



Politechnika Łódzka

# Program studiów

|                            |                                    |
|----------------------------|------------------------------------|
| <b>Wydział:</b>            | Wydział Włókiennictwa i Wzornictwa |
| <b>Kierunek:</b>           | Wzornictwo                         |
| <b>Poziom kształcenia:</b> | studia drugiego stopnia (magister) |
| <b>Forma kształcenia:</b>  | studia stacjonarne                 |
| <b>Rok akademicki:</b>     | 2026/27                            |

# Spis treści

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Informacje podstawowe                                                            | 3  |
| Efekty uczenia się (w odniesieniu do PRK)                                        | 4  |
| Matryca modułów zajęć w odniesieniu do efektów uczenia się i treści programowych | 6  |
| ECTS - przedmioty                                                                | 10 |
| Wskaźniki ECTS                                                                   | 12 |
| Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się                                  | 13 |
| Praktyki zawodowe                                                                | 14 |
| Charakterystyka kierunku                                                         | 15 |
| Plan studiów                                                                     | 19 |

## Informacje podstawowe

|                                                                                                                                                              |                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Nazwa kierunku studiów:                                                                                                                                      | Wzornictwo                         |
| Poziom studiów:                                                                                                                                              | studia drugiego stopnia (magister) |
| Profil studiów:                                                                                                                                              | praktyczny                         |
| Forma studiów:                                                                                                                                               | studia stacjonarne                 |
| Czas trwania studiów (liczba semestrów):                                                                                                                     | 3                                  |
| Liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów:                                                                                                                 | 90                                 |
| Łączna liczba godzin zajęć:                                                                                                                                  | 1125                               |
| Liczba punktów ECTS jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: | 45                                 |
| Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:                                                                                                                         | magister                           |
| Kod ISCED:                                                                                                                                                   | 09999                              |
| Język studiów:                                                                                                                                               | polski                             |

### Przyporządkowanie kierunku do dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

| Dyscyplina                                   | Udział procentowy |
|----------------------------------------------|-------------------|
| Inżynieria materiałowa                       | 51%               |
| Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | 49%               |

## Efekty uczenia się (w odniesieniu do PRK)

| Lp. | Kod efektu uczenia się | Treść efektu uczenia się                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia PRK | Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK z uwzględnieniem charakterystyk drugiego stopnia umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich |
|-----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | 2WZ01                  | Zna i rozumie w sposób pogłębiony oraz funkcjonalny zagadnienia z zakresu historii i teorii sztuki oraz wzornictwa, w tym uwarunkowania kulturowe, społeczne i ekonomiczne, istotne dla krytycznego i odpowiedzialnego podejmowania decyzji projektowych we współczesnej praktyce wzorniczej.                                                                                                                                                                                                        | P7U_W                                                              | P7S_WG                                                                                                                                                  |
| 2   | 2WZ010                 | Jest gotów/gotowa do pełnienia roli projektanta/ projektantki wzornictwa w środowisku zawodowym, działając w sposób etyczny, przedsiębiorczy i społecznie odpowiedzialny, wykorzystując odpowiednie mechanizmy psychologiczne wspomagające proces projektowy. Podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą oraz inicjuje działania uwzględniające potrzeby użytkowników, otoczenia społeczno-gospodarczego oraz zasady zrównoważonego rozwoju. | P7U_W, P7U_K                                                       | P7S_WK, P7S_KO, P7S_KR                                                                                                                                  |
| 3   | 2WZ02                  | Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady realizacji zaawansowanych projektów wzorniczych, obejmujące dobór środków wyrazu, materiałów, technologii i narzędzi projektowych, a także złożone zależności pomiędzy wymaganiami estetycznymi, etycznymi, funkcjonalnymi, technologicznymi i produkcyjnymi, oraz potrafi świadomie stosować tę wiedzę w realizacji autorskich projektów o wysokim stopniu innowacyjności i oryginalności.                                                               | P7U_W, P7U_U                                                       | P7S_WG, P7S_UW                                                                                                                                          |
| 4   | 2WZ03                  | Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia związane z oddziaływaniem projektowania na środowisko, oraz uwarunkowania społeczne i ekonomiczne, istotne dla odpowiedzialnego i zrównoważonego projektowania produktów wzornictwa.                                                                                                                                                                                                                                                                 | P7U_W, P7U_K                                                       | P7S_WG, P7S_WK, P7S_KO                                                                                                                                  |
| 5   | 2WZ04                  | Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia z zakresu przedsiębiorczości, marketingu, zarządzania projektami oraz ochrony własności intelektualnej, niezbędne dla planowania, realizacji i komercjalizacji własnych projektów wzorniczych w różnych kontekstach pracy zawodowej.                                                                                                                                                                                                                 | P7U_W, P7U_K                                                       | P7S_WK, P7S_KO                                                                                                                                          |
| 6   | 2WZ05                  | Potrafi wykorzystywać osobowość twórczą by samodzielnie inicjować i realizować złożone projekty wzornicze, zarówno o charakterze eksperymentalnym jak i wdrożeniowym, integrując wiedzę teoretyczną, projektową i technologiczną ze zdobytym doświadczeniem zawodowym, a także dostosowując decyzje projektowe do zmiennych uwarunkowań estetycznych, etycznych, funkcjonalnych, technologicznych i produkcyjnych.                                                                                   | P7U_U                                                              | P7S_UW                                                                                                                                                  |
| 7   | 2WZ06                  | Potrafi twórczo i świadomie stosować materiały i zaawansowane technologie projektowe, narzędzia analogowe i cyfrowe, oraz metody prototypowania i testowania innowacyjnych rozwiązań wzorniczych.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | P7U_U                                                              | P7S_UW                                                                                                                                                  |
| 8   | 2WZ07                  | Potrafi samodzielnie i zespołowo planować, organizować oraz realizować złożone procesy projektowe w środowisku zawodowym, uwzględniając wymagania różnych grup interesariuszy. Potrafi pełnić rolę kierowniczą w zepole oraz integrować różne etapy procesu projektowego od koncepcji do wdrożenia.                                                                                                                                                                                                  | P7U_U                                                              | P7S_UO                                                                                                                                                  |

| Lp. | Kod efektu uczenia się | Treść efektu uczenia się                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia PRK | Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK z uwzględnieniem charakterystyk drugiego stopnia umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich |
|-----|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9   | 2WZ08                  | Potrafi profesjonalnie komunikować koncepcje projektowe w formie wizualnej, ustnej i pisemnej, dostosowując język, narzędzia i środki wyrazu do różnych odbiorców, w tym w środowisku międzynarodowym, posługując się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią. Potrafi debatować oraz przekazywać skomplikowane informacje projektowe w klarowny sposób na etapie projektowania, prototypowania, wdrożenia i promocji. | P7U_U                                                              | P7S_UK                                                                                                                                                  |
| 10  | 2WZ09                  | Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny informacji, własnych działań projektowych oraz pracy zespołu. Analizuje konsekwencje swoich decyzji, dostosowuje strategie projektowe do zmieniających się okoliczności, a także inicjuje i koordynuje proces doskonalenia własnych umiejętności oraz wspiera rozwój innych członków zespołu.                                                                                                                                                                | P7U_U, P7U_K                                                       | P7S_UU, P7S_KK, P7S_KR                                                                                                                                  |

## Matryca modułów zajęć w odniesieniu do efektów uczenia się i treści programowych

| Lp. | Nazwa przedmiotu                                            | Treści programowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2WZO1 | 2WZO10 | 2WZO2 | 2WZO3 | 2WZO4 | 2WZO5 | 2WZO6 | 2WZO7 | 2WZO8 | 2WZO9 |
|-----|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1   | Historia i teoria designu                                   | Historia wzornictwa artystycznego, przemysłowego oraz sztuki użytkowej w 20. i 21. wieku. Wiedza z zakresu estetyki. Etyka projektowania we wzornictwie przemysłowym. Klasyczne i współczesne koncepcje designu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | x     | x      |       |       |       |       |       |       |       |       |
| 2   | Design krytyczny BioLAB                                     | Zagadnienia dotyczące inspiracji biologicznych oraz zastosowania materiałów biomimetycznych w sztuce i designie. Eksperymentalne działania warsztatowe z zakresu biofabrykacji – wytwarzania alternatywnych materiałów do wykorzystania w projektach wzorniczych. Projekt z zakresu designu krytycznego/ spekulatywnego. Projektowania produktu z myślą o gospodarce cyrkularnej.                                                                                                                                                                                                                                           |       |        | x     | x     |       | x     |       |       |       |       |
| 3   | Materiały kompozytowe i planowanie eksperymentu             | Zagadnienia związane z metodami planowania eksperymentu. Poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań w obszarze materiałów kompozytowych dzianych i wykonanych techniką haftu, a także kompozytów wytworzonych na bazie żywicy.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |        | x     |       |       |       | x     |       |       |       |
| 4   | Projektowanie produktu - tekstylia dekoracyjne              | Projektowanie kolekcji tekstyliów dekoracyjnych dla uzyskania różnych efektów wzorniczych bazujących na zaawansowanej strukturze. Analiza możliwości i ograniczeń wykonania w różnych technikach projektów wzorów odpasowanych, o konkretnych wymiarach i przeznaczeniu, kompatybilnych z wyrobami przemysłu meblarskiego.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |       |        | x     | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 5   | Projektowanie produktu - ubiór i akcesoria Premiere Vision  | Projektowanie autorskich form ubioru w oparciu o samodzielne prognozowanie trendów. Proces oparty na krytycznej analizie zjawisk społecznych, pozwalający na kreowanie innowacji produktowych w obszarze ubioru i akcesoriów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |        | x     | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 6   | Projektowanie produktu - wydawnictwa i opakowania specjalne | W ramach przedmiotu realizowane są projekty publikacji ciągłej oraz opakowań proekologicznych o charakterze specjalnym, wyróżniających się zastosowaniem niestandardowych materiałów, technik wytwarzania oraz eksperymentalnych rozwiązań formalnych. Przedmiot rozwija wiedzę w zakresie kompozycji czasoprzestrzennej, ecoprojektowania i gospodarki cyrkularnej. Poszerza wiedzę z zakresu cyklu życia opakowań, materiałów, technologii, właściwych oznaczeń i greenwashingu oraz prototypowania z wykorzystaniem druku 3D FDM oraz wycinania laserowego.                                                              |       |        | x     | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 7   | Modułowe prototypowanie produktu                            | Moduł koncentruje się na projektowaniu i realizacji prototypów produktów tekstylnych i ubiorowych w oparciu o podejście modułowe, umożliwiające elastyczny dobór technologii w zależności od koncepcji projektowej. Studenci rozwijają umiejętność integracji technik tradycyjnych i cyfrowych, tworząc funkcjonalne i estetyczne rozwiązania w kontekście krótkich serii produkcyjnych. Ścieżki do wyboru (realizacja jednej):<br>Prototypowanie z wykorzystaniem technik tkackich<br>Prototypowanie z wykorzystaniem technik dziewiarskich i druku 3D<br>Prototypowanie z wykorzystaniem technik haftu i konfekcjonowania |       |        | x     |       |       |       | x     |       |       |       |

| Lp. | Nazwa przedmiotu                        | Treści programowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2WZO1 | 2WZO10 | 2WZO2 | 2WZO3 | 2WZO4 | 2WZO5 | 2WZO6 | 2WZO7 | 2WZO8 | 2WZO9 |
|-----|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 8   | Eksperymentalne prototypowanie produktu | Moduł ukierunkowany jest na eksperyment projektowy i materiałowy, w którym prototypowanie stanowi narzędzie badawcze. Studenci testują innowacyjne rozwiązania technologiczne oraz niestandardowe połączenia materiałów i procesów, rozwijając autorskie podejście do projektowania produktu. Ścieżki do wyboru (realizacja jednej):<br>Prototypowanie z wykorzystaniem druku 3D (FDM) i wycinania laserowego<br>Prototypowanie z wykorzystaniem technik druku cyfrowego oraz barwienia<br>Prototypowanie z wykorzystaniem technik haftu i konfekcjonowania                                         |       |        | x     |       |       |       | x     |       |       |       |
| 9   | Tekstylia eksperymetalne                | Projektowanie tekstyliów eksperymetalnych bazujące na połączeniu tradycyjnego rzemiosła z innowacyjnym podejściem do materii tekstylnej. Wyjście poza schemat klasycznego tkactwa ręcznego i żakardowego (zmiany gęstości tkania, sploty ażurowe, niekonwencjonalne surowce, surowce z recyklingu), np. tkanie z użyciem miedzi, bioplastików, papieru z recyklingu i włókien pochodzenia roślinnego (np. pokrzywa).                                                                                                                                                                                |       |        | x     | x     |       | x     |       |       |       | x     |
| 10  | Moda cyrkularna                         | Projektowanie ubioru w nurcie mody cyrkularnej z wykorzystaniem strategii zero waste, upcyclingu i recyklingu. Autorskie koncepcje projektowe integrowane z analizą cyklu życia produktu, właściwości materiałów ekologicznych oraz procesów technologicznych. Projekt traktowany jako punkt wyjścia do identyfikacji problemów i pytań badawczych w obszarze materiałów i technologii cyrkularnych. Zajęcia realizowane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych do modelowania i symulacji konstrukcji ubioru, umożliwiających ocenę zużycia materiału, formy oraz potencjalnych rozwiązań zero waste. |       |        | x     | x     |       | x     |       |       |       | x     |
| 11  | Inkluzywny komunikat wizualny           | Rozwijanie umiejętności analitycznych i projektowych pod kątem odbiorcy ze specjalnymi potrzebami. Design inkluzywny w komunikacji wizualnej, z uwzględnieniem różnorodności kulturowej, społecznej i poznawczej. Działania projektowe związane z doбором medium i dostosowaniem treści, które pozwolą najlepiej zidentyfikować zagadnienia kampanii społecznej.                                                                                                                                                                                                                                    |       |        | x     | x     |       | x     |       |       |       | x     |
| 12  | Praktyka projektowa I                   | Konfrontacja wiedzy teoretycznej oraz podstawowych umiejętności projektowych i artystycznych z realnymi warunkami pracy. Rozwijanie umiejętności organizacji pracy własnej i zespołowej, zarządzania czasem oraz odpowiedzialności za powierzone zadania.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | x     |        |       |       |       |       |       | x     |       | x     |
| 13  | Prezentacja i wizualizacja produktu     | Rozwijanie umiejętności z zakresu rysunku zawodowego odpowiadającego na współczesne zapotrzebowania. Techniczne i kreatywne sposoby fotografowania różnych produktów. Budowanie portfolio poprzez komponowanie zdjęć w spójne cykle. Opracowanie wybranego sposobu wizualizacji multimedialnej dla zaprojektowanego uprzednio produktu.                                                                                                                                                                                                                                                             |       |        | x     |       |       |       | x     |       |       |       |
| 14  | Grafika eksperymetalna                  | Projekty w obszarze grafiki artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem technik łączonych oraz druku na różnych podłożach. Autorskie realizacje w poszerzonym polu grafiki, w których nacisk położony jest na rolę procesu i eksperymentu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |       |        |       |       |       | x     | x     |       | x     |       |
| 15  | Język obcy do celów specjalistycznych   | Poziom B2+ ESOKJ, umiejętności posługiwania się specjalistyczną terminologią w języku obcym.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |       |        |       |       |       |       |       |       | x     |       |

| Lp. | Nazwa przedmiotu                           | Treści programowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 2WZO1 | 2WZO10 | 2WZO2 | 2WZO3 | 2WZO4 | 2WZO5 | 2WZO6 | 2WZO7 | 2WZO8 | 2WZO9 |
|-----|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 16  | Funding for Creative Projects              | Wiedza w zakresie pozyskiwania finansowania dla projektów z obszaru wzornictwa. Krajowy i międzynarodowy ekosystem grantowy, analiza konkursów, samodzielne przygotowanie wniosku grantowego, zgodnego z wymaganiami instytucji finansujących. Opracowanie propozycji grantowego, osadzonego w kontekście projektowym, technologicznym i rynkowym.                                                                                                |       |        |       |       | x     |       |       | x     |       |       |
| 17  | Projektowanie dla przemysłu                | Na podstawie analizy trendów, rzeczywistych potrzeb i problemów — wykreowanie złożonego produktu łączącego obszary projektowania mody, tkanin i komunikacji wizualnej. Metody analizy potrzeb i zachowań użytkowników, zasady tworzenia makiet i prototypów oraz oceny użyteczności produktu i jakości doświadczenia użytkownika.                                                                                                                 | x     |        |       | x     |       | x     |       | x     |       |       |
| 18  | Tekstylna cyfrowa                          | Projektowanie cyfrowych kolekcji tkanin w środowisku 2D i 3D. Cyfrowa wizualizacja tkanin odzieżowych i dekoracyjnych z wykorzystaniem elementów AI. Tworzenie cyfrowego portfolio sprzedażowego, w oparciu o analizę wiodących trendów wzorniczych i kolorystycznych.                                                                                                                                                                            |       |        |       | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 19  | Moda cyfrowa                               | Projektowanie cyfrowych kolekcji ubioru w środowisku 2D i 3D. Cyfrowa konstrukcja, modelowanie i symulacja zachowania materiałów z wykorzystaniem narzędzi CAD oraz elementów AI. Analiza porównawcza rozwiązań projektowych i technologicznych oraz krytyczna ocena narzędzi cyfrowych jako środowiska projektowo-badawczego.                                                                                                                    |       |        |       | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 20  | Projektowanie dla mediów społecznościowych | Działania projektowe związane z doбором medium i dostosowaniem treści audiowizualnych, które pozwolą najlepiej udokumentować i zaprezentować wybrane obiekty w cyfrowej przestrzeni społecznej komunikacji.                                                                                                                                                                                                                                       |       |        |       | x     |       | x     | x     |       |       |       |
| 21  | Praktyka projektowa II                     | Konfrontacja zaawansowanych umiejętności projektowych i artystycznych oraz wiedzy teoretycznej z wymaganiami rynku pracy. Rozwijanie samodzielności, odpowiedzialności zawodowej, umiejętności zarządzania czasem oraz współpracy zespołowej. Poznanie własnych predyspozycji zawodowych w odniesieniu do oczekiwań pracodawców.                                                                                                                  |       | x      |       |       |       |       | x     | x     |       | x     |
| 22  | Seminarium dyplomowe                       | Zasady przygotowania pracy dyplomowej, ze szczególnym uwzględnieniem właściwego wykorzystania literatury teoretycznej i metod naukowych do analizy i oceny zebranych informacji. Gromadzenie, weryfikacja i selekcja źródeł bibliograficznych. Zasady mające zastosowanie do ochrony własności intelektualnej. Wytyczne formalne i redakcyjne pracy magisterskiej. Prezentacja jako ustna i wizualna forma upowszechnienia wyników własnej pracy. |       |        |       |       |       |       |       | x     | x     | x     |
| 23  | Praca dyplomowa                            | Realizacja i prezentacja pracy badawczo-projektowej z obszaru wzornictwa. Analiza teoretyczna problemu z obszaru wzornictwa. Zbudowanie założeń projektowych na podwalinach analizy teoretycznej do określonego problemu projektowego. Przeprowadzenie procesu projektowego. Realizacja optymalnego rozwiązania projektowego. Wizualizacja i prezentacja zrealizowanego rozwiązania projektowego. Wnioskowanie.                                   | x     |        | x     |       |       | x     | x     |       | x     | x     |
| 24  | Design i biznes                            | Relacje między projektowaniem a rynkiem; przygotowanie studentów do świadomego funkcjonowania w obszarze przemysłów kreatywnych. Zagadnienia prawa autorskiego, tworzenia biznesplanu oraz komercjalizacji wyników badań i projektów wzorniczych. Techniki autoprezentacji, budowanie wizerunku zawodowego, w tym z wykorzystaniem narzędzi AI.                                                                                                   |       |        |       |       | x     |       |       |       | x     |       |

| Lp. | Nazwa przedmiotu                  | Treści programowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 2WZO1 | 2WZO10 | 2WZO2 | 2WZO3 | 2WZO4 | 2WZO5 | 2WZO6 | 2WZO7 | 2WZO8 | 2WZO9 |
|-----|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 25  | Tekstylia drukowane               | Projektowanie kolekcji tekstyliów drukowanych w oparciu o przeznaczenie. Student określa założenia wstępne i precyzuje wymogi użytkowe, wybiera technikę realizacji i wykonuje serię próbną. Projektowanie kolekcji tkanin i dzianin odzieżowych w oparciu o zdobytą wiedzę z zakresu aktualnych trendów i inspiracji prezentowanych na wybranych targach w Europie. Realizacja elementów kolekcji w wybranej technice. Analiza sporządzonej dokumentacji aktualnych trendów pozyskanych z różnych źródeł i prezentacja multimedialna tablicy inspiracji. Student definiuje i uzasadnia grupę docelową i wybór technik realizacyjnych w formie pisemnej. |       |        | x     |       |       | x     | x     |       |       |       |
| 26  | Ubiór funkcjonalny                | Projektowanie ubioru funkcjonalnego w oparciu o analizę potrzeb użytkownika, ergonomię i antropometrię. Integracja formy, konstrukcji i właściwości materiałów w kontekście funkcji użytkowej i warunków eksploatacyjnych. Projekt traktowany jako model funkcjonalny umożliwiający ocenę rozwiązań projektowych w ujęciu aplikacyjnym. W procesie projektowym wykorzystywane są narzędzia cyfrowe do wstępnej weryfikacji konstrukcji i dopasowania ubioru w kontekście ergonomii i funkcji użytkowej.                                                                                                                                                  |       |        | x     |       |       | x     | x     |       |       |       |
| 27  | Organizacja przestrzeni użytkowej | Projektowanie przestrzeni promocyjno-reklamowych, np. stoisk targowych, wysp handlowych, z wykorzystaniem materiałów i technologii przyjaznych środowisku. Wykorzystanie modelowania 3D i rzeczywistości wirtualnej.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |        | x     |       |       | x     | x     |       |       |       |
| 28  | Praktyka projektowa III           | Samodzielne i odpowiedzialne uczestnictwo w procesach projektowych w środowisku zawodowym. Doskonalenie kompetencji projektowych, organizacyjnych i komunikacyjnych w kontekście realnych zadań rynkowych. Nawiązywanie kontaktów zawodowych oraz prezentacja własnych umiejętności przyszłym pracodawcom.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       | x      |       |       |       |       | x     | x     |       | x     |

## ECTS - przedmioty

| Lp. | Nazwa przedmiotu                                            | ECTS | Przedmioty z dziedziny nauk humanistycznych i nauk społecznych | Przedmioty obieralne | Przedmioty profilowe | Zajęcia w języku obcym |
|-----|-------------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|------------------------|
| 1   | Historia i teoria designu                                   | 4    | 4                                                              |                      |                      |                        |
| 2   | Design krytyczny BioLAB                                     | 5    |                                                                |                      | 5                    |                        |
| 3   | Materiały kompozytowe i planowanie eksperymentu             | 2    |                                                                |                      | 2                    |                        |
| 4   | Projektowanie produktu - tekstylia dekoracyjne              | 6    |                                                                | 6                    | 6                    |                        |
| 5   | Projektowanie produktu - ubiór i akcesoria Premiere Vision  | 6    |                                                                | 6                    | 6                    |                        |
| 6   | Projektowanie produktu - wydawnictwa i opakowania specjalne | 6    |                                                                | 6                    | 6                    |                        |
| 7   | Modułowe prototypowanie produktu                            | 4    |                                                                | 4                    | 4                    |                        |
| 8   | Eksperymentalne prototypowanie produktu                     | 4    |                                                                | 4                    | 4                    |                        |
| 9   | Tekstylia eksperymentalne                                   | 5    |                                                                | 5                    | 5                    |                        |
| 10  | Moda cyrkularna                                             | 5    |                                                                | 5                    | 5                    |                        |
| 11  | Inkluzywny komunikat wizualny                               | 5    |                                                                | 5                    | 5                    |                        |
| 12  | Praktyka projektowa I                                       | 4    |                                                                |                      | 4                    |                        |
| 13  | Prezentacja i wizualizacja produktu                         | 6    |                                                                |                      | 6                    |                        |
| 14  | Grafika eksperymentalna                                     | 4    |                                                                |                      | 4                    |                        |
| 15  | Język obcy do celów specjalistycznych                       | 2    |                                                                | 2                    |                      |                        |
| 16  | Funding for Creative Projects                               | 4    | 4                                                              |                      | 4                    | 4                      |
| 17  | Projektowanie dla przemysłu                                 | 6    |                                                                |                      | 6                    |                        |
| 18  | Tekstylia cyfrowe                                           | 4    |                                                                | 4                    | 4                    |                        |
| 19  | Moda cyfrowa                                                | 4    |                                                                | 4                    | 4                    |                        |
| 20  | Projektowanie dla mediów społecznościowych                  | 4    |                                                                | 4                    | 4                    |                        |

| Lp. | Nazwa przedmiotu                  | ECTS | Przedmioty z dziedziny nauk humanistycznych i nauk społecznych | Przedmioty obieralne | Przedmioty profilowe | Zajęcia w języku obcym |
|-----|-----------------------------------|------|----------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|------------------------|
| 21  | Praktyka projektowa II            | 4    |                                                                |                      | 4                    |                        |
| 22  | Seminarium dyplomowe              | 2    |                                                                |                      | 2                    |                        |
| 23  | Praca dyplomowa                   | 20   |                                                                | 20                   |                      |                        |
| 24  | Design i biznes                   | 2    |                                                                |                      | 2                    |                        |
| 25  | Tekstylika drukowane              | 2    |                                                                | 2                    | 2                    |                        |
| 26  | Ubiór funkcjonalny                | 2    |                                                                | 2                    | 2                    |                        |
| 27  | Organizacja przestrzeni użytkowej | 2    |                                                                | 2                    | 2                    |                        |
| 28  | Praktyka projektowa III           | 4    |                                                                |                      | 4                    |                        |

# Wskaźniki ECTS

| Nazwa                                                                                                                                                                                                                                         | Wartość        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia) | 43/90 (47.78%) |
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych                                                                                                                   | 8              |
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na danym poziomie                                | 64/90 (71.11%) |

## Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się

Weryfikacja efektów jest wielopoziomowa, adekwatna do profilu praktycznego i poziomu 7 PRK, z czytelnym powiązaniem metod z efektami przedmiotowymi i kierunkowymi w sylabusach. Stosowane są:

1. Prace pisemne i projektowe (eseje, sprawozdania, projekty, plakaty, dokumentacja techniczna, praca dyplomowa itp.);
2. Wypowiedzi ustne i prezentacje (referaty, dyskusje itp.);
3. Zadania praktyczne/projektowe — indywidualne i zespołowe (laboratorium, studio-based learning, case studies, prototypy, makiety, modele, wdrożenia próbne itp.);
4. Obserwacja aktywności w toku zajęć (w tym ocena pracy w zespole);
5. Samoocena i ocena rówieśnicza (zwłaszcza w projektach zespołowych);
6. Egzamin kompetencyjny (integrujący kluczowe efekty kierunkowe) oraz egzamin dyplomowy (z oceną pracy promotora i recenzenta).

## Praktyki zawodowe

Praktyka zawodowa stanowi integralną część programu kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku wzornictwo i podlega zaliczeniu zgodnie z planem studiów oraz programem kształcenia. Ze względu na profil praktyczny kierunku, praktyki mają charakter obowiązkowy i są ukierunkowane na pogłębienie kompetencji projektowych, technologicznych i organizacyjnych, właściwych dla poziomu kształcenia drugiego stopnia.

Wymiar praktyk i przypisane punkty ECTS

Łączny wymiar praktyk zawodowych na studiach II stopnia wynosi 3 miesiące, realizowane w trakcie trzech semestrów studiów, zazwyczaj w formie trzech etapów po około 4 tygodnie każdy. Praktykom przypisano łącznie 12 punktów ECTS, zgodnie z ramowym programem studiów. W dokumentacji programowej jednoznacznie określony jest wymiar godzinowy praktyk oraz spójny sposób przeliczenia nakładu pracy studenta na punkty ECTS, a także zasady dokumentowania ich przebiegu i efektów, co zapewnia przejrzystość i zgodność z wymaganiami systemu zapewniania jakości kształcenia.

Formy i organizacja praktyk

Praktyki zawodowe mogą być realizowane w formie indywidualnej lub zorganizowanej przez Uczelnię. Dopuszczalne formy realizacji praktyk obejmują: odbywanie praktyk na podstawie porozumienia z firmą lub instytucją, zatrudnienie na podstawie umowy o pracę lub umowy cywilnoprawnej, a także prowadzenie własnej działalności gospodarczej, o ile zakres wykonywanych zadań jest zgodny z celami i efektami praktyk określonymi w programie studiów.

Praktyki organizowane przez Uczelnię realizowane są w ramach wydziałowego systemu zarządzania praktykami oraz we współpracy z Biurem Karier, które udostępnia studentom oferty praktyk i staży oraz wspiera proces ich realizacji. Miejsca odbywania praktyk obejmują podmioty odpowiadające specyfice kierunku i wybranej ścieżki dyplomowania, w szczególności: przedsiębiorstwa projektowe i produkcyjne branży tekstylno-odzieżowej, agencje reklamowe i brandingowe, studia projektowe zajmujące się komunikacją wizualną, UX/UI i motion designem, firmy wystawiennicze i poligraficzne, instytucje kultury oraz jednostki badawczo-rozwojowe.

Nadzór nad realizacją praktyk sprawowany jest przez opiekuna praktyk z ramienia Uczelni oraz opiekuna zakładowego reprezentującego firmę lub instytucję przyjmującą studenta na praktykę. Taki model opieki zapewnia spójność celów dydaktycznych z rzeczywistym zakresem wykonywanych zadań oraz umożliwia bieżącą ocenę postępów studenta.

# Charakterystyka kierunku

## Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku Wzornictwo o profilu praktycznym posiada pogłębione, zintegrowane kompetencje projektowe, artystyczne i technologiczne, odpowiadające wymaganiom poziomu 7 PRK. Jest przygotowany do samodzielnego oraz zespołowego prowadzenia złożonych procesów projektowych w obszarach wzornictwa (projektowania tekstyliów, ubioru oraz komunikacji wizualnej), z uwzględnieniem uwarunkowań technologicznych, ekonomicznych i rynkowych.

Absolwent potrafi identyfikować i definiować problemy wzornicze, prowadzić analizy i badania kontekstowe (użytkownik – rynek – technologia), formułować założenia projektowe oraz opracowywać i weryfikować rozwiązania na etapie koncepcji, prototypu i przygotowania do wdrożenia. Dysponuje zaawansowaną, aplikacyjną wiedzą z zakresu materiałoznawstwa i technologii, umożliwiającą świadomy dobór materiałów, technologii i metod wytwarzania w odniesieniu do funkcji produktu, jakości oraz zasad zrównoważonego rozwoju.

Absolwent sprawnie posługuje się narzędziami cyfrowymi i warsztatowymi właściwymi dla współczesnych sztuk projektowych, w tym oprogramowaniem CAD/3D, DTP oraz narzędziami wizualizacji i prezentacji projektów. Potrafi tworzyć czytelną dokumentację projektową oraz komunikować efekty swojej pracy różnym grupom interesariuszy, współpracując w zespołach interdyscyplinarnych z udziałem projektantów, inżynierów i specjalistów z obszaru produkcji i marketingu, również w środowisku międzynarodowym.

Profil praktyczny studiów zapewnia absolwentowi znajomość realiów rynku pracy, metodyk iteracyjnych oraz procesów wdrożeniowych i komercjalizacyjnych. Absolwent potrafi organizować pracę własną i zespołową, prowadzić projekty i przygotowywać wnioski o finansowanie swoich pomysłów. Ponadto, posiada kompetencje przedsiębiorcze umożliwiające podjęcie pracy w studiach projektowych, przedsiębiorstwach i instytucjach sektora kreatywnego, jak również prowadzenie własnej działalności projektowej. Działa w sposób odpowiedzialny i etyczny, uwzględniając potrzeby użytkowników, konsekwencje społeczne projektowania oraz zasady zrównoważonego rozwoju, co czyni go konkurencyjnym uczestnikiem współczesnego rynku wzornictwa.

Przykładowe role zawodowe:

- projektant/ka tekstyliów (w tym cyfrowych, jacquard/druk/haft),
- projektant/ka ubioru i akcesoriów,
- konstruktor/technolog odzieży,
- UX/UI/visual designer w projektach powiązanych z branżą tekstylną-odzieżową i komunikacją wizualną,
- projektant/ka grafiki użytkowej,
- motion/brand designer,
- specjalista/ka ds. produktu tekstylnego,
- koordynator/ka wdrożeń,
- freelancer/założyciel/ka studia projektowego.

Absolwenci wzornictwa znajdują pracę na stanowiskach: Projektant tekstyliów, Projektant wzorów, Projektant tkanin dekoracyjnych i użytkowych, Projektant wzorów odzieżowych, Konstruktor tkanin, Projektant tekstyliów w środowisku cyfrowym (np. CLO3D, Adobe, Procreate), CAD Textile Designer, Specjalista ds. produktu tekstylnego, Kupiec materiałów, Edukator w dziedzinie technik rękodzielniczych, Pracownik muzealny, Pracownik w dziale konserwacji tekstyliów; Projektant ubioru, Asystent projektanta mody, Projektant akcesoriów, Stylista ubioru, Konstruktor odzieży, Technolog odzieży, Specjalista ds. materiałoznawstwa/ tekstyliów, Kostiumograf/ Projektant kostiumów, Fashion Illustrator, Fashion Content Creator/ Social Media Specialist, Visual Merchandiser, Pracownik działu marketingu mody/ PR; Graphic Designer (projektant graficzny), Visual Designer, Brand Designer, Web Designer, UX/UI Designer, Illustrator, Motion Designer, Animator 2D and 3D, Content Designer, Art Director (dyrektor artystyczny), Packaging Designer (projektant opakowań), Interaction Designer, Web Visual Specialist, Infografik Designer, Content Producer.

## Związek kierunku studiów ze strategią uczelni

Kierunek Wzornictwo – studia drugiego stopnia pozostaje w ścisłym związku z misją, wizją oraz celami strategicznymi Politechniki Łódzkiej określonymi w Strategii Rozwoju Uczelni na lata 2025–2030, której motywem przewodnim jest współpraca rozumiana jako fundament działań dydaktycznych, naukowych i wdrożeniowych. Program kształcenia na II stopniu realizuje założenia strategii w kluczowych obszarach związanych z kształceniem, innowacyjnością, zrównoważonym rozwojem, umiędzynarodowieniem oraz relacjami z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

W obszarze kształcenia kierunek wpisuje się w cel ogólny polegający na rozwoju nowoczesnego modelu edukacji przygotowującego absolwentów do funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się środowisku zawodowym i gospodarczym. Studia II stopnia rozwijają i

pogłębiają kompetencje nabyte na wcześniejszym etapie kształcenia, kładąc nacisk na samodzielność intelektualną i projektową, zdolność krytycznej analizy problemów oraz odpowiedzialne podejmowanie decyzji projektowych. Program umożliwia indywidualizację ścieżek kształcenia poprzez wybór ścieżki dyplomowania, zajęć specjalistycznych i projektów, co odpowiada strategicznemu celowi zarządzania talentami i rozwoju potencjału studentów.

Profil praktyczny kierunku znajduje odzwierciedlenie w silnym powiązaniu procesu dydaktycznego z aktualnymi realiami rynku pracy, przemysłu i sektora kreatywnego. Zajęcia projektowe, warsztatowe i laboratoryjne prowadzone są w oparciu o problemy inspirowane rzeczywistymi wyzwaniami technologicznymi, społecznymi i biznesowymi, często we współpracy z partnerami zewnętrznymi. Studenci realizują projekty o charakterze aplikacyjnym, przygotowując ich do pełnienia ról projektanta, koordynatora procesu wdrożeniowego lub lidera zespołu projektowego, co jest spójne z celami strategii w zakresie innowacyjności i oddziaływania społeczno-gospodarczego uczelni.

Istotnym elementem zgodności kierunku ze strategią uczelni jest integracja wiedzy inżynierskiej i artystycznej, wynikająca z przyporządkowania kierunku do dwóch dyscyplin: inżynierii materiałowej oraz sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Takie ujęcie sprzyja kształceniu absolwentów zdolnych do łączenia kreatywności z racjonalnością technologiczną, co odpowiada współczesnym potrzebom gospodarki opartej na innowacjach, projektowaniu i nowych technologiach.

W programie studiów II stopnia wyraźnie zaznaczono także realizację celów strategicznych w obszarze zrównoważonego rozwoju. Treści związane z gospodarką obiegu zamkniętego, odpowiedzialnym doбором materiałów i technologii, analizą cyklu życia produktów oraz etyką projektowania są integralną częścią kształcenia i przenikają zajęcia projektowe oraz specjalistyczne. Takie podejście wzmacnia świadomość społeczną i środowiskową studentów oraz przygotowuje ich do podejmowania odpowiedzialnych decyzji zawodowych.

Kierunek Wzornictwo II stopnia realizuje również cele strategii w zakresie umiędzynarodowienia, m.in. poprzez rozwój kompetencji językowych, przygotowanie do pracy w środowisku międzynarodowym oraz uwzględnianie globalnych trendów projektowych, technologicznych i kulturowych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych i metod dydaktycznych sprzyja podnoszeniu jakości kształcenia oraz dostosowaniu procesu edukacyjnego do współczesnych standardów akademickich. Studia II stopnia na kierunku Wzornictwo stanowią tym samym istotny element realizacji długofalowych celów uczelni w zakresie kształcenia wysoko wykwalifikowanych, samodzielnych i odpowiedzialnych specjalistów, zdolnych do aktywnego uczestnictwa w rozwoju społecznym i gospodarczym.

Istotnym elementem realizacji strategii uczelni na kierunku Wzornictwo – studia II stopnia jest zapewnienie odpowiedniego potencjału kadrowego. Zajęcia prowadzone są przez nauczycieli akademickich reprezentujących dyscypliny inżynierii materiałowej oraz sztuk plastycznych, posiadających dorobek naukowy, artystyczny i wdrożeniowy, a także doświadczenie w pracy projektowej i współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

Uzupełnieniem kadry akademickiej są praktycy z branży projektowej, przemysłu i sektora kreatywnego, co sprzyja aktualizacji treści programowych oraz bezpośredniemu powiązaniu procesu kształcenia z realnymi wyzwaniami zawodowymi. Takie zaplecze kadrowe umożliwia realizację kształcenia na poziomie zaawansowanym, właściwym dla studiów drugiego stopnia, ukierunkowanego na samodzielność, odpowiedzialność i refleksyjność projektową studentów.

Realizacja profilu praktycznego kierunku znajduje swoje odzwierciedlenie w rozbudowanym systemie praktyk zawodowych oraz w stosowaniu nowoczesnych metod dydaktycznych. Praktyki odbywane w przedsiębiorstwach, instytucjach kultury, studiach projektowych oraz jednostkach badawczo-rozwojowych umożliwiają studentom bezpośredni kontakt z rzeczywistym środowiskiem pracy, poznanie struktur organizacyjnych oraz udział w realnych procesach projektowych i wdrożeniowych. Proces kształcenia wspierany jest przez metody aktywizujące, takie jak projektowanie zorientowane na użytkownika (UCD/UX), projektowanie problemowe (Design Thinking), analiza studiów przypadków (Case study), odwrócona forma zajęć (Flipped Education) oraz praca warsztatowa w zespołach interdyscyplinarnych. Zastosowanie tych metod sprzyja rozwijaniu kompetencji analitycznych, decyzyjnych i komunikacyjnych, a także przygotowuje studentów do samodzielnego funkcjonowania w warunkach współczesnej gospodarki i rynku pracy, zgodnie z celami strategicznymi Politechniki Łódzkiej.

## **Cele kształcenia oraz możliwości zatrudniania i kontynuacji studiów**

Celem kształcenia na studiach drugiego stopnia na kierunku Wzornictwo jest przygotowanie absolwentów do samodzielnego, odpowiedzialnego i refleksyjnego funkcjonowania w obszarze współczesnych sztuk projektowych, w ścisłym powiązaniu z uwarunkowaniami technologicznymi, materiałowymi, społecznymi i rynkowymi. Studia II stopnia stanowią etap pogłębiania i integracji kompetencji zdobytych na studiach pierwszego stopnia oraz rozwijania ich w kierunku zaawansowanych zastosowań projektowych, badawczych i wdrożeniowych.

Program kształcenia ukierunkowany jest na pogłębienie wiedzy projektowej i artystycznej w ramach Wzornictwa (architektura tekstyliów,

architektura ubioru, komunikacja wizualna), przy jednoczesnej integracji z wiedzą i umiejętnościami z zakresu inżynierii materiałowej, w szczególności dotyczącymi materiałów funkcjonalnych, struktur włókienniczych, metod modyfikacji oraz technologii wytwarzania. Absolwent zdobywa kompetencje umożliwiające świadome podejmowanie decyzji projektowych w odniesieniu do funkcji, jakości, trwałości i cyklu życia produktu.

Istotnym celem kształcenia jest rozwój zaawansowanych kompetencji badawczo-projektowych, obejmujących identyfikację i analizę problemów projektowych, projektowanie skoncentrowane na użytkowniku (UCD/UX), planowanie i realizację eksperymentów, modelowanie i prototypowanie rozwiązań oraz wykorzystanie narzędzi cyfrowych i multimedialnych, w tym środowisk wirtualnych i rozszerzonej rzeczywistości (Virtual Reality – VR, Augmented Reality – AR). Program studiów przygotowuje studentów do pracy na wszystkich etapach procesu projektowego – od badań i koncepcji po przygotowanie rozwiązań do wdrożenia.

Kształcenie na II stopniu ukierunkowane jest również na przygotowanie absolwentów do funkcjonowania w realiach gospodarki rynkowej oraz do aktywnego uczestnictwa w procesach innowacyjnych i wdrożeniowych. Studenci rozwijają kompetencje z zakresu przedsiębiorczości, ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego, budowania modeli biznesowych oraz pozyskiwania finansowania dla działań projektowych, w tym poprzez przygotowanie wniosków grantowych i projektów aplikacyjnych. Dzięki temu absolwent jest przygotowany nie tylko do projektowania, lecz także do inicjowania, organizowania i rozwijania własnych przedsięwzięć zawodowych.

Program kształcenia kładzie ponadto nacisk na kształtowanie postaw etycznych i odpowiedzialnych społecznie, zgodnych z zasadami dostępności, projektowania inkluzywnego, zrównoważonego rozwoju oraz gospodarki obiegu zamkniętego. Absolwent rozwija myślenie systemowe oraz świadomość konsekwencji społecznych, środowiskowych i kulturowych podejmowanych działań projektowych. Ważnym celem kształcenia jest również przygotowanie do pracy w środowisku międzynarodowym, w tym rozwój kompetencji językowych oraz gotowość do współpracy z partnerami zagranicznymi.

Uzyskane w toku studiów kompetencje techniczne, projektowe i organizacyjne umożliwiają absolwentom studiów drugiego stopnia na kierunku wzornictwo podjęcie pracy w szerokim spektrum instytucji i podmiotów sektora kreatywnego oraz przemysłowego. Absolwenci znajdują zatrudnienie m.in. w przedsiębiorstwach tekstylnych i odzieżowych, w działach badań i rozwoju, projektowych oraz technologicznych, a także w studiach projektowych zajmujących się projektowaniem produktu, komunikacją wizualną, marką oraz doświadczeniem użytkownika.

Absolwenci są również przygotowani do pracy w agencjach reklamowych i wydawniczych, instytucjach kultury, jednostkach badawczo-rozwojowych oraz organizacjach realizujących projekty o charakterze innowacyjnym i interdyscyplinarnym. Profil praktyczny studiów, wysoki udział zajęć projektowych, praktyk zawodowych oraz projektów realizowanych we współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym sprzyjają wysokiej zatrudnialności absolwentów i ich szybkiemu odnalezieniu się na rynku pracy. Zdobyte kompetencje przedsiębiorcze umożliwiają również prowadzenie własnej działalności gospodarczej lub pracy w formule niezależnego projektanta.

Studia drugiego stopnia na kierunku wzornictwo przygotowują absolwentów do kontynuowania kształcenia na studiach trzeciego stopnia w dyscyplinach właściwych lub pokrewnych, a także do podejmowania dalszego rozwoju zawodowego w ramach studiów podyplomowych i kursów specjalistycznych, m.in. w obszarach projektowania doświadczeń użytkownika, zarządzania projektami kreatywnymi, technologii materiałowych czy innowacji. Ścieżki dalszego rozwoju absolwentów są spójne z profilem kształcenia oraz wynikają z aktywnej współpracy kierunku z partnerami zewnętrznymi i otoczeniem społeczno-gospodarczym.

## **Opis przebiegu i wyniku konsultacji proponowanego programu studiów z otoczeniem społeczno-gospodarczym**

Program studiów drugiego stopnia na kierunku wzornictwo jest systematycznie konsultowany z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego, co stanowi istotny element systemu zapewniania jakości kształcenia oraz realizacji profilu praktycznego kierunku. Konsultacje prowadzone są w sposób ciągły i wielopoziomowy, zarówno na etapie projektowania i aktualizacji programu studiów, jak i w trakcie jego realizacji, umożliwiając bieżące dostosowywanie treści kształcenia do aktualnych potrzeb rynku pracy.

Podstawową formą współpracy z otoczeniem zewnętrznym są spotkania Radą Biznesu przy kierunku Wzornictwo, w skład której wchodzi przedstawiciele przedsiębiorstw oraz instytucji związanych z branżą tekstylną-odzieżową, poligraficzną, wystawienniczą, sektorem komunikacji wizualnej i marki, a także instytucji kultury. Rada Biznesu opiniuje program studiów, zgłaszając rekomendacje dotyczące modyfikacji treści kształcenia, zakresu kompetencji absolwentów oraz kierunków rozwoju programu, w szczególności w odniesieniu do kompetencji wdrożeniowych, przedsiębiorczych i technologicznych.

Istotnym elementem konsultacji są również bieżące kontakty z partnerami praktyk zawodowych oraz podmiotami współpracującymi przy realizacji projektów dydaktycznych i dyplomowych. Praktyki oraz projekty realizowane są we współpracy z firmami i instytucjami reprezentującymi różne sektory gospodarki i kultury, m.in. przedsiębiorstwami branży tekstylną-odzieżową, poligraficzną, firmami zajmującymi się projektowaniem produktu i komunikacją wizualną, a także instytucjami kultury i jednostkami badawczo-rozwojowymi.

Uzyskiwane w ten sposób opinie pracodawców i opiekunów praktyk stanowią bezpośrednie źródło informacji zwrotnej na temat poziomu przygotowania studentów do pracy zawodowej oraz adekwatności efektów uczenia się.

Ważną rolę w procesie konsultacji odgrywają również wspólne przedsięwzięcia z partnerami zewnętrznymi, takie jak konferencje branżowe, konkursy projektowe, warsztaty eksperckie oraz wizyty studyjne. Przykłady współpracy obejmują m.in. projekty realizowane z udziałem firm i instytucji takich jak CLOTECH, Gatta, Farbiarnia Biliński, Sieć Badawcza Łukasiewicz – Instytut Biopolimerów i Włókien Chemicznych (Łukasiewicz Research Network – IBWCh), a także projekty międzynarodowe realizowane w ramach programów edukacyjnych (Erasmus+ projects, np. PiCoDe). Doświadczenia zdobyte w trakcie tych działań są systematycznie analizowane i wykorzystywane w aktualizacji treści programowych.

Prowadzone konsultacje oraz ich rezultaty potwierdzają zasadność i aktualność założeń programowych studiów II stopnia na kierunku wzornictwo oraz wzmacniają ich zgodność z celami strategicznymi uczelni w zakresie innowacyjności i oddziaływania społeczno-gospodarczego. Systematyczna współpraca z otoczeniem zewnętrznym przyczynia się do podnoszenia jakości kształcenia, zwiększenia konkurencyjności absolwentów na rynku pracy oraz dalszego rozwoju kierunku w odpowiedzi na zmieniające się uwarunkowania gospodarcze i społeczne.

### **Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia**

O przyjęcie mogą ubiegać się absolwenci szkół wyższych posiadający: tytuł licencjata po kierunku wzornictwo lub innych kierunkach o profilu plastycznym lub tytuł inżyniera, magistra inżyniera lub równoważny po kierunkach: 1) włókiennictwo i przemysł mody lub 2) inżynieria wzornictwa przemysłowego lub 3) architektura wnętrz lub 4) projektowanie graficzne.

### **Jednostka organizująca kształcenie**

Wydział Włókiennictwa i Wzornictwa

## Plan studiów

### Semestr 1

| Przedmiot                                                   | Liczba godzin                                       | Punkty ECTS | Forma weryfikacji   | Obligatoryjność        |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------|---------------------|------------------------|
| Historia i teoria designu                                   | Zajęcia projektowe: 15<br>Wykład: 75                | 4           | Egzamin             | Przedmioty obowiązkowe |
| Design krytyczny BioLAB                                     | Zajęcia laboratoryjne: 40<br>Zajęcia projektowe: 40 | 5           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe |
| Materiały kompozytowe i planowanie eksperymentu             | Zajęcia projektowe: 27<br>Wykład: 8                 | 2           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe |
| Blok obieralny 1                                            |                                                     | 6           | Zaliczenie na ocenę | Obowiązkowa grupa      |
| Student wybiera 1 blok                                      |                                                     |             |                     |                        |
| Projektowanie produktu - tekstylia dekoracyjne              | Zajęcia projektowe: 65                              | 6           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Projektowanie produktu - ubiór i akcesoria Premiere Vision  | Zajęcia projektowe: 65                              | 6           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Projektowanie produktu - wydawnictwa i opakowania specjalne | Zajęcia projektowe: 65                              | 6           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Przedmiot obieralny 2                                       |                                                     | 4           | Zaliczenie na ocenę | Obowiązkowa grupa      |
| Student wybiera 1 przedmiot z grupy                         |                                                     |             |                     |                        |
| Modułowe prototypowanie produktu                            | Zajęcia projektowe: 40                              | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Eksperymentalne prototypowanie produktu                     | Zajęcia projektowe: 40                              | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Przedmiot obieralny 3                                       |                                                     | 5           | Zaliczenie na ocenę | Obowiązkowa grupa      |
| Student wybiera 1 przedmiot z grupy                         |                                                     |             |                     |                        |

| Przedmiot                     | Liczba godzin          | Punkty ECTS | Forma weryfikacji   | Obligatoryjność        |
|-------------------------------|------------------------|-------------|---------------------|------------------------|
| Tekstylia eksperymentalne     | Zajęcia projektowe: 40 | 5           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Moda cyrkularna               | Zajęcia projektowe: 40 | 5           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Inkluzywny komunikat wizualny | Zajęcia projektowe: 40 | 5           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Praktyka projektowa I         | Praktyka: 0            | 4           | Zaliczenie          | Przedmioty obowiązkowe |
| <b>Suma</b>                   | <b>350</b>             | <b>30</b>   |                     |                        |

## Semestr 2

| Przedmiot                             | Liczba godzin                                         | Punkty ECTS | Forma weryfikacji   | Obligatoryjność                  |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------|---------------------|----------------------------------|
| Prezentacja i wizualizacja produktu   | Zajęcia projektowe: 105                               | 6           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe           |
| Grafika eksperymentalna               | Zajęcia laboratoryjne: 5<br>Zajęcia projektowe: 35    | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe           |
| Język obcy do celów specjalistycznych | Ćwiczenia: 45                                         | 2           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe do wyboru |
| Funding for Creative Projects         | Ćwiczenia: 20<br>Zajęcia projektowe: 15<br>Wykład: 10 | 4           | Egzamin             | Przedmioty obowiązkowe           |
| Projektowanie dla przemysłu           | Zajęcia projektowe: 80                                | 6           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty obowiązkowe           |
| Przedmiot obieralny 4                 |                                                       | 4           | Zaliczenie na ocenę | Obowiązkowa grupa                |
| Student wybiera 1 przedmiot z grupy   |                                                       |             |                     |                                  |

| Przedmiot                                  | Liczba godzin          | Punkty ECTS | Forma weryfikacji   | Obligatoryjność        |
|--------------------------------------------|------------------------|-------------|---------------------|------------------------|
| Tekstylia cyfrowe                          | Zajęcia projektowe: 35 | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Moda cyfrowa                               | Zajęcia projektowe: 35 | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Projektowanie dla mediów społecznościowych | Zajęcia projektowe: 35 | 4           | Zaliczenie na ocenę | Przedmioty do wyboru   |
| Praktyka projektowa II                     | Praktyka: 0            | 4           | Zaliczenie          | Przedmioty obowiązkowe |
| <b>Suma</b>                                | <b>350</b>             | <b>30</b>   |                     |                        |

## Semestr 3

| Przedmiot                           | Liczba godzin          | Punkty ECTS | Forma weryfikacji             | Obligatoryjność                  |
|-------------------------------------|------------------------|-------------|-------------------------------|----------------------------------|
| Seminarium dyplomowe                | Seminarium: 15         | 2           | Zaliczenie na ocenę + egzamin | Przedmioty obowiązkowe           |
| Praca dyplomowa                     | Praca dyplomowa: 0     | 20          | Zaliczenie                    | Przedmioty obowiązkowe do wyboru |
| Design i biznes                     | Zajęcia projektowe: 55 | 2           | Zaliczenie na ocenę           | Przedmioty obowiązkowe           |
| Przedmiot obieralny 5               |                        | 2           | Zaliczenie na ocenę           | Obowiązkowa grupa                |
| Student wybiera 1 przedmiot z grupy |                        |             |                               |                                  |
| Tekstylia drukowane                 | Zajęcia projektowe: 55 | 2           | Zaliczenie na ocenę           | Przedmioty do wyboru             |
| Ubiór funkcjonalny                  | Zajęcia projektowe: 55 | 2           | Zaliczenie na ocenę           | Przedmioty do wyboru             |
| Organizacja przestrzeni użytkowej   | Zajęcia projektowe: 55 | 2           | Zaliczenie na ocenę           | Przedmioty do wyboru             |

| <b>Przedmiot</b>        | <b>Liczba godzin</b> | <b>Punkty ECTS</b> | <b>Forma weryfikacji</b> | <b>Obligatoryjność</b> |
|-------------------------|----------------------|--------------------|--------------------------|------------------------|
| Praktyka projektowa III | Praktyka: 0          | 4                  | Zaliczenie               | Przedmioty obowiązkowe |
| <b>Suma</b>             | <b>125</b>           | <b>30</b>          |                          |                        |