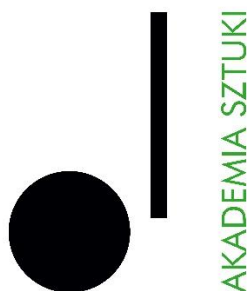


Zatwierdzony uchwałą nr 68/2026 Senatu Akademii Sztuki w dniu 28 września 2026 r.



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Moda i Środowisko Cyfrowe

Poziom (stopień): studia I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2026/2027

SPIS TREŚCI

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się, załącznik nr 5

ZAŁĄCZNIKI

1. Plan studiów, załącznik nr 2 lub 2a,
2. Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się,
Załącznik nr 3,
3. Sylabusy, Załącznik nr 4.

1. CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: Moda i Środowisko Cyfrowe

Stopień/poziom: studia I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Kierunek o profilu ogólnoakademickim **MODA i Środowisko Cyfrowe** realizowany jest w oparciu o doświadczenie Kierunku Projektowanie Mody profil praktyczny, a wcześniej o specjalności o tej samej nazwie. Powstanie przed dziesięcioma laty specjalności, a później kierunku Mody było odpowiedzią Akademii Sztuki w Szczecinie na zapotrzebowanie wśród kandydatów w naszym regionie i w Polsce na program kształcenia, oferujący uczenie się przez doświadczenie (wyspecjalizowane laboratoria), nowoczesne technologie i wiedzę pochodzącą od projektantów, artystów i naukowców działających w świecie sztuki i biznesu.

Przy projektowaniu programu studiów korzystaliśmy z obserwacji tendencji i zmian związanych z projektowaniem mody oraz wciąż rosnących potrzeb studentów/studentek. Do programu wprowadzono nowy przedmiot *Środowisko cyfrowe w projektowaniu mody*, który wraz z przedmiotem *Komputerowe wspomaganie i druk 3D w projektowaniu mody* uwzględnia dynamicznie rozwijający się rynek i potrzeby związane z wykorzystaniem interfejsu cyfrowego i narzędzi CNC. W latach późniejszych wprowadzono także przedmiot Autoprezentacja projektanta mody, w odpowiedzi na zaobserwowane potrzeby osób studenckich.

Składając wniosek o zmianę profilu na ogólnoakademickim po konsultacjach z zespołem i w gronie Kierunkowej Rady Programowej podjęto decyzję o nazwie: **MODA i ŚRODOWISKO CYFROWE**.

1.3 Koncepcja kształcenia

Kierunek **Moda i środowisko Cyfrowe** opiera kształcenie na ścisłej relacji pomiędzy tradycyjnym rzemiosłem, a nowymi technologiami, światem realnym i światem cyfrowym, który coraz szerzej wkracza w przestrzeń kreacji szeroko rozumianej mody. Kształcenie oparte jest na współpracy pracowni projektowych z technikami rzemieślniczymi poprzez możliwość pracy w laboratoriach: fashion design, złotniczym, obuwniczym, serigrafii, a także w laboratoriach komputerowych dedykowanych przestrzeni cyfrowej. Dzięki tej zależności student/studentka rozumie wpływ swoich decyzji projektowych na końcową realizację projektu, co ma istotne znaczenie w doborze ścieżki projektowej. Symbioza ta, jest utrzymana w obrębie wszystkich przedmiotów kierunkowych – poziom zaawansowania wiedzy z zakresu fotografii mody, rysunku żurnalowego, materiałoznawstwa czy konstrukcji, dostosowany jest do poszczególnych ćwiczeń i zadań w danym semestrze.

Ciągła współpraca kadry i wymiana wiedzy na temat potrzeb studenta pozwala na stałe wzbogacanie oferty dydaktycznej Kierunku, modernizowanie treści kształcenia prowadzonych przedmiotów i ćwiczeń w pracowniach kierunkowych, a także wprowadzane są nowe przedmioty. Jedną ze zmian przynoszących szybki, zauważalny i pozytywny efekt było wprowadzenie na

przedmiotu Postprodukcja i komunikacja wizualna w modzie i powierzenie go dr Emilii Łapko – prowadzącej Fotografię mody. W ten sposób, studenci otrzymali opiekę jednej wykładowczyni w obszarze dokumentacji swoich prac i ich prawidłowej prezentacji. Efekty tej zmiany widoczne były już na pierwszym przeglądzie semestralnym – zarówno w zakresie jakości wizualnej części prezentacji, jak i samych portfolio studentów.

Kolejną pozytywną zmianą w procesie edukacji studentów Mody było wprowadzenie przedmiotów z zakresu Komputerowego wspomaganie i druk 3D w projektowaniu mody. W związku z powyższym na kierunku wprowadzone zostały do sylabusów Pracowni kierunkowych zadania wykorzystujące takie technologie jak druk przyrostowy, cięcie laserem, haft komputerowy czy frezowanie CNC. Zmiany te spowodowały, że studenci/studentki Kierunku poszerzyli wachlarz swoich doświadczeń projektowych również o możliwości, które daje Laboratorium Realizacji w CPK. Działanie to podkreśla interdyscyplinarny charakter edukacji realizowanej w Katedrze Projektowania Mody. Dalsze zmiany w strukturze Kierunku zakładały wprowadzenie specjalistycznych zajęć teoretycznych wspomagających zajęcia praktyczne przy ścisłej współpracy z Zakładem Historii i Teorii Designu, tj. przedmiotu Historia i teoria mody prowadzonego przez mgr Annę Sienkiewicz-Rogaś kuratorkę prowadzącą badania i kończącą pracę doktorską w ww. obszarze. Swoboda w kształtowaniu własnej ścieżki kształcenia wsparta jest także wyborem pracowni artystycznych, dzięki czemu prawie 50% możliwych do zdobycia punktów ECTS stanowią zajęcia do wyboru. Znakomite przygotowanie laboratoriów, działających w ramach Centrum Przemysłów Kreatywnych gwarantuje studentom i studentkom kierunku bardzo dobre przygotowanie do przyszłej pracy zawodowej projektantki/projektanta. Studentk/ka, który(a) zdobywa przewidziane dla kierunku wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne jest bardzo dobrze przygotowany(a) do podjęcia studiów 2. stopnia na kierunku: Wzornictwo – Design for Living Systems i na kierunkach pokrewnych. Kierunek wpisuje się w *Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030*, a także zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej, szczególnie w obszarze basenu Morza Bałtyckiego oraz Europy Centralnej. Koncepcja kształcenia opiera się na nauczaniu z zakresu projektowania mody, wzornictwa i pokrewnych sztuk projektowych pogłębiających kompetencje interdyscyplinarne (projektowanie czerpie z dyscyplin takich jak np.: antropologia, socjologia, psychologia, ekonomia, zarządzanie) oraz wsparta wyborem pracowni artystycznych w powiązaniu z zagadnieniami odnoszącymi się do szeroko rozumianych nowych technologii oraz zagadnień technicznych czy materiałowych w zakresie między innymi: projektowania ubioru, projektowania obuwia i akcesoriów, projektowania biżuterii, projektowania tkanin, a także do projektowania w środowisku cyfrowym. Uzupełnieniem treści programowych są wykłady i warsztaty prowadzone przez specjalistów, ekspertów i przedsiębiorców z kraju i z Europy.

Edukację uzupełniają zajęcia z Historii sztuki i designu, Historii i teorii mody, z Antropologii, Tendencji w modzie oraz z aspektów prawnych działalności projektowej, a także programy wymiany studenckiej Erasmus+.

Edukacja oparta jest na specjalistycznym sprzęcie technicznym i oprogramowaniu, dostosowanym do kierunku studiów (w tym haft komputerowy, druk 3D, cięcie laserowe, cięcie ploterem i inne). Studentki i studenci posiadają dostęp do bazy lokalowej oraz narzędzi do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego, znajdujących się w wypożyczalniach sprzętu.

1.4 Cele kształcenia

Studia o profilu ogólnoakademickim na kierunku **Moda i Środowisko Cyfrowe** mają na celu przede wszystkim:

- zdobycie przez studentów(tki) wiedzy o warsztacie projektowym w zakresie projektowania mody (w tym o technologiach oraz materiałach stosowanych we wzornictwie) oraz w zakresie dyscyplin pokrewnych, co absolwentowi(ce) ma umożliwić realizowanie prac nie tylko w zakresie projektowania mody, ale i prac interdyscyplinarnych – także o charakterze zespołowym;
- zdobycie przez studentów(tki) umiejętności warsztatowych (modelowanie, prototypowanie, drukowanie, haftowanie, modelowanie 3D z pomocą programów komputerowych, drukowanie przyrostowe i innych narzędzi wspierających proces twórczy), co absolwentowi(tce) ma umożliwić realizowanie prac w zakresie szeroko rozumianego projektowania mody;
- zdobycie wiedzy o Historii designu i sztuki oraz Historii i teorii mody, a także wiedzy dotyczącej antropologicznych, socjologicznych i filozoficznych aspektów designu;
- nabycie kwalifikacji wymaganych do wykonywania zawodu projektanta mody, w tym szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych, pozwalających na samodzielną pracę zawodową oraz na włączenie się w prace zespołowe;
- uzyskanie umiejętności rozumienia, analizowania, syntezy i interpretacji zjawisk dotyczących zagadnień projektowych w zakresie projektowania mody i dyscyplin pokrewnych;
- nabycie umiejętności uwzględniania ograniczeń projektowych (np. specyficznych wymagań zleciennodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych), dotyczących realizacji prac projektowych;
- uzyskanie umiejętności planowania i realizowania własnych koncepcji i działań twórczych – m.in. w zakresie projektowania ubioru, obuwia, biżuterii czy tkaniny, a także adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;
- nabycie umiejętności samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury;
- osiągnięcie zdolności do definiowania własnych sądów i przymysłów na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz umiejętności umiejscowienia w ich obrębie własnej pracy twórczej.

1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

(wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku)

Kierunek **Moda i Środowisko cyfrowe**, na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim, jest jednym z elementów integrujących Uczelnię z regionalnymi i ogólnopolskimi przedsiębiorstwami poszukującymi innowacyjnych rozwiązań produktowo-usługowych. **Moda i Środowisko Cyfrowe**, jako uwspółcześiona kontynuatorka **Projektowania mody** wpisuje się w *Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030*, a także zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej, szczególnie w obszarze basenu Morza Bałtyckiego oraz w obszarze Europy Centralnej. Ten aspekt rozwoju Kierunku w kontekście rozwoju całego Wydziału Wzornictwa jest szczególnie istotny w odniesieniu do profilu ogólnoakademickiego i realizowany jest wspólnie Zakładem Historii i Teorii Designu i pozostałymi kierunkami.

Absolwent(ka) kierunku **Moda i Środowisko Cyfrowe** jest rzetelnie przygotowany(a) do pracy projektanta(ki) nie tylko w polskich, ale również międzynarodowych firmach projektowych i produkcyjnych, czy prowadzenia własnej marki. Interdyscyplinarny charakter działalności twórczej związany z wieloma dyscyplinami projektowymi oraz warsztat i umiejętności nabyte przez absolwenta(kę) odpowiadają potrzebom określonych gałęzi przemysłu, dziedzin kultury i rynku pracy wymagających od absolwentów(ek) wysokich i specyficznych kwalifikacji projektowo-zawodowych.

2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Kadra naukowo-dydaktyczna tworząca kierunek Moda i Środowisko Cyfrowe realizuje interdyscyplinarne projekty artystyczno-naukowe na pograniczu nauki, sztuki i technologii, także we współpracy międzynarodowej, podejmując również zagadnienia związane z szeroko pojmowaną modą, zarówno o profilu użytkowym, jak i artystycznym. Efektami są: wystawy krajowe i zagraniczne, publikacje krajowe i zagraniczne, katalogi i publikacje w wydawnictwach branżowych, organizacja wystaw i konferencji ogólnopolskich i międzynarodowych, opracowania naukowe wynikające z przewodów doktorskich, kuratorstwo wystaw, udział w konferencjach branżowych.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Oprócz programów badawczych, realizowanych indywidualnie przez kadrę teoretyczną i projektową Kierunku, cztery pracownie kierunkowe: Pracownia Projektowania Ubioru, Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów, Pracownia Projektowania Biżuterii oraz Pracownia Projektowania Tkaniny, prowadzą programy badawcze, w które zaangażowane są już lub planowane jest zaangażowanie osób studiujących w tych pracowniach.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Zajęcia dydaktyczne dla studentów(ek) kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe odbywają się w Akademii Sztuki w Szczecinie w budynku Pałacu pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz w przyległym budynku Centrum Przemysłów Kreatywnych (większość zajęć). Do dyspozycji studentów(ek) kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, w tym m.in. sale wykładowe, pracownie malarstwa, pracownie rysunku, pracownia rzeźby, pracownie komputerowe, studia fotograficzne z ciemnią. Studenci otrzymują dostęp do wybranych pomieszczeń, aparatury i materiałów poza godzinami zajęć za

zgodą opiekuna sali lub prowadzącego. W CPK funkcjonują Laboratoria z obszaru projektowania mody, w których studenci(tki) Mody i Środowiska Cyfrowego odbywają zajęcia praktyczne. Do dyspozycji studentów(ek) kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe zakresie bloku kierunkowego – dedykowane są następujące Laboratoria:

Wykaz sal i niezbędnego sprzętu do prowadzenia zajęć:

numer sali	przeznaczenie	wyposażenie potrzebne do prowadzenie zajęć
003, 305	Pracownia komputerowa- zajęcia z Komputerowego Wspomagania, Postprodukcja i Komunikacja Wizualna w Modzie	komputer, monitor komp. oraz monitor prezentacyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzeseł, szafki
004 CPK	Laboratorium Fashion Design – pracownia krawiecka- wspomagająca Pracownię Projektowania Ubioru i Techniki Krawieckie oraz konstrukcji i materiałoznawstwa	7 maszyn typu stębnówka, 5 maszyn typu overlock, 2 maszyny typu renderki, profesjonalny stół prasowniczy z żelazkiem, generator pary, hafciarka komputerowa oraz komputer wraz z oprogramowaniem, klejarka, prasownica parowa, ploter, ok. 20 manekinów ekspozycyjnych (damskie, męskie), manekiny ekspozycyjne bieliźniane (damskie), manekiny regulowane, manekiny całopostaciowe, nóż krążkowy, nóż termiczny, dwa stoły krojce
005	Laboratorium Fashion Design – Pracownia szewska - wspomagająca Pracownię Projektowania Obuwia i akcesoriów oraz Techniki Obuwnicze	stół krojczy, stębnówka ramienna cylindryczna, łaciarka, ścieniarka brzegów, pneumatyczna stemplowarka, szczotkarka, deska do krojenia, stębnówka jednoigłowa, krzesło obrotowe konferencyjne, krzesło krawieckie, napownica, lamowacz,
008A	Laboratorium Fashion Design - laboratorium form złotniczych – wspomaga Pracownię Projektowania Biżuterii i Techniki Złotnicze	Stanowiska – 8 (na wyposażeniu każdego stanowiska znajduje się silnik jubilerski, rygiel, kowadło, skamolex, toczek jubilerski, suwmiarka, okulary ochronne, lupa nagłowna, pilniki, kluba, gesztelka, kleszcze, pęsety, uchwyt zaciskowy, nożyce, młotek cyzelerski, młotek zegarmistrzowski, młotek nylonowy, lampa, fajnagiel, imadło stołowe, stojak na kleszcze, stojak na brzeszczoty, obrączki miarowe, trzpień miarowy, kątownik ze stopką)
009	Laboratorium Fashion Design – laboratorium form złotniczych/biżuterii	palniki z butlami małe, palnik z butlą dużą, polerka, prasa balansowa, walcarka, anka jubilerska, anka jubilerska rowkowa, wykrojniki (różne rozmiary), powiększarko – zmniejszarko, powiększarko – rolownica, rygiel do bransolet, mikrosprawarka, trzecia ręka, gilotyna, perelink zestaw, kastowniki ciągadła, waga jubilerska, kula grawerska

105	Laboratorium Serigrafii - wspomagająca Pracownię Projektowania Tkaniny i Techniki Tekstylne i Druku na Tkaninie	stół z automatycznym prowadzeniem rakla, do druku na papierze, siatki drukarskie, z aluminiową ramą, karuzela do druku na ubraniach, tkaninach, 4 ramienna. rakle sitodrukowe gumowe, pistolet do tuftingu, stół roboczy na konstrukcji metalowej, pokryty filcem, do druku ręcznego na tkaninie
106B	Laboratorium Serigrafii – zaplecze	kopiorama do naświetlania szablonów, lampa UV do naświetlania szablonów, myjka, komora do mycia siatek drukarskich
315	Sala dydaktyczna – korekty projektowe	Kompletne wyposażenie sali dydaktycznej

Ponadto w zakresie potrzebnej infrastruktury do prowadzenia kierunku w Centrum Przemysłów Kreatywnych:

1. Sala konferencyjna – sala wyposażona jest w profesjonalny system wideokonferencyjny, na który składają się: projektor multimedialny Sony, TV 4K, wi-fi, elektrycznie sterowany ekran, głośniki, flipchart oraz tablica white board, w sali konferencyjnej realizowane są zajęcia z bloku podstawowego;
2. Go-Work – ogólnodostępna przestrzeń wspólna dla studentów;
3. Sale komputerowe 003, 309 – wyposażony w odpowiedni sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie;
4. Studio fotograficzne – 218, 219, 223;

Ponadto w zakresie potrzebnej infrastruktury do prowadzenia kierunku w Pałacu pod Globusem:
Pałac Pod Globusem:

Wszystkie sale dydaktyczne wyposażone są w ekran i rzutnik multimedialny. Pozostałe sale – z wyjątkiem pracowni malarskich i rysunkowych – wyposażone są w sprzęt specjalistyczny.

1. Mediateka – multimedialny system biblioteczno-informacyjny ukierunkowany na wspieranie edukacji akademickiej XXI wieku, oparty o tradycyjny księgozbiór wraz z drukami muzycznymi i o multimedia (płyty, filmy, książki w wersji elektronicznej, pliki muzyczne, prace naukowe). Dostęp do zbiorów zapewniany jest poprzez system biblioteczny, umożliwiający samodzielne przeszukiwanie zasobów, składanie zamówień i rezerwacji oraz prolongatę wypożyczonych materiałów. System samodzielnie wysyła także powiadomienia o zbliżającym się terminie zwrotu wypożyczonych materiałów. Podstawowy cel Mediateki, jakim jest zapewnienie studentom i wykładowcom Akademii Sztuki w Szczecinie dostępu do dzieł sztuk plastycznych i muzycznych realizowany jest w oparciu o zbiory własne i zbiory polskich bibliotek współpracujących z Mediateką na zasadzie wypożyczeń międzybibliotecznych.

2. Ogród Zimowy – ogólnodostępna przestrzeń dla studentów(ek) z dostępem do kawiarni, z infrastrukturą umożliwiającą pracę własną.

Wszystkie przestrzenie oraz pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii Sztuki posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu.

3. PROGRAM

3.1 Podstawowe informacje

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku **MODA i Środowisko Cyfrowe** określa plan studiów podzielony na następujące bloki:

- A. Blok ogólnoakademicki;
- B. Blok artystyczny;
- C. Blok kierunkowy;
- D. Blok uzupełniający kształcenie kierunkowe;
- E. Blok dyplomowy;
- F. Blok praktyk;
- G. Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym i dyplomowym. Istotnym elementem programu kształcenia na kierunku **Moda i Środowisko Cyfrowe** studia stacjonarne I stopnia o profilu ogólnoakademickim jest kształcenie wykorzystujące innowacyjne techniki i technologie już od pierwszego semestru – dzięki czemu absolwent(ka) lepiej rozumie materię (tkanina, metal, tworzywa sztuczne, naturalne i inne) jak i środowisko cyfrowe, w której projektuje – uzupełnione o kontekst humanistyczny (antroposfera, historia sztuki i designu) oraz wątek rynkowy (tendencje, metodyka projektowania), co pozwala absolwentowi(ce) łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w rzeczywistych, rynkowych projektach.

3.2 Opis realizacji programu

Na kierunku **Moda i Środowisko Cyfrowe** przez pierwsze dwa semestry (I rok) studenci(cki) realizują podstawowy program proponowany w pięciu pracowniach kierunkowych po to, by na drugim roku w trzecim semestrze wybrać dwie z nich (wybrana pracownia kierunkowa I i II). Celem takiego kształcenia jest zapoznanie osób studiujących z różnorodnością podejścia do procesu projektowego, technik i technologii stosowanych w produkcji.

3.3 Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	90

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
--	---

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	2
--	---

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	24
---	----

3.4 Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: **2400**

3.5 Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

W przerwie wolnej od zajęć, najpóźniej przed rozpoczęciem 6. semestru studiów studentka/student realizuje 50 godzin praktyki projektowej w wybranej przez siebie firmie z branży przemysłów kreatywnych lub w wybranej instytucji kultury, albo bierze udział w tygodniowych warsztatach projektowych (w warsztatach przewidziano 25 godzin kontaktowych z opiekunem warsztatów). Za realizację praktyki lub udział w warsztatach projektowych studentka/student otrzymuje 2 punkty ECTS.

3.6 Sylwetka absolwenta

Absolwent(ka) studiów stacjonarnych I stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe jest przygotowany(a) do dojrzałego i świadomego podejmowania twórczej i samodzielnej pracy związanej z projektowaniem mody. W wyniku procesu kształcenia na studiach I stopnia nastawionego na indywidualny rozwój osobowości twórczej oraz kreatywnego i odpowiedzialnego podejścia do pracy projektowej absolwent(ka) jest przygotowany(a) do wykonywania wolnego zawodu projektanta(ki) mody w obszarach takich jak: projektowanie ubioru, projektowanie biżuterii, projektowanie obuwia i akcesoriów, projektowanie tkanin, oraz prac w interdyscyplinarnych zespołach projektowych, tworzenia ich oraz kierowania nimi. Umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej, rozumie potrzebę samodoskonalenia i uczenia się przez całe życie. Dodatkowe zrozumienie kontekstu humanistycznego człowieka – jego potrzeb i preferencji oraz otoczenia gospodarczego – wdrażania projektów przez daną organizację czy instytucję umożliwia elastyczne dostosowanie się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku. Absolwent(ka) jest przygotowany(a) do krytycznej analizy współczesnych zjawisk kulturowych, społecznych i technologicznych wpływających na rozwój mody oraz do projektowania odpowiedzialnego społecznie. Potrafi formułować autorskie koncepcje projektowe uwzględniające aspekty zrównoważonego rozwoju i etyki projektowej.

Absolwent(ka) posiada kompetencje w zakresie wykorzystywania narzędzi cyfrowych oraz współczesnych metod prototypowania i komunikacji projektowej w procesie tworzenia mody. Rozumie znaczenie nowych technologii, mediów interaktywnych i środowisk wirtualnych

w projektowaniu mody oraz potrafi świadomie integrować rozwiązania z zakresu projektowania cyfrowego z procesem twórczym.

Absolwent(ka) jest przygotowany(a) do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego samokształcenia. Absolwentka/absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

3.7 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student(tka) przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli(lek) akademickich (promotorów/rek), posiadających co najmniej stopień magistra(y) (studia I stopnia).

W wyjątkowych przypadkach Dziekan(a) może upoważnić do kierowania pracą dyplomową specjalistów spoza Akademii z kwalifikacjami nie niższymi niż przewidzianymi dla pracowników Akademii, pod opieką osoby uprawnionej i zatrudnionej w Akademii. Na studiach I stopnia na kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe licencjacka praca dyplomowa jest projektem/obiektem praktycznym, oraz pracą pisemną – opisem pracy praktycznej. Pracę należy złożyć w Dziale Spraw Studenckich oraz do recenzenta nie później niż na dwa tygodnie przed obroną.

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe obejmuje:

- a. przedstawienie dyplomowej pracy praktycznej w postaci obiektu zrealizowanego w wybranej pracowni kierunkowej, wraz z pracą pisemną opisującą proces projektowy i realizacyjny;
- b. ustny egzamin dyplomowy o tematyce związanej z kierunkiem studiów.

Zwieńczeniem programu nauczania na kierunku Moda i Środowisko Cyfrowe jest praca licencjacka tworzona na podstawie przedmiotów bloku kierunkowego. Podstawowe zadanie studenta(ki) polega na przygotowaniu pracy licencjackiej spójnej pod względem ideowym i formalnym, która zazwyczaj przybiera postać zaawansowanej pod względem treściowym kolekcji prac projektowych (lub jednego kompletnego projektu), w sposób indywidualny, oryginalny i autorski analizujących wybrane zagadnienie. Licencjacka praca dyplomowa jest projektem /obiektem praktycznym, oraz pracą pisemną będąc opisem pracy praktycznej. Charakter opisu, jego forma i treść, zgodny ze specyfiką pracy projektowej, jako jej uzupełnienie powinien zawierać: opis wszystkich elementów procesu projektowego, dokumentację techniczną i dokumentację fotograficzną obiektów. Dodatkowo, na wniosek promotora(y) i za zgodą Dziekana(y), student(ka) może zaprezentować w trakcie egzaminu dyplomowego aneks, ukazujący jego(jej) dokonania w innej pracowni. Egzamin dyplomowy, z którego sporządzany jest protokół, przeprowadzany jest w obecności Komisji Egzaminacyjnej, powoływanej przez Dziekana(ę). Absolwent(ka) studiów I stopnia, po obronie pracy dyplomowej uzyskuje tytuł zawodowy licencjata.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki, tabela według wzoru Załącznik nr 5

Tabelę efektów z załącznika należy wkleić do dokumentu.

AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE KIERUNEK: MODA I Środowisko Cyfrowe STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI STUDIA STACJONARNE, 6 SEMESTRÓW ROK AKADEMICKI 2026/2027 LICZBA PUNKTÓW ECTS – 180 <i>Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i przedmiotów (kursów)</i>		
SYMBOL EKK	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	charakterystyki pierwszego stopnia efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
wiedza o realizacji prac projektowych i artystycznych:		
M/o.I_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane metody projektowania zgodne z kierunkiem projektowania mody	P6S-WG
M/o.I_W02	zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalające na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S-WG
M/o.I_W03	w pogłębionym stopniu zagadnienia z psychofizjologii widzenia i kompozycji i potrafi zastosować tę wiedzę w projektowaniu zgodnym z kierunkiem	P6S-WG
wiedza i rozumienie kontekstu działalności projektanta wzornictwa:		
M/o.I_W04	w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia z zakresu historii i teorii designu	P6S-WG
M/o.I_W05	ogólną wiedzę z zakresu socjologii designu, antropologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki	P6S-WG
M/o.I_W06	fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności designu	P6S-WG
M/o.I_W07	zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania	P6S-WG, P6S_WK
M/o.I_W08	posiada wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich analizowanie i interpretowanie we właściwy sposób	P6S-WG
M/o.I_W09	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektanta (rysunek żurnalowy/techniczny/studyjny/projektowy/zawodowy) dopasowany do wymogów projektowania mody	P6S-WG
M/o.I_W10	w pogłębionym stopniu zagadnienia z zakresu ergonomii zgodnie ze specyfiką projektowania mody	P6S-WG
M/o.I_W11	materiały i technologie stosowane we wzornictwie i ma świadomość ich wpływu na proces powstawania obiektu	P6S-WG
M/o.I_W12	wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką zachodzące w pracy projektanta mody oraz ogólną wiedzę na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego warsztatu twórczego projektanta mody	P6S-WG
M/o.I_W13	główne zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim	P6S-WG, P6S_WK

M/o.I_W14	w pogłębionym stopniu zagadnienia dotyczące komunikacji społecznej, roli projektanta oraz współpracy w zespole	P6S-WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umiejętności ekspresji twórczej:		
M/o.I_U01	tworzyć i wypracowywać indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektanta mody	P6S_UW
M/o.I_U02	realizować własne twórcze koncepcje w zakresie projektowania mody	P6S_UW
umiejętności realizacji prac projektowych:		
M/o.I_U03	obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów w zakresie projektowania mody	P6S_UW
M/o.I_U04	posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta wzornictwa, właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych w zakresie projektanta mody	P6S_UW
M/o.I_U05	podejmować samodzielne decyzje w zakresie doboru środków osiągnięcia właściwych efektów procesu projektowego	P6S_UW
M/o.I_U06	uwzględniać ograniczenia projektowe (np. specyficznych wymagań zlecniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych czy społecznych) dotyczących realizacji zadania	P6S_UW
umiejętność pracy w zespole:		
M/o.I_U07	współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UW
umiejętności warsztatowe:		
M/o.I_U08	realizować własne koncepcje projektowe w obszarze projektowania mody za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	P6S_UW
M/o.I_U09	dostosowywać rodzaj technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU
umiejętności kreacji twórczej:		
M/o.I_U10	realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW
M/o.I_U11	rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW
umiejętności werbalne i komunikowanie się:		
M/o.I_U12	przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK
M/o.I_U13	wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2	P6S_UK
umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:		
M/o.I_U14	stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK
umiejętności w zakresie obsługi programów komputerowych:		
M/o.I_U15	obsługiwać oprogramowanie niezbędne do realizacji koncepcji i projektów z zakresu projektowania mody	P6S_UW
umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:		
M/o.I_U16	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
niezależność:		

M/o.I_K01	samodzielnego podejmowania prac, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	P6S_KR
uwarunkowania psychologiczne:		
M/o.I_K02	realizacji własnych koncepcji i działań twórczych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	P6S_KK
M/o.I_K03	samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	P6S_KK
M/o.I_K04	adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
M/o.I_K05	kontrolowania w sposób świadomy swoich emocji i zachowań, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	P6S_KK
komunikacja społeczna:		
M/o.I_K06	komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku obcym	P6S_KR, P6S_KO
M/o.I_K07	współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO
M/o.I_K08	prezentacji własnej działalności twórczej w sposób świadomy i profesjonalny	P6S_KR
M/o.I_K09	podjęcia refleksji na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem	P6S_KR
M/o.I_K10	włączenia się twórczo w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania	P6S_KO

ZAŁĄCZNIKI

- 1. Plan studiów** - dodać jako załącznik, tabela według wzoru Załącznik nr 2 lub 2a,
- 2. Matryca** kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, (dodać jako załącznik), tabela według wzoru Załącznik nr 3,
- 3. Sylabusy** - dodać jako załącznik, według wzoru Załącznik nr 4.