UNIWERSYTET WSB MERITO GDYNIA
wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Fashion design

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

Wydział: Wydział Informatyki i Nowych Technologii

Forma: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Cechy: Studia I stopnia licencjackie • Od marca • Polski • Nowość • 6 semestrów

Miasto: Gdynia

Czego się nauczysz?

- Nauczysz się tworzyć **projekty ubioru od szkicu do realizacji**, łącząc kreatywność z funkcjonalnością i rozumiejąc rolę mody w komunikacji stylu oraz wartości marki.
- Opanujesz **rysunek żurnalowy i projektowanie sylwetki**, dzięki czemu nauczysz się profesjonalnie prezentować pomysły i wizualizować kolekcje.
- Rozwiniesz kompetencje w zakresie **stylizacji i komunikacji wizerunku**, tworząc spójne koncepcje dla mody, mediów i reklamy.
- Rozwiniesz praktyczne umiejętności w **warsztacie krawieckim**, poznasz technologie odzieżowe, materiały oraz techniki szycia i wykończenia.
- Zdobędziesz kompetencje w obszarze **digital fashion design**, wykorzystując nowoczesne narzędzia cyfrowe do projektowania kolekcji i tworzenia wizualizacji.
- Nauczysz się budować **spójną kolekcję modową** – od koncepcji i moodboardu, przez dobór tkanin, kolorów i fasonów, po finalny projekt.

Praca dla Ciebie

- Znajdziesz zatrudnienie w **branży modowej**, tworząc kolekcje odzieżowe oraz rozwijając autorskie projekty łączące kreatywność, funkcjonalność i aktualne trendy.
- Rozwiniesz karierę w **domach mody, atelier projektowych i pracowniach odzieżowych**, realizując indywidualne zamówienia oraz kolekcje komercyjne.
- Możesz pracować w **branży reklamowej i marketingowej**, przygotowując stylizacje, koncepcje wizualne oraz oprawę kreatywną kampanii i sesji zdjęciowych.
- Współtwórz projekty dla **mediów modowych**, marek odzieżowych i produkcji komercyjnych, budując wizerunek firm oraz osób publicznych.
- Zostań **stylistą lub stylistką mody**, tworząc spójne wizerunki dopasowane do trendów, potrzeb klientów i charakteru marki.
- Załóż **własną markę odzieżową** i rozwijaj **biznes modowy**, projektując kolekcje, dobierając materiały oraz wykorzystując nowoczesne narzędzia cyfrowe do promocji i sprzedaży.

Program studiów

Praktyczne studia

Uczymy tak, aby jak najlepiej przygotować Cię do rzeczywistych wyzwań, z jakimi spotkasz się w pracy zawodowej.

- **Projekty grupowe** – realne problemy biznesowe.
- **Symulacje** – decyzje w warunkach rynkowych.
- **Staże i praktyki** – doświadczenie w firmach.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- **Wykłady z praktykami** – eksperci z rynku.
- **Nowoczesne narzędzia** – aktualne technologie.
- **Case studies** – analiza realnych przypadków.

Wybrane zajęcia kierunkowe

- Projektowanie graficzne
- UX design / Badania użytkowników i analiza trendów
- Podstawy grafiki cyfrowej
- Podstawy typografii
- Wiedza o kolorze i kompozycji
- Storytelling w designie
- Podstawy fotografii i edycji obrazu
- Projektowanie w CAD
- Podstawy marketingu z elementami brandingu
- Warsztaty komunikacji i prezentacji

Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Rysunek żurnalowy
- Konstrukcja ubioru
- Warsztat krawiecki
- Fotografia modowa
- Digital fashion design
- Stylizacja i wizerunek w komunikacji

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

- **240 godzin nauki jednego języka obcego** (120 godzin w semestrze, od 3 do 4 semestru).

Na studiach niestacjonarnych:

- **180 godzin nauki jednego języka obcego w 3 i 4 semestrze.**

Możesz wybrać: j. angielski, j. niemiecki, j. hiszpański, j. rosyjski
W ramach General Electives możesz wybrać przedmiot realizowany w języku angielskim na 5 lub 6 semestrze.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Praktyki i staże

Praktyki studenckie to ważny element studiów. **Studenci studiów licencjackich oraz jednolitych studiów magisterskich realizują 960 godzin praktyk (24 tygodnie)**, zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia. W trakcie studiów masz też szansę na płatny staż. Programy stażowe przygotowują pracodawcy, z którymi współpracujemy, dostosowując wymagania do stanowisk, co ułatwia pierwsze kroki zawodowe.

Sposób zaliczenia studiów

Nie będziesz pisać prac licencjackiej. Odejście od pracy licencjackiej na rzecz **egzaminu końcowego** jest uzasadnione praktycznym charakterem kierunku, który kładzie nacisk na kompetencje projektowe i znajomość technologii. Egzamin pozwala obiektywnie i kompleksowo sprawdzić wiedzę z całego toku studiów. **Taka forma dyplomowania lepiej odpowiada wymaganiom dynamicznie zmieniającej się branży kreatywnej.**

Zasady rekrutacji

Aby zostać studentem **studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich)** na Uniwersytecie WSB Merito, należy:

- ukończyć szkołę średnią,
- zdać maturę i uzyskać świadectwo dojrzałości,
- złożyć komplet wymaganych dokumentów,
- spełnić wymogi wynikające z zasad rekrutacji,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń oraz kompletność dokumentów.

Dowiedz się więcej

Czesne, stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia pierwszy semestr nawet za darmo dzięki programowi **Very Important Student (VIS)**.
- Takie same **stypendia**, jak na uczelniach publicznych: **naukowe, sportowe, socjalne oraz zapomogi**.
- **Elastyczny system płatności**. Ty decydujesz.
- Czesne to więcej niż myślisz: **praktyczna wiedza, narzędzia i zasoby cyfrowe oraz wsparcie na każdym etapie studiów**.

Dowiedz się więcej

Wykładowcy

mgr Joanna Niedzielska, Menedżer kierunku

- Jej pasją jest rozwijanie kreatywności i umiejętności studentów na kierunku multimedia i grafika komputerowa. W łączy wiedzę z zakresu zarządzania projektami z organizacją toku studiów.
- Rozumie, że każdy student ma swoje mocne strony i obszary do rozwoju. Dlatego stara się dostosować swoje metody nauczania do indywidualnych potrzeb każdego z nich.
- Pragnie, aby kierunek multimedia i grafika komputerowa był przestrzenią, w której studenci rozwijają talenty, zdobywają praktyczne umiejętności i przygotowują się do dynamicznego rynku pracy

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Jej kariera akademicka to połączenie nauki z praktyką, gdzie jako wykładowca przekazuje wiedzę z zakresu IT i grafiki, projektowania stron www, UX. Posiada certyfikaty: AgilePM® i PRINCE2®.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.