

# Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji

## Kwalifikacja - podgląd

Nazwa kwalifikacji

Projektowanie ubioru

Rodzaj kwalifikacji

kwalifikacja częściowa

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji

6

Odniesienie do poziomu Sektorowych Ram Kwalifikacji (o ile dotyczy)\*

Nazwa Sektorowej Ramy Kwalifikacji\*

Poziom SRK przypisany do kwalifikacji

Czas trwania studiów podyplomowych - liczba semestrów\*

2

Liczba punktów ECTS\*

30

Krótką charakterystyką kwalifikacji, obejmującą informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację\*

Celem studiów podyplomowych Projektowanie ubioru jest kształtowanie wiedzy i rozwijanie umiejętności w zakresie: -projektowania, stylizacji ubioru; - konstrukcji ubioru; -technologii i materiałoznawstwa ubioru; -realizacji własnych projektów; -projektowania akcesoriów; -realizacji akcesoriów i galanterii skórzaney; projektowania nadruków (druk cyfrowy); -tworzenia portfolio; -analizy trendów społeczno-ekonomicznych w zakresie zmian zachodzących we współczesnej modzie i preferencjach przyszłych odbiorców mody.

Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji\*

Studia podyplomowe Projektowanie ubioru skierowane są do osób chcących zmierzyć się z materiałem praktycznego projektowania i stylizacji, posiadających szerokie zainteresowania, obdarzonych wyobraźnią, otwartych na wszelkie nowości i zmiany, penetrujących nowe sfery design'u i mody, do osób kreatywnych, o uzdolnieniach artystycznych i projektowych, osób zawodowo związanych z branżą mody pragnących poszerzyć wiedzę i podnieść kwalifikacje, a także osób, które planują związać swoje życie zawodowe z modą, osób zainteresowanych specyfiką i mechanizmami rządzącymi modą, analizą i przewidywaniem trendów.

Wymagane kwalifikacje poprzedzające

#### Opis

Warunkiem koniecznym przystąpienia do studiów podyplomowych jest ukończenie studiów pierwszego lub drugiego stopnia lub jednolitych magisterskich.

#### Lista

#### Zapotrzebowanie na kwalifikację\*

Rynek odzieżowy stanowi jedną z najszybciej i najdynamiczniej rozwijających się branż w Polsce. Często podkreśla się, że należy on do najatrakcyjniejszych i największych w Europie Środkowo-Wschodniej. Działy projektowe większości polskich firm sektora odzieżowego stale szukają pracowników mogących pełnić funkcje asystentów, młodszych projektantów, projektantów czy head designerów.

#### Odniesienie do kwalifikacji o zbliżonym charakterze\*

Brak jest w ZRK opisanej kwalifikacji cząstkowej zbliżonej dla kwalifikacji Projektowanie ubioru.

#### Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji\*

Absolwent studiów podyplomowych projektowanie ubioru posiada wiedzę i kwalifikacje umożliwiające podjęcie pracy jako: - projektanta ubioru; -projektanta akcesoriów; projektanta nadruków - stylisty; - visual merchandisera; - pracownika branży przemysłów kreatywnych.

#### Data włączenia kwalifikacji do ZSK\*

2022-01-27

#### Podstawa prawna włączenia kwalifikacji do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji\*

Uchwała Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi nr 102/22/k20-24 z dnia 27 stycznia 2022 r.

#### Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się\*

Absolwent studiów podyplomowych Projektowanie ubioru potrafi samodzielnie przejść przez proces projektowy w zakresie tworzenia autorskich projektów ubioru, nadruków i akcesoriów - od szukania inspiracji, tworzenia koncepcji, założeń po realizację i dokumentację kolekcji. Posługuje się odpowiednimi środkami wyrazu, wyrażając własną osobowość artystyczną, wykorzystuje w praktyce wiedzę i umiejętności warsztatowe. Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje w procesie twórczym i projektowym. Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię, architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta. Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów projektowych oraz przy współpracy z innymi osobami. Jest przygotowany do analizowania wartości projektów, treści komunikatu i estetyki oraz umiejętnej oceny jakości projektu. Wykorzystuje programy graficzne do przygotowania projektów nadruków, portfolio. Jako projektant potrafi sprawnie funkcjonować samodzielnie, jak również umiejętnie współdziałać w zespołach. Potrafi współpracować z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektu. Potrafi zaprezentować i omówić własny projekt, wypowiadać się na temat historii mody jak i aktualnych trendów. Znajduje twórcze rozwiązania w zakresie realizacji autorskich projektów. Stosuje się do zasad

etyki obowiązującej w pracy projektanta mody mając świadomość społecznych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów oraz wynikającą z tego odpowiedzialnością.

### **Zestawy efektów uczenia się**

Numer zestawu w kwalifikacji

1

Nazwa zestawu

Projektowanie ubioru, druku i akcesoriów

#### **Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia**

Efekt uczenia się

Właściwie rozpoznaje warunki wyjściowe do tworzenia projektów ubrań, nadruków i akcesoriów

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

1

Kryteria weryfikacji\*

- Omawia podział kluczowych procesów i etapów projektowania ubioru, nadruków i akcesoriów oraz zasady tworzenia założeń projektowych; - Prezentuje wiedzę teoretyczną niezbędną do rozwiązywania problemów projektowych; - Wyjaśnia zjawiska, trendy i tendencje aktualne oraz minione w branży mody; - Definiuje najistotniejsze zjawiska i zagadnienia kształtujące historię mody oraz ich wpływ na branżę mody; - Opisuje środki ekspresji i umiejętności warsztatowe wykorzystywane w autorskim procesie projektowania ubrań, nadruków i akcesoriów; - Wyjaśnia znaczenie kompozycji, wyczucia proporcji, kolorów i faktur w projektowaniu ubrań, nadruków i akcesoriów; - Wymienia technologie wykorzystywane w procesie projektowania ubioru, druku i akcesoriów; - Wymienia formy ubioru i akcesoriów; - Omawia i interpretuje w autorskim procesie projektowym metody konstruowania i odszycia wybranych projektów z zakresu projektowania ubiorów i akcesoriów; - Wymienia terminologię z zakresu projektowania mody, nadruków, akcesoriów i dziedzin związanych z projektowaniem; - Opisuje anatomię człowieka, proporcję ciała. Wskazuje zależności procesu projektowego od budowy anatomicznej; - Rozpoznaje i twórczo interpretuje zasady prezentacji projektów ubioru, nadruków, i akcesoriów w formie „moodboardu” rysunku żurnalowego, autorskiego portfolio; - Opisuje wzorce i zasady tworzenia materiałów PR-owych i marketingowych, będących podstawą w kontakcie z mediami; - Wymienia podstawowe programy komputerowe wspomagające autorski proces projektowy; - Opisuje podstawowe problemy prawne i ograniczenia związane z projektowaniem ubioru, nadruków i akcesoriów.

Efekt uczenia się

Tworzy i realizuje koncepcje projektowe ubioru, nadruków i akcesoriów

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

2

Kryteria weryfikacji\*

- Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania; - Samodzielnie tworzy projekty oparte na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności; - Analizuje kierunki i tendencje zmian w branży mody, wykorzystuje wiedzę na temat zjawisk i zagadnień kształtujących historię mody oraz jej wpływ na współczesną modę do stworzenia koncepcji i założeń projektowych; - Analizuje aktualną sytuację społeczną, tendencje ekologiczne i CSR-owe; - Zbiera i zapisuje inspiracje, interpretuje trendy i dopasowuje do pomysłu projektowego; - Analizuje krytycznie zebrany materiał - dokonuje transpozycji, wybiera elementy, które posłużą do zbudowania idei projektu ubrań, nadruków i akcesoriów; - Przygotowuje i prezentuje za pomocą zdjęć, obrazów „moodboard” – spójną tablicę inspiracji, idei, oddającą nastrój, klimat projektów, najważniejsze kształty, sylwetkę, detale, materiały; - Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego; - Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich koncepcji nadruków na ubrania, akcesoria; - Prezentuje i omawia własne projekty ubrań, nadruków i akcesoriów w tym proces ich tworzenia; - Prowadzi dyskusję na temat własnej wizji projektowej, argumentuje swoje wybory oraz przyjmuje krytykę innych; - Przygotowuje kolejne etapy prac własnych oraz zespołu, określa priorytety służące realizacji projektu i kieruje procesem projektowym; - Określa i prezentuje przeznaczenie projektowanych ubiorów i akcesoriów, grupę docelowego odbiorcy, kolorystykę, linie sylwetki oraz wiodące elementy; - Pracuje z materiałem, tkaniną, którą upina na manekinie tak by wykorzystać jej właściwości i cechy oraz przedstawić swoją wizję w postaci przestrzennej bryły; - Wypracowuje ostateczną wersję wizji projektowej – przedstawia i omawia cykl projektów pokazujących linię, sylwetkę, połączenia kolorystyczne, wzory, detale, pokazuje konstrukcję wraz z dodatkowymi objaśnieniami.

Efekt uczenia się

Tworzy rysunki żurnalowe i wykorzystuje je w autorskim portfolio

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

3

Kryteria weryfikacji\*

- Szkicuje projekty pokazujące ideę i pomysł, detale, faktury dobierając odpowiednie środki plastyczne do stworzenia autorskich rysunków żurnalowych, wykorzystując wiedzę na temat kompozycji elementów na sylwetce; - Wykonuje szkice ubiorów na sylwetkach, pokazujące linię, połączenia kolorystyczne, wzory, detale; - Realizuje podstawowe formy prezentacji projektów w postaci autorskiego portfolio jako profesjonalnej wypowiedzi projektanta, wykorzystując rysunek oraz programy graficzne.

Efekt uczenia się

Współpracuje z klientem i innymi uczestnikami procesu projektowego

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

4

Kryteria weryfikacji\*

- Przeprowadza analizę własnych projektów, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić; - Samodzielnie podejmuje decyzje

dotyczące koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić; - Odpowiada projektowo na potrzeby odbiorcy bądź je kreuje; - Osiąga i prezentuje założone cele projektowe, szybko reaguje na zmiany i działa z wyprzedzeniem; - Współpracuje z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektu; - Dokonuje publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu – na piśmie, graficznie oraz przy pomocy prezentacji wykorzystując różne formy przekazu; - Efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje projekty, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły a następnie prezentuje je w przystępnej formie wykorzystując technologie informacyjne.

Efekt uczenia się

Rozwija relacje społeczne w oparciu o realizację projektów

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

5

Kryteria weryfikacji\*

- Ma świadomość poziomu swojej wiedzy, planuje rozwój zawodowy i artystyczny; - Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje je w procesie twórczym i projektowym; - Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię, architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta; - Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów oraz współpracy z innymi osobami; - Adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu; - Kontroluje swoje zachowanie dokonując publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu; - Współpracuje w zespole, jest wrażliwy na potrzeby współpracowników w ramach wspólnych działań, posługuje się odpowiednią argumentacją w celu przedstawienia swojego stanowiska; - Stosuje się do zasad etyki obowiązującej w pracy projektanta mody mając świadomość społecznych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów oraz wynikającą z tego odpowiedzialnością; - Śledzi zmiany technologiczne i ustawicznie zdobywa wiedzę na temat nowych technologii i materiałów niezbędnych do realizacji autorskich projektów; - Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowych oraz potrafi analizować dokonania innych.

Numer zestawu w kwalifikacji

2

Nazwa zestawu

Modelowanie i realizowanie autorskich projektów ubioru, nadruków i akcesoriów

### **Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia**

Efekt uczenia się

Konstruuje i modeluje podstawowe formy ubioru i akcesoriów

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

1

#### Kryteria weryfikacji\*

- Wykorzystuje wiedzę i zasady konstrukcji odzieży i akcesoriów do realizacji projektów ubioru i akcesoriów; - Tworzy formy poprzez upinanie na manekinie bądź bezpośrednio na sylwetce tkaniny zastępczej (np. surówki bawełnianej), odwzorowując projekt. Oznacza na niej wszystkie linie cięć, szwów i punkty montażowe, aby później, po demontażu wszystkich elementów, otrzymać formy ze stosownym opisem; - Modeluje przestrzennie na manekinie; - Modyfikuje formy podstawowe w celu otrzymania nowych form pozwalających zrealizować wizję projektową.

#### Efekt uczenia się

Wykorzystuje wiedzę z zakresu technologii i materiałoznawstwa

#### Numer efektu uczenia się w zestawie\*

2

#### Kryteria weryfikacji\*

- Omawia budowę i właściwości tkaniny (sploty); - Wymienia rodzaje materiałów, ich cechy charakterystyczne a przede wszystkim zastosowanie; - Wymienia właściwości, zastosowanie rodzaj włókien ze względu na ich pochodzenie; - Wymienia procesy wykończeniowe zmieniające wygląd oraz chwyt tkaniny i dzianiny.

#### Efekt uczenia się

Realizuje autorskie projekty ubiorów, nadruków i akcesoriów

#### Numer efektu uczenia się w zestawie\*

3

#### Kryteria weryfikacji\*

- Wymienia podstawowe ścięgi i wykończenia oraz ich zastosowanie; - Wykonuje podstawowe ćwiczenia w zakresie szycia i konfekcjonowania ubiorów oraz akcesoriów; - Realizuje projekty nadruków w oparciu o znajomość zasad i technik druku cyfrowego; - Samodzielnie odszywa wybrane elementy z autorskich projektów ubiorów u akcesoriów.

#### Numer zestawu w kwalifikacji

3

#### Nazwa zestawu

Posługiwanie się wiedzą z zakresu historii mody oraz prawa autorskiego

#### **Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia**

#### Efekt uczenia się

Posługuje się wiedzą z zakresu historii mody wraz z jej aktualiami

#### Numer efektu uczenia się w zestawie\*

1

Kryteria weryfikacji\*

- Swobodnie wypowiada się na temat zagadnień związanych z historią mody i jej aktualiami; - Uczestniczy w najważniejszych wydarzeniach branżowych w zakresie wydarzeń modowych jako obserwator lub projektant; - Wykorzystuje i twórczo interpretuje wybrane zjawiska z historii mody oraz aktualiów w procesie projektowym; - W swojej działalności twórczej wykorzystuje wiedzę o tendencjach rozwojowych związanych z branżą modową.

Efekt uczenia się

Posługuje się wiedzą z zakresu prawa autorskiego

Numer efektu uczenia się w zestawie\*

2

Kryteria weryfikacji\*

- Wykorzystuje w swojej działalności projektowej podstawową wiedzę związaną z zakresu prawa autorskiego.

**Informacje o instytucjach uprawnionych do nadawania kwalifikacji**

Instytucja uprawniona do nadawania kwalifikacji

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Data uzyskania uprawnień do nadawania kwalifikacji

2022-01-27

Instytucja prowadząca ewaluację zewnętrzną

Nie dotyczy

Status

aktywny

Dane o podmiocie, który włączył kwalifikację do ZSK i zgłosił ją do ZRK

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Nazwa dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych

Uprawnienia związane z posiadaniem kwalifikacji\*

Data uruchomienia studiów podyplomowych\*

2022-10-01

Data zakończenia prowadzenia studiów podyplomowych

Kod dziedziny kształcenia

214 - Projektowanie i wzornictwo

Kod PKD

| Kod  | Nazwa                                                  |
|------|--------------------------------------------------------|
| 74.1 | Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania |

Kod kwalifikacji w ZRK

6C212200030

Status kwalifikacji

Funkcjonująca