

Projektowanie ubioru i dyrekcja kreatywna



PROJEKTOWANIE UBIORU I DYREKCJA KREATYWNA

Program studiów Projektowanie ubioru i dyrekcja kreatywna jest multidyscyplinarnym programem, kształcącym wszechstronnych projektantów tworzących kolekcje będące wyrazem zaawansowanych umiejętności technicznych i wyrafinowanej wiedzy o rynku mody.

WZORNICTWO

Studia II stopnia
(magisterskie)



STUDIUM PRACUJ!

2 LATA - 4 SEMESTRY

Język polski

WZORNICTWO

EDYCJA 2025/26

START: 10.2025

PROGRAM

PRZEDMIOTY WSPÓLNE

HISTORIA I TEORIA MODY
PROJEKTOWANIE DLA WSPÓŁCZESNOŚCI, DESIGN ZRÓWNOWAŻONY
ANALIZA RYNKU MODY, MARKA I JEJ OTOCZENIE JAKO PUNKT WYJŚCIA DO DZIAŁAŃ PROJEKTOWYCH
PROJEKTOWANIE DLA RÓŻNYCH SEGMENTÓW RYNKU
ROZUMIENIE I PROGNOZOWANIE TRENDÓW ZORIENTOWANE NA ODBIORCĘ
PROJEKTOWANIE DRUKU ODZIEŻOWEGO
KREATYWNE PROJEKTOWANIE PRODUKTU
FUNKCJONALNOŚĆ I ERGONOMIA PRODUKTU
ROLA DYREKTORA KREATYWNEGO W MARCE MODOWEJ
ASPEKTY PRAWNE W SEKTORACH MODY
STYLIZACJA I PREZENTACJA KOLEKCJI
FOTOGRAFIA NA POTRZEBY BRANŻY MODY
VM - KREATYWNE PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI I EKSPOZYCJI
MATERIAŁOZNAWSTWO
PRACOWNIA PROJEKTU DYPLOMOWEGO
SEMINARIUM DYPLOMOWE
PRAKTYKI ZAWODOWE
PROJEKTOWANIE W CLO 3D

PRZEDMIOTY DLA SPECJALNOŚCI

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA
ZAAWANSOWANE TECHNIKI KONSTRUKCJI I MODELOWANIA UBIORU
MODELOWANIE PRZESTRZENNE UBIORU
PRACOWNIA REALIZACJI WZORÓW
TR - TRANSFORMACYJNA REKONSTRUKCJA W MODELOWANIU UBIORU

INFORMACJE O PROGRAMIE



Program studiów Projektowanie ubioru i dyrekcja kreatywna jest skoncentrowany na umiejętnościach praktycznych wykorzystywanych aktualnie w branży. Studia te oferują możliwość realizacji zaawansowanych autorskich prac, zakładających rozwijanie doświadczeń projektowych obejmujących projektowanie dla różnych segmentów rynku. Absolwent będzie posiadał portfolio obejmujące różnorodne projekty, będzie świadomy możliwości i ograniczeń, które wiążą się z wyborem określonej ścieżki zawodowej, a także zależności pomiędzy procesami projektowymi a otoczeniem rynkowym i gospodarczym.

Jednocześnie studia wspierają i inicjują także autorskie i oryginalne działania projektowe rozwijające własną osobowość artystyczną. Absolwent będzie miał sprecyzowany własny język projektowy, co umożliwi mu także tworzenie indywidualnych projektów w autorskim atelier, czy też założenie własnej firmy odzieżowej. Studia wspierają twórcze, kreatywne podejście nie tylko do kwestii estetycznych. Ważną rolę w programie studiów odgrywa inicjowanie kreatywności na różnych obszarach.

Istotnym komponentem programu są także zajęcia techniczne i technologiczne. Absolwent będzie posiadał wiedzę i umiejętności w zakresie zaawansowanych technik modelowania przestrzennego i konstrukcji, pozna specjalistyczne programy komputerowe wspomagające pracę w obszarze projektowania i konstrukcji, a także projektowe i techniczne zagadnienia związane z projektowaniem druku odzieżowego. Koncepcja kształcenia w zakresie projektowania ubioru opiera się na trzech blokach tematycznych. W ramach przedmiotu projektowanie dla różnych sektorów rynku, student zdobywa wiedzę i umiejętności niezbędne do pracy w korporacji odzieżowej, projektowania dla indywidualnego odbiorcy, a także ma możliwość zaproponować własną koncepcję firmy odzieżowej.

Przedmiot kreatywne projektowanie produktu umożliwia studentom wykazanie się innowacyjnością, fantazją w kreowaniu formy z położeniem nacisku na wyraz plastyczny ubioru. Pogłębiona wiedza z konstrukcji i modelowania ułatwia eksperymenty o wyraźnym rzeźbiarskim charakterze, tworzenie przestrzennych form, mody unikatowej, poszukiwanie autorskiego stylu projektowego. Dodatkowy moduł dotyczący dyrekcji artystycznej w marce modowej zapewnia kompetencje zarządcze. Są one bardzo przydatne zarówno w pracy w korporacji, ułatwiając zdobywanie kolejnych szczebli kariery, jak i podczas zakładania własnej firmy odzieżowej.

REALIZACJA PROGRAMU

W programie studiów magisterskich oferujemy również innowacyjne rozwiązania do projektowania. Clo 3D to zaawansowane narzędzie do projektowania odzieży, akcesoriów czy obuwi, które umożliwia tworzenie realistycznych wizualizacji i prototypów w trójwymiarze. Program ten pozwala na dokładne odwzorowanie materiałów, tekstur i wzorów, co ułatwia projektowanie ubrań zgodnych z najnowszymi trendami. Dzięki symulacjom w czasie rzeczywistym, studenci mogą szybko wprowadzać zmiany i testować różne koncepcje bez konieczności tworzenia fizycznych próbek. Program ten rozwija kreatywność i umiejętności techniczne, dając studentom narzędzia do eksperymentowania z różnymi stylami i fasonami. Studenci uczą się pracy z nowoczesnymi technologiami, co przygotowuje ich do aktualnych i przyszłych wymagań rynku mody. Dodatkowo, wirtualne prototypowanie przyczynia się do zrównoważonego rozwoju, redukując odpady i koszty materiałowe. Dzięki temu programowi, studenci zdobywają nie tylko praktyczne umiejętności, ale także cenne doświadczenie, które zwiększa ich atrakcyjność na rynku pracy.

W trakcie nauki programu studenci korzystają z własnych komputerów i zakupionej przez siebie licencji studenckiej Clo 3D. Takie rozwiązanie daje możliwość nauki i tworzenia projektów w dowolnym czasie i miejscu.

Istotnym elementem programu jest zachowanie równowagi pomiędzy pracą zespołową i rozwijaniem indywidualnego stylu. Absolwent będzie posiadał umiejętność pracy w zespole projektowym, także jako lider, organizujący pracę i wyznaczający cele. Część zajęć jest wspólnych dla obu ścieżek kształcenia, w ich ramach są realizowane ćwiczenia, które wymagają dobrania się studentów w zespoły złożone ze studentów obu ścieżek. Ten element programu wynika z analizy specyfiki pracy w branży mody, gdzie praca w grupie i umiejętność współpracy z różnymi specjalistami są niezbędnymi kompetencjami wpływającymi na sukces zawodowy. Równocześnie w ramach ćwiczeń projektowych studenci realizują także projekty indywidualne, umożliwiające stworzenie autorskiej odpowiedzi na zadany temat.

W ramach ćwiczeń student ma możliwość przejść przez wszystkie etapy pracy nad produktem. Wiele zadań jest realizowanych symultanicznie w kilku pracowniach, pod okiem pedagogów specjalizujących się w zagadnieniach projektowych, technicznych, technologicznych i marketingowych. Istotną rolę odgrywa pogłębienie pracy nad zagadnieniami przedprojektowymi. Będziesz sporządzać raporty ze sklepów, analizować rynek mody, badać ewolucję trendów i rozpiętości cen. Szeroka wiedza na temat rynku mody umożliwi Ci dostrzeżenie nisz i stworzenie podczas zajęć projektowych koncepcji własnej marki odzieżowej.

Program studiów został zaprojektowany tak, aby sekwencja zajęć miała logiczny i przyczynowo-skutkowy charakter, a na koniec syntezywała się w projekcie dyplomowym. Dobór form zajęć (wykłady, wykłady wprowadzające, przeważające zajęcia praktyczne – ćwiczenia, ćwiczenia projektowe, realizacyjne, laboratoryjne) jest adekwatny do ich charakteru, a proporcje liczby godzin zajęć realizowanych w poszczególnych formach zapewniają osiągnięcie efektów uczenia się dla danego przedmiotu oraz kompleksowo dla całości programu studiów.

W procesie nauczania przeważa komponent praktyczny, co wynika ze specyfiki edukacji w obszarze sztuki (sztuk projektowych), gdzie indywidualny kontakt studenta z wykładowcą, indywidualna korekta dostosowana do autorskich działań każdego ze studentów daje najlepsze efekty dydaktyczne.

UZUPEŁNIAJĄCE STUDIA MAGISTERSKIE					
PROJEKTOWANIE UBIORU I DYREKCJA KREATYWNA					
	Polacy i osoby z Kartą Polaka (PLN)			Obcokrajowcy (PLN)	
opłata rekrutacyjna*	550			550	
częstotliwość płatności	wpłata jednorazowa	wpłaty semestralne 2 raty/rok	wpłaty miesięczne 10 rat/rok	wpłata jednorazowa	wpłaty semestralne 2 raty/rok
czesne I rok	16 400	2 x 8 300 (16 600)	10 x 1 690 (16 900)	16 400	2 x 8 300 (16 000)
czesne II rok**	16 400	2 x 8 300 (16 600)	10 x 1 690 (16 900)	16 400	2 x 8 300 (16 000)

*Absolwenci VIAMODA zwolnieni są z opłaty rekrutacyjnej.

**Opłaty czesnego będą podlegały waloryzacji na podstawie art. 81. ust. 3. ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce zgodnie z zasadami opisanymi w umowie o świadczenie usług edukacyjnych.

PROJEKTUJ PRZYSZŁOŚĆ!

DYPLOM

ukończenia studiów II stopnia
(magisterskich)

PROJEKTOWANIE UBIORU
I DYREKCJA KREATYWNA
(FASHION DESIGN
& CREATIVE DIRECTION))

**Zajęcia w weekendy - możliwość
pracy i studiowania**

**LICZBA PUNKTÓW
ECTS: 120**

