

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE

WYDZIAŁ Scenografii

Kierunek studiów: *scenografia*

Poziom i forma studiów: *jednolite studia magisterskie*

Profil kształcenia: *ogólnoakademicki*

Dziedzina: *sztuki*

Dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

PLAN STUDIÓW

rozpoczynających się w r. a. 2021/22

dla kierunku *SCENOGRAFIA*

jednolite studia magisterskie (10 semestrów)

Sylwetka absolwenta:

Ambicją Wydziału jest ukształtowanie nowego typu absolwenta

- o wysokiej świadomości intelektualnej;
- o szerokiej wiedzy na temat współczesnej sztuki, prądów umysłowych i artystycznych oraz tradycji – znajomość szeroko pojętego języka kultury;
- z szerokimi możliwościami warsztatowymi;
- zdolnego do podejmowania różnorodnych wyzwań artystycznych;
- zdolnego do nawiązywania kontaktu intelektualnego i artystycznego (także w językach obcych);

W kształceniu kładziemy nacisk na:

- odczytanie i sprawność intelektualną oraz znajomość historii kultury, umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości;
- sprawność manualną w rysunku i malarstwie - podstawowym sposobie wypowiedzi artystycznej;
- szeroką znajomość warsztatu i technik realizacyjnych;
- swobodę i samodzielność wypowiedzi artystycznej;

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: *magister*

Liczba semestrów: *10 semestrów*

Łączna liczba godzin w toku studiów: 5190

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: 300

ROK I, SEMESTR 1									
Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ		
1.	RYSUNEK I MALARSTWO / RYSUNEK I KOLOR	O	4	-	8	E	O		
2	RZEŻBA	O	2	-	4	Z	O		
3	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	4	-	8	E	O		
4	WSTĘP DO PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	2	-	4	E	O		
5	PROPEDEUTYKA REŻYSERII	P	1	-	2	Z	O		
6	WARSZTAT KOMPUTEROWY 2D	P	2	-	4	E	O		
7	RYSUNEK TECHNICZNY	P	2	-	3	E	O		
8	TECHNOLOGIA TEATRALNA	U	2	3	-	Z	Z		
9	HISTORIA TEATRU	T	2	2	-	E	O		
10	HISTORIA FILMU	T	2	2	-	E	O		
11	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O		
12	SŁOWNIK SZTUKI	T	2	2	-	E	O		
13	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O		
14	W/F	P	-	-	2	Z	Z		
15	PLENER MALARSKO-FOTOGRAFICZNY	O	3	-	4	Z	Z		

		31	11	41			
<i>Obowiązkowy plener 60 godzin.</i>							
ROK I. SEMESTR 2							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSunEK I MALARSTWO / RYSUNEK I KOLOR	O	4	-	8	E	O
2	RZEŻBA	O	2	-	4	Z	O
3	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	4	-	8	E	O
4	WSTĘP DO PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	2	-	4	E	O
5	PROPEDEUTYKA REŻYSERII	P	1	-	2	Z	O
6	WARSZTAT KOMPUTEROWY 2D	P	2	-	4	E	O
7	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	2	-	4	E	O
8	RYSunEK TECHNICZNY	P	2	-	3	E	O
9	TECHNOLOGIA TEATRALNA	U	2	3	-	Z	Z
10	HISTORIA TEATRU	T	2	2	-	E	O
11	HISTORIA FILMU	T	2	2	-	E	O
12	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
13	SŁOWNIK SZTUKI	T	2	2	-	E	O
14	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
15	WF	P	-	-	2	Z	Z
			30	11	41		

ROK II. SEMESTR 3

Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/4	-	8	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/4	-	8	Z	O
3.	RZEŻBA	O	2	-	4	Z	O
4.	FOTOGRAFIA	O	2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	3	-	6	E	O
6.	INSCENIZACJA - ETUDY	K	3	-	6	E	O
7.	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	3	-	6	E	O
8.	RZEMIOSŁO TEATRALNE	U	2	-	3	Z	Z
9.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	1	-	2	E	O
10.	TEATR XX WIEKU (TEATR WSPÓŁCZESNY)	T	1	2	-	Z	O
11.	HISTORIA FILMU	T	1	2	-	Z	O
12.	HISTORIA UBIORU	T	1	2	-	Z	O
13.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
14.	HISTORIA FILOZOFII	T	2	2	-	E	O
15.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
			30	10	41		

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR

ROK II. SEMESTR 4

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYСУNEK I KOLOR	O	0/4	-	8	Z	O
2.	RYСУNEK I MALARSTWO	O	0/4	-	8	Z	O
3.	RZEŹBA	O	2	-	4	Z	O
4.	FOTOGRAFIA	O	2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	3	-	6	E	O
6.	INSCENIZACJA - ETIUDY	K	3	-	6	E	O
7.	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	3	-	6	E	O
8.	RZEMIOSŁO TEATRALNE	U	2	-	3	Z	Z
9.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	1	-	2	E	O
10.	TEATR XX WIEKU (SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA)	T	1	2	-	Z	O
11.	HISTORIA FILMU	T	1	2	-	Z	O
12.	HISTORIA UBIORU	T	1	2	-	Z	O
13.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
14.	HISTORIA FILOZOFII	T	2	2	-	E	O
15.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
			30	10	41		

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR

ROK III. SEMESTR 5

Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	C/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/4	-	3	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFI MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/4	-	3	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/4	-	3	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/4	-	3	E	O
13.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
14.	RZEMIOSŁO FILMOWE	P	0/2	-	4	Z	O
15.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
16.	JĘZYK FILMU	T	1	2	-	Z	Z
17.	ANALIZA DRAMATU	T	2	2	-	Z	O
18.	SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA	T	1	2	-	Z	O
19.	HISTORIA MUZYKI	F	1	2	-	Z	O

20.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
21.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
22.	HISTORIA WNIĘTRZ I MEBLI	F	1	2	-	Z	O
23.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
24.	ESTETYKA	T	2	2	-	E	O
25.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
26.	PLENER SCENOGRAFICZNY	K	2	-	3	Z	Z
			31	12	29		

STUDENT WYBIERA 3 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (W TYM: PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO LUB PROJEKTOWANIE KOSTIUMU)
 STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR
 STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEZBA
 STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/RZEMIOSŁO FILMOWE
 Obowiązkowy plener 45 godzin.

ROK III. SEMESTR 6

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/4	-	3	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/4	-	3	E	O

8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/4	-	3	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/4	-	3	E	O
13.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
14.	RZEMIOSŁO FILMOWE	P	0/2	-	4	Z	O
15.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
16.	JĘZYK FILMU	T	1	2	-	Z	Z
17.	ANALIZA DRAMATU	T	2	2	-	Z	O
18.	SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA	T	1	2	-	Z	O
19.	HISTORIA MUZYKI	F	1	2	-	Z	O
20.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
21.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
22.	HISTORIA WNIĘTRZ I MEBLI	F	1	2	-	Z	O
23.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
24.	ESTETYKA	T	2	2	-	E	O
25.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	E	O
			29	12	23		

STUDENT WYBIERA 3 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (W TYM: PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO LUB PROJEKTOWANIE KOSTIUMU)
STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR
STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEZBA
STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/RZEMIOSŁO FILMOWE

ROK IV. SEMESTR 7

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSunEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSunEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŹBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/8	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/8	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/8	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/8	-	2	E	O
13.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
14.	TECHNIKI DRAMATURGICZNE	U	1	-	2	Z	O
15.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
16.	PRACA Z KAMERĄ	P	0/2	-	4	Z	O
17.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
18.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z

19.	KONWERSATORIUM	T	4	2	-	Z	O
20.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	E	O
			30	4	20		
<p>STUDENT WYBIERA 2 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (Z UKIERUNKOWANIEM NA ŚCIEŻKĘ FILMOWĄ LUB TEATRALNĄ) STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/PRAÇA Z KAMERĄ</p>							
ROK IV, SEMESTR 8							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/8	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/8	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/8	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/8	-	2	E	O
13.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O

14.	TECHNIKI DRAMATURGICZNE	U	1	-	2	Z	O
15.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
16.	PRACA Z KAMERĄ	P	0/2	-	4	Z	O
17.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
18.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
19.	PROSEMINARIUM	T	4	2	-	Z	O
			29	4	18		

STUDENT WYBIERA 2 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (Z UKIERUNKOWANIEM NA ŚCIEŻKĘ FILMOWĄ LUB TEATRALNĄ)

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/PRACA Z KAMERĄ

ROK V. SEMESTR 9

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/10	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/10	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/10	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/10	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/10/16	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/10/16	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O

10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/10/16	-	2	E	O
13.	TYPOGRAFIA I PROJEKTOWANIE GRAFICZNE	P	2	-	2	Z	O
14.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
15.	SEMINARIUM DYPLOMOWE	T	4	2	-	Z	O
			32	2	8		

STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ (16 punktów ECTS) I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOWĄ (10 punktów ECTS)

ROK V. SEMESTR 10

Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/10	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/10	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/10	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/10	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/10/16	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/10/16	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O

11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/10/16	-	2	E	O
13.	TYPOGRAFIA I PROJEKTOWANIE GRAFICZNE	P	2	-	2	Z	O
14.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
			28	-	8		
STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ (16 punktów ECTS) I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOwą (10 punktów ECTS)							

LEGENDA:

GP (grupa przedmiotów): K – kierunkowy, P – podstawowy, U – uzupełniający, T – teoretyczny, F – fakultatywny, O – ogólnoplastyczny (możliwe jest dopisanie kierunkowej grupy przedmiotów)
 ECTS: liczba punktów ECTS dla przedmiotu
 W/T (wykład/tygodniowo): liczba godzin wykładowych w tygodniu
 Ć/T (ćwiczenia/tygodniowo): liczba godzin ćwiczeń w tygodniu (możliwe jest zastąpienie nazwy „ćwiczenia” nazwą charakterystyczną dla kierunku)
 MZ (metoda zaliczenia): E – egzamin, Z – zaliczenie
 FZ (forma zaliczenia): O – ocena, Z – zaliczenie

