 FD_KO05 FD_KR01 FD_KR02 FD_KR04	W zakresie pracy w mediach modowych: Obserwacja i udział w pracach opracowania linii przekazu redakcji oraz podziału prac; Aktywne uczestnictwo w procesie analizy bieżących trendów w tematyce modowej i około-modowej; Wyszukiwanie i opracowywanie nowych tematów redakcyjnych; Obserwacja i udział w pracach związanych z tworzeniem i zarządzaniem treściami, w tym artykuły, zdjęcia oraz materiały audiowizualne; Obserwacja i udział w procesie optymalizacji przekazu pod kątem SEO (Search Engine Optimization); Udział w zarządzaniu kanałami social mediów i tworzenia treści; Udział w wydarzeniach modowych oraz spotkaniach z przedstawicielami mody; Prowadzenie wywiadów z przedstawicielami świata celebrytów oraz influencerami modowymi. Zapoznanie się z szerszym kontekstem organizacyjno-prawnym praktycznej działalności zawodowej wykonywanej w wybranym przez studenta obszarze aktywności zawodowej.
3. KSZTAŁCENIE KONTEKSTOWE	
Kierunkowe efekty uczenia się	Umiejętności menadżerskie <i>Managerial Skills</i> ECTS: 3
FD_WG16 FD_UW21 FD_UO01 FD_UO03 FD_KK01 FD_KK02 FD_KO05	Skuteczne kierowanie: główne zadania i funkcje menadżerskie; siatka stylów kierowania; budowanie świadomości kompetencji lidera, współczesne modele przywództwa. Komunikacja w organizacji: schemat komunikacji jedno- i dwustronnej; omówienie szumów i barier komunikacyjnych; ćwiczenie narzędzi zwiększających efektywność komunikacji. Praktyczne zastosowanie – udzielanie informacji zwrotnej. Budowanie zespołu pracowniczego: różnice między grupą roboczą a zespołem; cykl i etapy pracy zespołu, role zespołowe, normy; rozwiązywanie problemów w funkcjonowaniu zespołu.
Kierunkowe efekty uczenia się	Komunikacja interpersonalna <i>Interpersonal Communication</i> ECTS: 3
FD_WG16 FD_UW21 FD_UO01 FD_UO03 FD_KK01 FD_KK02 FD_KO05	Tworzenie zespołu w zależności od jego celów i zadań. Budowanie tożsamości grupowej. Dojrzała identyfikacja grupowa. Praca w zespole a praca indywidualna. Paradygmat grupy minimalnej. Group think. Próżniactwo społeczne. Facylitacja społeczna. Narzędzia zarządzania zespołem. Motywacja wśród osób pracujących w zespole. Sposoby zwiększania motywacji (wewnętrznej i zewnętrznej). Komunikacja w grupie. Komunikacja z punktu widzenia teorii komunikacji. Przekazywanie informacji. Komunikacja bezpośrednia. Aktywne słuchanie, parafrazowanie, klaryfikowanie i sprawdzanie percepcji. Wykorzystanie ciszy, odzwierciedlanie uczuć i przeformułowanie. Komunikacja wewnątrz grupy. Przekazywanie informacji. Konflikty - źródła konfliktów. Metody i narzędzia wykorzystywane do rozwiązywania konfliktów. Pomoc osobom potencjalnie szczególnie narażonym na agresję ze strony innych osób. Zapobieganie dyskryminacji, mobbingowi i innym niepożądanym zachowaniom. Przywództwo. Lider a manager. Rodzaje liderów. Rola lidera w zarządzaniu grupą. Zarządzanie poprzez inspirowanie. Jak skutecznie pełnić rolę lidera. Różnice indywidualne i osobowościowe w sposobach zarządzania grupą. Praca z "trudnym klientem" i prowadzenie rozmowy w sytuacji obciążenia emocjonalnego. Ćwiczenia praktyczne z użyciem wybranych technik dialogu motywującego.
Kierunkowe efekty uczenia się	Przedsiębiorczość <i>Entrepreneurship</i> ECTS: 3
FD_WG15 FD_WG19 FD_UW20 FD_UO01 FD_UO03 FD_UU02 FD_KK01 FD_KO03 FD_KO05 FD_KR02	Pojęcie i istota przedsiębiorczości. Wielowymiarowość zjawiska przedsiębiorczości. Przedsiębiorczość w ujęciu normatywnym, funkcjonalnym i opisowym. Przedsiębiorczość jako zespół cech człowieka. Przedsiębiorca i przedsiębiorstwo. Koncepcje przedsiębiorcy w teorii organizacji i zarządzania. Funkcje przedsiębiorcy. Uwarunkowania rozwoju przedsiębiorczości, egzo- i endogeniczne. Motywy uruchamiania nowych przedsięwzięć, przedsiębiorczy styl prowadzenia działalności. Małe i średnie firmy. Cykl życia przedsiębiorstwa, ewolucja małej firmy. Przejawy przedsiębiorczych zachowań. Prezentacja działań przedsiębiorczych. Instytucje wspierające przedsiębiorczość. Instytucje finansujące przedsiębiorczość. Stan sektora MSP w Polsce. Planowanie wstępnej koncepcji biznesu. Proces rejestracji działalności gospodarczej i wykorzystanie systemu CEiDG przez przedsiębiorców. Prowadzenie działalności gospodarczej. Wprowadzanie zmian w firmie. Ewaluacja projektów Canvas w ramach pracy zespołowej. Działalność przedsiębiorcza w obszarach kultury. Działalność przedsiębiorcza w pracy zawodowej projektanta mody. Innowacyjność przedsiębiorcza w obszarach działalności zawodowej projektanta mody.

Kierunkowe efekty uczenia się	Zarządzanie projektami <i>Project Management</i>	ECTS: 3
FD_WG15 FD_WG19 FD_UW20 FD_UO01 FD_UO03 FD_UU02 FD_KK01 FD_KO03 FD_KO05 FD_KR02	Projekt – jako nowoczesna metoda pracy we współczesnym świecie. Podstawowe pojęcia z zakresu projektów i zarządzania nimi. Rodzaje i typy projektów. Rodzaje metod zarządzania projektami. Etapy projektowania. Wydajność w zakresie realizacji projektu. Narzędzia realizacji i zarządzania projektem w poszczególnych jego fazach. Wprowadzenie do metodyki prowadzenia projektów – główne pojęcia i założenia. Metody pracy nad projektem. Formułowanie koncepcji projektu. Cele w projekcie. Rodzaje projektów i ich charakterystyka. Cykl życia projektu. Fazy i etapy pracy nad poszczególnymi zadaniami w projekcie. Dokumentacja przebiegu projektu. Rezultaty projektu i sposoby ich prezentacji. Ewaluacja przebiegu projektu i osiągniętych rezultatów. Analiza przykładowych projektów o tematyce związanej z modą. Przykłady zastosowań metody projektowej w pracy projektanta mody.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Ochrona własności intelektualnej <i>Intellectual Property Protection</i>	ECTS: 2
FD_WG15 FD_UK01 FD_KR02	Podstawowe terminy związane z ochroną własności intelektualnej. Znaki i wzory towarowe. Prawo autorskie i prawo pokrewne. Okres ochrony prawa autorskiego i praw pokrewnych. Międzynarodowe organizacje i prawo ochrony własności intelektualnej. Rola i działania Światowej Organizacji Własności Intelektualnej. Porozumienie TRIPS. Europejski system ochrony własności intelektualnej. Zadania Europejskiego Urzędu Patentowego. Źródła prawa ochrony własności intelektualnej w Polsce i instytucje odpowiedzialne za jej ochronę. Praktyczny przewodnik po procedurach. System ochrony prawa własności w wybranych państwach Europy. System ochrony prawa własności w Stanach Zjednoczonych. Najważniejsze instytucje chroniące własność intelektualną. Praktyczny przewodnik po procedurach. System ochrony prawa własności w Chinach. Instytucje funkcjonujące w obszarze własności intelektualnej. Główne problemy i zagrożenia związane z ochroną własności intelektualnej. Praktyczny przewodnik po procedurach. System ochrony prawa własności w Rosji. Instytucje funkcjonujące w obszarze własności intelektualnej. Praktyczny przewodnik po procedurach.	
Kierunkowe efekty uczenia się	Projekt społeczny – projekt dyplomowy <i>Social Project – Diploma Project</i>	ECTS: 9
FD_WG01 FD_WG02 FD_WG05 FD_WG12 FD_WG15 FD_WG19 FD_WG22 FD_UW01 FD_UW03 FD_UW05 FD_UW19 FD_UK01 FD_UK03 FD_UK04 FD_UO01 FD_UU01 FD_UU02 FD_KK01 FD_KK02 FD_KO02 FD_KO03 FD_KR01	Projekt społeczny - istota, cele, fazy realizacji. Źródła możliwe do wykorzystania przy planowaniu i realizacji projektu społecznego. Sposoby dokumentowania wykorzystanych źródeł z poszanowaniem praw własności intelektualnej. Identyfikacja obszarów problemowych z zakresu projektowania mody i zrównoważonego podejścia w modzie, mogących stanowić przedmiot projektu społecznego. Ustalanie tematu i celów projektu, grupy docelowej oraz przewidywanych skutków projektu a także aspektów twórczych koncepcji. Ustalanie działań projektowych, koncepcji estetycznej, harmonogramu, budżetu oraz ewentualnych źródeł finansowania. Specyfika przeprowadzenia pracy badawczej w obszarze projektowania mody i zrównoważonego zarządzania w modzie (np. w formie ankietowej, wywiadu w terenie lub przeszukiwania baz danych). Opisu projektu, jego metodologii i przebiegu działań projektowych oraz zasady realizacji projektu plastycznego i opracowania dokumentacji. Metody ewaluacji działań projektowych oraz całości projektu. Zasady modyfikacji założeń i działań projektowych w przypadku wystąpienia okoliczności uniemożliwiających ich realizację. Identyfikacja ryzyka związanego z realizacją projektu oraz sposobów ich minimalizacji. Omówienie indywidualnych koncepcji problematyki społecznej poszczególnych studentów. Dokładne omówienie założeń pracy plastycznej. Raport końcowy z realizacji projektu - zasady, wymagania, sposób przygotowania, zakres treści. Prezentacja przebiegu i realizacji projektów plastycznych kolekcji 5 pełnych sylwetek odzieżowych (uzupełnionych autorską stylizacją z wykorzystaniem gotowych lub spersonalizowanych modeli obuwia) lub kolekcji 5 par autorskich prototypów obuwia (uzupełnionych stylizacją z wykorzystaniem zaprojektowanych przez studenta ubrań). Omówienie indywidualnych projektów. Proces dokumentacji projektu – moodboard, prezentacja i analiza wykorzystanych materiałów i sposobów produkcji. Proces dokumentacji projektu – rysunki techniczne i żurnalowe. Proces prezentacji projektu – zdjęcia i film. Prezentacja multimedialna - jako narzędzie pomocnicze w wystąpieniu publicznym. Zasady prawidłowego przygotowania prezentacji pdf. Bezpośrednie przygotowanie do egzaminu dyplomowego - omówienie jego przebiegu i zasad. Podstawowe zasady wystąpień publicznych.	

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Do metod weryfikacji efektów uczenia się uzyskiwanych w procesie kształcenia zalicza się:

- 1) egzaminy – ustne, pisemne (opisowe, testowe);
- 2) zaliczenia – ustne, pisemne (opisowe, testowe);
- 3) kolokwium;
- 4) przygotowanie indywidualnie lub zespołowo referatu, eseju itp.;
- 5) przygotowanie indywidualnie lub zespołowo projektu;
- 6) wykonanie sprawozdań, raportów, zadanych prac domowych itp. – indywidualnie lub zespołowo;
- 7) rozwiązywanie zadań problemowych w trakcie oraz poza zajęciami – indywidualnie lub zespołowo;
- 8) prezentacje multimedialne prowadzone i przygotowywane indywidualnie lub zespołowo;
- 9) wypowiedzi ustne, aktywność w trakcie zajęć, udział w dyskusji;
- 10) analizy przypadków;
- 11) egzamin dyplomowy;
- 12) inne, specyficzne i szczególne formy weryfikacji zakładanych efektów uczenia się wskazane w kartach poszczególnych przedmiotów (sylabusach).

Ocena stopnia osiągnięcia założonych efektów uczenia się obejmuje wszystkie kategorie efektów uczenia się (wiedzę, umiejętności, kompetencje społeczne). Wybór metod weryfikacji powinien uwzględniać specyfikę poszczególnych kategorii efektów uczenia się, a także specyfikę przedmiotu oraz współczesne uwarunkowania społeczne i możliwości technologiczne ich weryfikacji.

W uczelni obowiązuje zasada, iż weryfikacja efektów uczenia się na zajęciach prowadzonych w formie wykładów jest dokonywana w drodze egzaminu końcowego na ocenę (w czasie sesji egzaminacyjnej), a pozostałe formy zajęć pozwalają zarówno na bieżącą weryfikację efektów uczenia się w trakcie trwania semestru, jak też na koniec semestru i kończą się wystawieniem zaliczenia na ocenę. W przypadku studentów z niepełnosprawnościami, w zależności od ich indywidualnych potrzeb, są ustalane alternatywne metody weryfikacji efektów uczenia się, które uwzględniają indywidualne potrzeby tych osób.

Metodą weryfikacji efektów uczenia się uzyskanych z całości cyklu kształcenia na poziomie studiów jest egzamin dyplomowy.

Przy weryfikacji efektów uczenia się przyjmuje się założenie, że uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot oraz egzaminu dyplomowego potwierdza osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się ustalonych dla elementów procesu uczenia się. Poziom uzyskania efektów uczenia się wynika z wystawionej oceny.

Regulamin studiów określa skalę stosowanych ocen w ramach procesu weryfikacji efektów uczenia się, a Zarządzenie Rektora określa wewnętrzny system oceniania, będący zbiorem zasad dotyczących oceniania studentów w zakresie opanowania przez nich efektów uczenia się oraz kryteria ogólne wystawienia danej oceny z przedmiotu (por. Tabela). W Regulaminie studiów przewidziane są także zaliczenia na: zaliczony/niezaliczony (odpowiednio: zal/nzal). Dotyczy to głównie zajęć niewymagających weryfikacji efektów uczenia się na ocenę (np. zajęcia sportowo-rekreacyjne, BHP).

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się

Ocena	Opis wymagań	Wymagany procent osiągniętych efektów uczenia się dla przedmiotu
celujący (6,0)	Student osiągnął efekty uczenia ilościowo lub jakościowo wykraczające poza zakres przewidziany programem kształcenia dla przedmiotu, w szczególności: posiada wiedzę znacznie przekraczającą zakres określony programem kształcenia dla przedmiotu, samodzielnie określa i rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne, potrafi wykorzystać wiedzę w nowych sytuacjach problemowych, poprawnie i swobodnie posługuje się terminologią naukową oraz zawodową.	> 90% oraz dodatkowe osiągnięcia wykraczające ilościowo lub jakościowo poza te przewidziane na ocenę bardzo dobrą
bardzo dobry (5,0)	Student opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony w programie kształcenia dla przedmiotu, samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne, potrafi wykorzystać wiedzę w nowych sytuacjach problemowych, poprawnie posługuje się terminologią naukową oraz zawodową.	min. 90%
dobry plus (4,5)	Student osiągnął efekty uczenia się powyżej wymagań dla oceny dobrej, ale niewystarczające dla oceny bardzo dobrej.	min. 85%
dobry (4,0)	Student opanował większość wiadomości i umiejętności określonych programem kształcenia dla przedmiotu, rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne, ujmuje w terminach naukowych i zawodowych podstawowe pojęcia i prawa.	min. 70%
dostateczny plus (3,5)	Student osiągnął efekty uczenia się powyżej wymagań dla oceny dostatecznej, ale niewystarczające dla oceny dobrej.	min. 65%
dostateczny (3,0)	Student opanował podstawowe wiadomości i umiejętności określone programem kształcenia dla przedmiotu, rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności, popełnia niewielkie błędy terminologiczne, a wiadomości przekazuje językiem zbliżonym do potocznego.	min. 50%
niedostateczny (2,0)	Student nie opanował niezbędnego minimum podstawowych wiadomości i umiejętności określonych programem kształcenia dla przedmiotu, nie potrafi rozwiązać zadań o niewielkim stopniu trudności, popełnia rażące błędy terminologiczne, a styl jego wypowiedzi jest nieporadny.	mniej niż 50%

Ocena osiągnięcia efektów uczenia się przeprowadzana jest w następujących etapach:

- w trakcie realizacji efektów uczenia się w ramach danego przedmiotu/modułu oraz po jej zakończeniu poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną dla każdego studenta przez prowadzącego zajęcia/egzaminatora;
- po zrealizowaniu programu danego przedmiotu/modułu poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną przez prowadzącego zajęcia/koordynatora przedmiotu/modułu;
- po zakończeniu każdego semestru poprzez weryfikację efektów uczenia się uzyskanych przez studentów kierunku;
- na egzaminie dyplomowym poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną dla każdego studenta przez egzaminatorów biorących udział w egzaminie dyplomowym;
- na bieżąco poprzez ocenę realizacji efektów uczenia się dokonaną przez hospitujących zajęcia;
- po zakończeniu każdego cyklu kształcenia poprzez weryfikację efektów uczenia się według mierników ilościowych oraz w drodze monitorowania losów absolwentów i oceny ich funkcjonowania na rynku pracy.

Na studiach na kierunku *Projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie* studenci są zobowiązani do zrealizowania projektu społecznego o charakterze pracy badawczo-twórczej, której efektem końcowym jest wykonanie pracy plastycznej. Wymóg ten wynika z przyjętych naczelných wartości oraz celów strategicznych, które zakładają uprząctycznienie procesu studiowania oraz kształcenie studentów w duchu wartości, jaką jest odpowiedzialność społeczna. Tematy projektów

powinny odzwierciedlać wiedzę i umiejętności nabyte przez studenta w toku studiów oraz wykazywać umiejętność praktycznego lub twórczego zastosowania przez studenta wiedzy do rozwiązywania zdiagnozowanego przez siebie problemu lub określonej potrzeby społecznej. Realizując projekt społeczny – student jest zobowiązany do:

1. zidentyfikowania obszarów problemowych z zakresu projektowania mody lub zrównoważonego zarządzania w modzie w formie przeprowadzenia badania (m.in. ankiety, wywiad w terenie, przeszukiwanie baz danych);
2. stworzenia opisu projektu, jego metodologii i przebiegu działań badawczych i projektowych w języku angielskim (plik Word, 6000-8000 znaków włącznie ze spacjami);
3. wykonania pracy plastycznej składającej się z:
 - kolekcji 5 pełnych sylwetek odzieżowych (uzupełnionych autorską stylizacją z wykorzystaniem gotowych lub spersonalizowanych modeli obuwia)
 - lub
 - kolekcji 5 par autorskich prototypów obuwia (uzupełnionych stylizacją z wykorzystaniem zaprojektowanych przez studenta ubrań);
4. wykonania prezentacji projektu dyplomowego (plik pdf, 7-12 slajdów) składającej się z:
 - wizualnej prezentacji kontekstu społecznego w oparciu o przeprowadzone badanie;
 - prezentacji estetyki i koncepcji w formie moodboardu;
 - prezentacji użytych materiałów i opisu sposobów produkcji;
 - rysunków technicznych (w technice grafiki komputerowej) oraz żurnalowych (w technice dowolnej);
 - materiałów multimedialnych (zdjęcia projektów, film 30-60 sec.).

Student w ramach trwającego przez 2 semestry zajęć „Projektu społecznego – projektu dyplomowego”, przygotowuje pod opieką promotora koncepcję własnego indywidualnego projektu społecznego, plan jego realizacji, przeprowadza działania projektowe oraz dokonuje ewaluacji jego skutków. Po każdym z semestrów tych zajęć student przedstawia promotorowi opisywaną w sylabusach dokumentację poszczególnych etapów pracy projektowej. Dopuszczalny zakres tematyczny projektu jest określany w drodze porozumienia z wykładowcą będącym opiekunem projektu i powinien stanowić praktyczną aplikację wiedzy i umiejętności określonych dyscyplinami do których przyporządkowany jest kierunek.

Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Ogólne zasady organizacji praktyk zawodowych, wzory niezbędnych dokumentów, zadania opiekunów praktyk oraz tryb zaliczania praktyk określa uczelniany *Regulamin Praktyk Zawodowych*. W *Regulaminie* praktyk zapisano m.in., iż Uczelnia zapewnia miejsca praktyk dla studentów i zawiera w tej sprawie porozumienie z praktykodawcą lub zatwierdza miejsca odbywania praktyk, w przypadku samodzielnego ich wskazania przez studenta, poprzez wystawienie skierowania na praktyki. Poza tym, student może zrealizować praktykę na podstawie wykonywanej pracy zawodowej (o ile umożliwia ona osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych dla praktyk), w ramach programu ERASMUS+, działalności studenckiego koła naukowego, w Uniwersytecie VIZJA oraz w ramach wolontariatu. Obowiązkowym sposobem dokumentacji przebiegu praktyki i realizowanych w jej trakcie zadań jest prowadzony przez studenta „Dzienniczek praktyk”.

Szczegółowe zasady realizacji praktyk na kierunku *projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie*, w tym: cel praktyk, efekty uczenia się, treści programowe, umiejscowienie praktyk w planie studiów, wymiar praktyk, metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla praktyk, sposób dokumentowania przebiegu praktyk i realizowanych w ich trakcie zadań, kryteria, które muszą spełniać placówki, w których odbywają się praktyki, reguły zatwierdzania miejsca praktyki samodzielnie wybranego przez studenta oraz warunki kwalifikowania studenta na praktyki określa *Program praktyk zawodowych na kierunku projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie*.

Praktyki zawodowe realizowane przez studentów projektowania mody i zrównoważonego zarządzania w modzie mają umożliwić im zweryfikowanie dotychczas nabytej wiedzy teoretycznej oraz nabycie praktycznych umiejętności wykorzystania tej wiedzy w pracy projektanta, redaktora mody lub menedżera marki. Mają także na celu wykształcenie w studencie umiejętności pracy w grupie, poczucia etyki zawodowej oraz znaczenia realizowania praktycznych czynności zawodowych.

Praktyki na kierunku *projektowanie mody i zrównoważone zarządzanie w modzie* mają charakter zajęć obowiązkowych i są planowane do realizacji:

- na czwartym semestrze (2 rok studiów) – Praktyka zawodowa w wymiarze 225 godz.,
- na piątym semestrze (3 rok studiów) – Praktyka zawodowa w wymiarze 175 godz.
- na szóstym semestrze (3 rok studiów) – Praktyka zawodowa w wymiarze 320 godz.,

Łączny wymiar praktyk wynosi **720 godzin** realizowanych w okresie **6 miesięcy**. Student uzyskuje **28 punktów ECTS** za zrealizowane praktyki zawodowe.

Treści programowe realizowane podczas praktyki zawodowej powinny odzwierciedlać specyfikę zadań powierzanych projektantom mody, redaktorowi mody lub menadżerowi marki w danej placówce. Student podczas odbywania praktyk zawodowych odbywa zajęcia praktyczne w jednostkach o zróżnicowanym charakterze z uwagi na szeroki zakres zadań zawodowych projektanta mody.

Student może odbywać praktyki min. w firmach odzieżowych, w agencjach marketingu oraz PR, w mediach, w tym w redakcjach magazynów mody, w zakładach krawieckich, w firmach produkujących wyroby tekstylne oraz w przedsiębiorstwach zajmujących się drukiem na tekstyliach.

Podczas odbywania praktyki student nabywa wiedzę, umiejętności i kompetencje w następującym zakresie tematycznym: charakterystyka miejsca odbywania praktyki, charakterystyka najważniejszych działów funkcjonujących w danej jednostce, poznanie zasad przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy. W zależności od charakteru jednostki, student uczy się pracować w specyficznych warunkach miejsca pracy – powinien zostać zapoznany z zasadami obowiązującymi go podczas wykonywania zadań zawodowych, zasadami profesjonalnego kontaktu z klientami i współpracownikami. Student powinien poznać charakterystykę zadań specyficznych dla pracy w branży modowej. W zależności od ścieżki praktyk są to min. projektowanie ubioru oraz obuwia i akcesoriów albo zarządzanie w procesach

modowych związanych z marketingiem oraz kreowaniem marek modowych. Student powinien nauczyć się poprawnego wykonywania powierzonych mu zadań w zależności od charakteru miejsca praktyk, a w przyszłości potencjalnego miejsca pracy.

Miejscem praktyk może być placówka dająca możliwość odbywania praktyk pod opieką/nadzorem zakładowego opiekuna praktyk lub osoby sprawującej bezpośredni nadzór nad czynnościami wykonywanymi przez studenta podczas praktyk. Typ umowy zatrudnienia opiekuna praktyk w danej instytucji lub firmie nie jest istotny (może to być umowa o pracę, umowa zlecenia, samozatrudnienie itp.), ważne jest natomiast, by wymiar jego zatrudnienia umożliwiał sprawowanie bieżącej opieki nad studentem, obserwację jego pracy i weryfikację osiągnięcia zakładanych dla praktyki efektów uczenia się.