

Kwalifikacja cząstkowa na poziomie szóstym Polskiej Ramy Kwalifikacji i europejskich ram kwalifikacji

Projektowanie ubioru

Status: włączona funkcjonująca

Rodzaj: cząstkowa

Kategoria: studia podyplomowe

Data włączenia do ZSK: 2022-01-27

Dokument potwierdzający nadanie kwalifikacji: Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych

Krótką charakterystyka kwalifikacji

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 skórzanej; projektowania nadruków (druk cyfrowy); - tworzenia portfolio; - analizy trendów społeczno-ekonomicznych w zakresie zmian zachodzących we współczesnej modzie i preferencjach przyszłych odbiorców mody.

Informacje o kwalifikacji

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.

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.

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 oraz wskazanie kwalifikacji ujętych w ZRK zawierających wspólne zestawy efektów uczenia się

Brak jest w ZRK opisanej kwalifikacji częściowej zbliżonej dla kwalifikacji "Projektowanie ubioru".

Informacje dodatkowe

Podstawa prawna włączenia kwalifikacji do ZSK

Uchwała Senatu Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi nr 102/22/k20-24 z dn. 27.01.2022 r. w sprawie włączenia do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji kwalifikacji nadawanej po ukończeniu studiów podyplomowych "Projektowanie ubioru"

Data rozpoczęcia funkcjonowania kwalifikacji w ZSK

2022-01-27

Liczba punktów ECTS

30

Czas trwania studiów - liczba semestrów

2

Data uruchomienia

2022-10-01

Kod dziedziny kształcenia

214 - Projektowanie i wzornictwo

Kod PKD (wg klasyfikacji 2007)

74.1 - Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania

Kod kwalifikacji (od 2020 roku)

13946

Efekty uczenia się**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

1) Projektowanie ubioru, druku i akcesoriów

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

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

Kryteria weryfikacji:

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

2. Tworzy i realizuje koncepcje projektowe ubioru, nadruków i akcesoriów

Kryteria weryfikacji:

- a. Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania;
- b. Samodzielnie tworzy projekty oparte na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności;
- c. 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;
- d. Analizuje aktualną sytuację społeczną, tendencje ekologiczne i CSR-owe;
- e. Zbiera i zapisuje inspiracje, interpretuje trendy i dopasowuje do pomysłu projektowego;
- f. Analizuje krytycznie zebrany materiał - dokonuje transpozycji, wybiera elementy, które posłużą do zbudowania idei projektu ubrań, nadruków i akcesoriów;
- g. Przygotowuje i prezentuje za pomocą zdjęć, obrazów "moodboard" - spójną tablicę inspiracji, idei, oddającą nastrój, klimat projektów, najważniejsze kształty, sylwetkę, detale, materiały;
- h. Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego;
- i. Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich koncepcji nadruków na ubrania,

akcesoria;

- j. Prezentuje i omawia własne projekty ubrań, nadruków i akcesoriów w tym proces ich tworzenia;
- k. Prowadzi dyskusję na temat własnej wizji projektowej, argumentuje swoje wybory oraz przyjmuje krytykę innych;
- l. Przygotowuje kolejne etapy prac własnych oraz zespołu, określa priorytety służące realizacji projektu i kieruje procesem projektowym;
- m. Określa i prezentuje przeznaczenie projektowanych ubiorów i akcesoriów, grupę docelowego odbiorcy, kolorystykę, linie sylwetki oraz wiodące elementy;
- n. Pracuje z materiałem, tkaniną, którą upina na manekinie tak by wykorzystać jej właściwości i cechy oraz przedstawić swoją wizję w postaci przestrzennej bryły;
- o. Wypracowuje ostateczną wersję wizji projektowej - przedstawia i omawia cykl projektów pokazujących linię, sylwetkę, połączenia kolorystyczne, wzory, detale, pokazuje konstrukcję wraz z dodatkowymi objaśnieniami.

3. Tworzy rysunki żurnalowe i wykorzystuje je w autorskim portfolio

Kryteria weryfikacji:

- a. 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;
- b. Wykonuje szkice ubiorów na sylwetkach, pokazujące linię, połączenia kolorystyczne, wzory, detale;
- c. Realizuje podstawowe formy prezentacji projektów w postaci autorskiego portfolio jako profesjonalnej wypowiedzi projektanta, wykorzystując rysunek oraz programy graficzne.

4. Współpracuje z klientem i innymi uczestnikami procesu projektowego

Kryteria weryfikacji:

- a. Przeprowadza analizę własnych projektów, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić;
- b. Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić;
- c. Odpowiada projektowo na potrzeby odbiorcy bądź je kreuje;
- d. Osiąga i prezentuje założone cele projektowe, szybko reaguje na zmiany i działa z wyprzedzeniem;
- e. Współpracuje z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektu;
- f. Dokonuje publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu - na piśmie, graficznie oraz przy pomocy prezentacji wykorzystując różne formy przekazu;
- g. 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.

5. Rozwija relacje społeczne w oparciu o realizację projektów

Kryteria weryfikacji:

- a. Ma świadomość poziomu swojej wiedzy, planuje rozwój zawodowy i artystyczny;
- b. Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje je w procesie twórczym i projektowym;
- c. Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię,

- architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta;
- d. Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów oraz współpracy z innymi osobami;
 - e. Adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu;
 - f. Kontroluje swoje zachowanie dokonując publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu;
 - g. Współpracuje w zespole, jest wrażliwy na potrzeby współpracowników w ramach wspólnych działań, posługuje się odpowiednią argumentacją w celu przedstawienia swojego stanowiska;
 - h. 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;
 - i. Śledzi zmiany technologiczne i ustawicznie zdobywa wiedzę na temat nowych technologii i materiałów niezbędnych do realizacji autorskich projektów;
 - j. Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowych oraz potrafi analizować dokonania innych.

2) Modelowanie i realizowanie autorskich projektów ubioru, nadruków i akcesoriów

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

1. Konstruuje i modeluje podstawowe formy ubioru i akcesoriów

Kryteria weryfikacji:

- a. Wykorzystuje wiedzę i zasady konstrukcji odzieży i akcesoriów do realizacji projektów ubioru i akcesoriów;
- b. 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;
- c. Modeluje przestrzennie na manekinie;
- d. Modyfikuje formy podstawowe w celu otrzymania nowych form pozwalających zrealizować wizję projektową.

2. Wykorzystuje wiedzę z zakresu technologii i materiałoznawstwa

Kryteria weryfikacji:

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

3. Realizuje autorskie projekty ubiorów, nadruków i akcesoriów

Kryteria weryfikacji:

- a. Wymienia podstawowe ścięgi i wykończenia oraz ich zastosowanie;
- b. Wykonuje podstawowe ćwiczenia w zakresie szycia i konfekcjonowania ubiorów oraz akcesoriów;
- c. Realizuje projekty nadruków w oparciu o znajomość zasad i technik druku cyfrowego;

d. Samodzielnie odszywa wybrane elementy z autorskich projektów ubiorów u akcesoriów.

3) Posługiwanie się wiedzą z zakresu historii mody oraz prawa autorskiego

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

1. Posługuje się wiedzą z zakresu historii mody wraz z jej aktualiami

Kryteria weryfikacji:

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

2. Posługuje się wiedzą z zakresu prawa autorskiego

Kryteria weryfikacji:

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

Instytucje certyfikujące i podmioty powiązane z kwalifikacją

Instytucje certyfikujące (IC)

Instytucje
walidujące

1 Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Instytucja, która włączyła kwalifikację do ZSK

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

