

Karty przedmiotu_ stacjonarne , studia II stopnia _Wydział Scenografii

1. Malarstwo i rysunek
2. Rysunek i kolor
3. Rzeźba. Struktury Przestrzenne
4. Fotografia
5. Warsztat komputerowy 3D
6. Rysunek techniczny
7. Technologia teatralna
8. Wykład teoretyczny - MKHiTS/WZKW
9. Język obcy
10. Historia ubioru
11. Projektowanie scenografii teatru lalkowego
12. Projektowanie scenografii teatralnej, koncertów i widowisk
13. Projektowanie scenografii musicalowej i operowej
14. Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej
15. Projektowanie przestrzeni filmowej
16. Kierunki kreacji w obrazie filmowym
17. Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego
18. Projektowanie scenografii filmowej
19. Światło w teatrze
20. Praca z kamerą
21. Techniki dramaturgiczne
22. Historia kultury materialnej i obyczaju
23. Warsztat scenografii wirtualnej
24. Konwersatorium
25. Proseminarium
26. Seminarium dyplomowe
27. Typografia i projektowanie graficzne
28. Historia wnętrz i mebli
29. Słownik sztuki
30. Studium przedsiębiorczości

Karta opisu przedmiotu Rysunek i malarstwo

Nazwa kursu	Rysunek i malarstwo
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest kształcenie umiejętności widzenia i interpretacji plastycznej obserwowanej rzeczywistości.
Ramowe treści programowe	Podstawą treści kształcenia w pracowni Rysunku i Malarstwa na Wydziale Scenografii jest zagadnienie rysunku z obserwacji, odwzorowania bryły w formie dwuwymiarowej, zapisu rzeczywistości za pomocą kreski i plamy. Szczególny nacisk położony jest na rysunku anatomicznym modelu i zależności pomiędzy obiektem i przestrzenią. Wprowadzone jest pojęcie plamy barwnej – „apli”, jako uzupełnienie warstwy rysunkowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U01 - stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii; K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach); K_K03 - rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób; K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Rysunek i malarstwo

Nazwa kursu	Rysunek i malarstwo
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest kształcenie umiejętności widzenia i interpretacji plastycznej obserwowanej rzeczywistości.
Ramowe treści programowe	Podstawą treści kształcenia w pracowni Rysunku i Malarstwa na Wydziale Scenografii jest zagadnienie rysunku z obserwacji, odwzorowania bryły w formie dwuwymiarowej, zapisu rzeczywistości za pomocą kreski i plamy. Szczególny nacisk położony jest na rysunku anatomicznym modelu i zależności pomiędzy obiektem i przestrzenią. Wprowadzone jest pojęcie plamy barwnej – „apli”, jako uzupełnienie warstwy rysunkowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U01 - stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii; K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach); K_K03 - rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób; K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Rzeźba. Struktury przestrzenne

Nazwa kursu	Rzeźba. Struktury przestrzenne
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest merytoryczna treść przedmiotu oparta na rzeźbie jako dyscyplinie tworzącej autonomiczny przekaz poddany przekształceniom poprzez konteksty przestrzenne i znaczeniowe.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none">- Umiejętność posługiwania się technikami rzeźbiarskimi ze świadomością wpływu jaki na odbiór merytoryczny rzeźby ma jej skala, użyty materiał, barwa czy specyficzna koncepcja wystawiennicza związana z takimi pojęciami jak światło, dystans czy infrastruktura ekspozycyjna.- Przedmiot uświadamia wpływ użytych technologii na merytoryczne oddziaływanie dzieła.- Rozbudowane umiejętności praktycznych w realizacjach studyjnych i działaniach przestrzennych.- Kreatywne, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIĘJĘTNOŚCI	K_U01 stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania; P7S_UW K_U03 świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń; P7S_UW P7S_UU K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu; K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);

	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Karta opisu przedmiotu Fotografia

Nazwa kursu	Fotografia
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wykształcenie świadomości artystycznej i posługiwanie się w celach twórczych takim narzędziem jakim jest fotografia.
Ramowe treści programowe	Pracownia ma za zadanie nauczyć studentów kreatywności i myślenia obrazem oraz analizy i rozumienia współczesnych dokonań artystycznych. Jednym z założeń pracowni jest także wyrównanie poziomu wiedzy i umiejętności studentów.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Karta opisu przedmiotu Warsztat komputerowy 3D

Nazwa kursu	Warsztat komputerowy 3D
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Kształcenie studenta jest związane z opanowaniem umiejętności pracy w programach graficznych za pomocą omówienia interfejsu oraz ćwiczeń ogólnych i indywidualnych.</p> <p>Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta wydziału scenografii do pracy projektowej w programach komputerowych 2D i 3D.</p> <p>Przyswojenie terminologii umożliwiającej szybkie i sprawne poruszanie się po interfejsie wyżej wymienionych programów. Wyposażenie w narzędzia poszerzają spektrum możliwości projektowych w pracy scenograficznej.</p>
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Nauka programów komputerowych Autocad oraz Rhinoceros 3D - AutoCad, Rhinoceros 5 - Przeniesienie rysunku odręcznego na platformę programu za pomocą narzędzi CAD - Profesjonalne opracowanie techniczne projektu - Przygotowanie do druku - Praca na warstwach - Czytanie planów teatrów w formacie DWG i przystosowanie ich do swojej pracy - Modelowanie obiektów za pomocą płaszczyzn NURBS - Projektowanie przestrzeni w 3D
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Rysunek techniczny

Nazwa kursu	Rysunek techniczny
Typ przedmiotu	kierunkowe
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest opanowanie umiejętności samodzielnego wykonywania rysunków technicznych zarówno w technice tradycyjnej, jak i w programach komputerowych. Przyswojenie terminologii umożliwiającej szybkie i sprawne poruszanie się po interfejsie. Wyposażenie w narzędzia poszerzające spektrum możliwości projektowych w pracy scenograficznej.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Nauka rysunku technicznego - Nauka programów komputerowych Autocad - Przeniesienie rysunku odręcznego na platformę programu za pomocą narzędzi CAD - Profesjonalne opracowanie techniczne projektu - Przygotowanie do druku - Praca na warstwach - Czytanie planów teatrów w formacie DWG i przystosowanie ich do swojej pracy
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym,
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Technologia teatralna

Nazwa kursu	Technologia teatralna
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z techniką i technologią sceny teatralnej. Kształcenie studenta jest związane z realizacją cyklu konwersatoriów i zajęć praktycznych. Tworzy fundament, wprowadza do zagadnień związanych z przestrzenią sceniczno-estradową a także z funkcjonowaniem jednostki jaką jest obiekt kultury - ze szczególnym naciskiem położonym na teatr.
Ramowe treści programowe	Zagadnienia omawiane: <ul style="list-style-type: none"> - Zasady rozwiązań przestrzenno-funkcjonalnych obiektów kultury. - Wyposażenie techniczno-technologicznego obiektów kultury ze szczególnym uwzględnieniem teatrów.

	<ul style="list-style-type: none"> - Zasady i sposoby działania urządzeń technologii ogólnej sceny, oświetlenia scenicznego, elektroakustyki, systemu łączności inspicjenta, multimediiów. - Zasady prowadzenia prób artystycznych, technicznych, oświetleniowych. - Proces wykonawstwa środków inscenizacji-dekoracji, kostiumów i rekwizytów. - Właściwości materiałów wykorzystywania do produkcji dekoracji, kostiumów. - Zastosowanie urządzeń technicznych do aranżacji przestrzeni sceny, estrady do prezentacji przedstawień teatralnych lub innych widowisk.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowania zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

KARTY OPISÓW PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH DLA WYDZIAŁU SCENOGRAFII

MIĘDZYWYDZIAŁOWA KATEDRA HISTORII I TEORII SZTUKI – MKHiTS

(od roku akademickiego 2022/2023 – MIĘDZYWYDZIAŁOWA SAMODZIELNA KATEDRA KSZTAŁCENIA TEORETYCZNEGO – MSKKT)

p.o. kierownik: Magdalena Sołtys

Nazwa przedmiotu: SŁOWNIK SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ I NOWOCZESNEJ
Typ przedmiotu: teoretyczny
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Zajęcia mają na celu wyposażyć osoby studiujące w zaawansowaną i panoramiczną wiedzę z zakresu sztuki powszechnej i polskiej XX i XXI wieku – tj. współczesnej/nowoczesnej (sztuk plastycznych/wizualnych – sztuk <i>czystych</i>, nowych mediów: multimediów i intermediiów, sztuk użytkowych...) oraz zapoznać ich ze stosownymi pojęciami/terminami, różnymi szkołami interpretacji sztuki, także w szerszym kontekście kultury wizualnej.</p> <p>Wykład.</p>
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>Mieszczą się w zakresie zoptymalizowanego wyboru spośród kluczowych: dzieł sztuki, kierunków, zjawisk, stylów, tendencji, teorii, artystów, krytyków/kuratorów/teoretyków sztuki, problemów kultury artystycznej/wizualnej, mediów, wystaw, instytucji sztuki, adekwatnych pojęć/terminów – reprezentatywnych dla omawianego czasu i zasięgu geograficznego; ujętych opisowo i w sposób problemowy.</p> <p>Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką, np. socjologia, lub na nią w jakimś sensie rzutujących); w pogłębionym stopniu do zaawansowanej wiedzy ogólnej.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:
<p>WIEDZA</p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wybrane, kluczowe dla współczesności i nowoczesności dzieła i zjawiska sztuki, style, kierunki, techniki/media (w ujęciu całościowym), katalog wyselekcjonowanych twórców, sposoby analizy/interpretacji – wzorce leżące u podstaw niezależnej kreacji artystycznej – w uporządkowaniu i syntezie, z przykładami publikacji; 2. stosowne terminy/pojęcia; 3. historyczny (w obrębie współczesności) charakter formowania się idei artystycznych – główne tendencje rozwojowe; złożone uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze, ideologiczne i społeczne sztuki oraz nowoczesne procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz pogłębione zależności pomiędzy nimi; 4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki. <p>K_W01</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki (...); dokonywać opisu, klasyfikacji i pogłębionego kojarzenia dzieł według przedstawionych kryteriów;

2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki ze współczesnym, złożonym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym – różnymi obszarami współczesnego życia;
3. sprawnie posługiwać się stosownymi pojęciami/terminami – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców; także prowadząc debatę;
4. wykorzystywać zsyntetyzowaną, zaawansowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy, też nowatorskie; modyfikować metody;
5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie.

K_U04

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. docenienia znaczenia sztuki dla współczesności, samodzielnego i aktywnego propagowania sensu jej poznawania i konieczności zachowania dla przyszłych pokoleń;
2. myślenia bez skrupowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
3. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;
4. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
5. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
5. krytycznej oceny.

K_K01, K_K03, K_K07

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu: STUDIUM PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Typ przedmiotu: teoretyczny

(Osobna karta – poza zbiorczą kartą wykładów do wyboru i zbiorczą kartą wykładów dedykowanych – ze względu na wyraźną odmienną treść i celów programowych).

Krótki opis (cel zajęć):

Celem zajęć jest przekazanie w stopniu pogłębionym kluczowych, aktualnych i różnicowanych elementów zaawansowanej wiedzy ogólnej, będącej wiedzą operacyjną/praktyczną, która

umożliwia wejście studenta/absolwenta Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na rynek pracy i wykonywanie zawodu artysty plastyka i konserwatora dzieł sztuki; a także trening motywacyjny.

Wykład.

Ramowe treści programowe:

Zasób zróżnicowanych i współpracujących ze sobą kluczowych, specjalistycznych informacji o faktach, procedurach i mechanizmach działania na rynku pracy w kontekście złożonej współczesnej rzeczywistości, a także o możliwych ścieżkach karier – dedykowany osobom studiującym w Akademii Sztuk Pięknych. Zasób treści programowych ma na celu umożliwienie im wejścia na rynek pracy i (lub) utrzymanie się na nim.

(Przykładowo – do treści programowych należą:

moduły tematyczne pozwalające na pozyskanie kompetencji z zakresu prawa autorskiego/własności intelektualnej, finansowania i zarządzania projektami, kontaktów z pracodawcami, współczesnych wyzwań promocyjnych, modeli instytucji kultury, polityki kulturalnej, marketingu, mecenatów, rezydencji, księgowości, spraw pracowniczych...)

Treści należą do stosowanej wiedzy prawnej, ekonomicznej, administracyjnej, zarządczej, marketingowej, psychologicznej...

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:

WIEDZA

Student zna, rozumie:

1. różnego typu zintegrowane, szczegółowe informacje – prawne (m.in. z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz uzasadniające konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej), finansowe, marketingowe, na temat możliwych form przedsiębiorczości (...) – dotyczące sposobów radzenia sobie na rynku pracy, tj. wykonywania zawodu artysty plastyka i konserwatora dzieł sztuki;
2. poszerzone uwarunkowania różnych rodzajów działalności artystów plastyków i konserwatorów dzieł sztuki;
3. stosowne, specjalistyczne pojęcia/terminy;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K_W07

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. efektywnie i swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną, zaawansowaną praktyczną/operacyjną wiedzę, dotyczącą sposobów radzenia sobie na rynku pracy, jego tendencji rozwojowych i wagi innowacyjności; rozstrzygać dylematy rzeczywiste, także złożone i nietypowe, pojawiające się w pracy zawodowej;
2. sprawnie posługiwać się stosownymi pojęciami/terminami – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców; także prowadząc debatę;

3. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla danego zadania metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją, modyfikować metody;
4. przygotować autoprezentację i prezentację własnego dzieła (sztuki, projektowego) jako ofertę – z poszanowaniem swojej wartości jako człowieka i profesjonalisty oraz oczekiwań społecznych i zasad rynku pracy – w rozbudowanej formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem różnych źródeł i teoretycznych ujęć; w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień, nawiązując kontakt z publicznością;
5. współpracować z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach;
6. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i starać się ukierunkowywać innych w tym kierunku.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. podjęcia odpowiedzialności za własną pracę w roli zawodowej z uwzględnieniem zmian społecznych i autorefleksji – chce działać na rzecz wzmocnienia etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego;
2. myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy; trafnego określania priorytetów i efektywności swego działania; wykorzystywania mechanizmów psychologicznych, wspomagających podejmowane działania;
3. jest przygotowany do bardziej aktywnego niż dotychczas uczestnictwa w życiu społecznym, w społeczeństwie demokratycznym/obywatelskim; komunikacji interpersonalnej (wzmocnionej o zdolność do inicjatywy, negocjacji i integracji z innymi osobami w zespole); organizowania działań na rzecz środowiska artystycznego;
4. krytycznej oceny;
5. samodzielnego integrowania nabytej wiedzy i podejmowania pomysłowych i wszechstronnych działań, m.in. w warunkach ograniczonego dostępu do koniecznych informacji.

K_K01, K_K03, K_K06, K_K07

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu: KONWERSATORIUM – do wyboru (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)

Typ przedmiotu: teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):

Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia.

Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.

Ramowe treści programowe:

Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty.

Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi-interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.

W pogłębionym stopniu zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:**WIEDZA**

Student zna, rozumie:

1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury;
2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji;
3. pośrednie lub bezpośrednie niesztabowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe *versus* nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K_W01, K_W04,

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

<ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu; 2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę; 3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur; 4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia; 5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; 6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną.
K_U04

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej/interdyscyplinowej;
6. krytycznej oceny.

K_K01, K_K03, K_K07

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu: PROSEMINARIUM (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)

Typ przedmiotu: teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):

W stopniu wyższym względem konwersatorium!

Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia.

Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.

Ramowe treści programowe:

Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty.

Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multiinterdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.

W pogłębionym stopniu zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:**WIEDZA**

Student zna, rozumie (w stopniu wyższym względem konwersatorium):

1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury;
2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji;
3. pośrednie lub bezpośrednie niesztablowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe *versus* nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K_W01, K_W04,

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi (w stopniu wyższym względem konwersatorium):

1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu;
2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę;
3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur;
4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia;
5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną.

K_U04

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do (w stopniu wyższym względem konwersatorium):

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej/interdyscyplinarnej;
6. krytycznej oceny.
- 7.

K_K01, K_K03, K_K07

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

<p>Nazwa przedmiotu: SEMINARIUM teoretycznej, magisterskiej pracy dyplomowej = seminarium z opiekunem teoretycznej, magisterskiej pracy dyplomowej (nazwa przedmiotu powinna być uzupełniona o nazwisko prowadzącego i może być uzupełniona o podtytuł).</p>
<p>Typ przedmiotu: teoretyczny</p>
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która przeważnie jest rodzajem autoreferatu (jakąkolwiek miałyby przyjąć formę szczegółową), czy ogólniej – tekstu wspomagającego <i>dzieło dyplomowe</i>; jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską artystyczną/projektową/konserwatorską pracą dyplomową, mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, intelektualne zaplecze, formujący kontekst, <i>research</i> profesjonalny, refleksję wspomagającą... W ten sposób różne elementy dyplomu stają się sprofesjonalizowaną, samoobjaśniającą się całością.</p> <p>Zajęcia służą samopoznaniu i samodefiniowaniu się artysty, artysty-projektanta, artysty-konserwatora – na poziomie formalnym, analitycznym, preferencji tematycznych i jako osobowości twórczej (...) – na progu samodzielnej aktywności absolwenckiej.</p> <p>Zajęcia polegają na dyskutowaniu zagadnień związanych z pracą twórczą i kontekstowych – o różnym charakterze i zasięgu – jednocześnie precyzowaniu pojęciowemu i interpretowaniu procesu powstawania dyplomu jako całości i interesującej nas tu teoretycznej części pracy magisterskiej.</p>
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyplomantów oraz w ogólności na problematyce twórcy i twórczości; merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.</p> <p>Wyselekcjonowane treści mieszczące się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych, literatury pięknej i publicystki, często w ujęciu multi- i interdyscyplinarnym; także zahaczają o inne dziedziny twórczości, nauki i aktywności ludzkiej.</p> <p>Zajęcia w części mogą być poświęcone adresowanym do grupy zagadnieniom kontekstowym o uniwersalnym charakterze – dla ugruntowania wybranych istotnych idei czy postaw, ale powinny służyć celowi, który jest priorytetowy, czyli powstaniu magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej (tekstu o przyjętej liczbie stron, spełniającego kryteria uzasadnione rangą kwalifikacji uczelni wyższej i profilu ogólnoakademickiego).</p> <p>Treści wynikają z zakresu kompetencji zawodowych i doświadczeń dydaktycznych prowadzącego zajęcia, o których dyplomant jest poinformowany. A także woli samorozwoju poznawczego prowadzącego zajęcia, który stara się merytorycznie dostosować do specyfiki każdego dyplomanta.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>
<p>WIEDZA</p> <p>Student zna, rozumie:</p>

1. zaproponowaną przez prowadzącego i sprofilowaną względem indywidualnych potrzeb dyplomanta (lub uniwersalną) problematykę poznaną na zajęciach;
2. wybrane stosowne szczegółowe pojęcia/terminy;
3. na zaawansowanym poziomie pośrednie lub bezpośrednie powiązania – własnej (!) – twórczości z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi, złożonymi kontekstami różnej natury, rzeczywistością jako taką oraz przyswojonymi wzorcami kreacji artystycznej;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K_W01, K_W04,

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. dokonać – na potrzeby powstania teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – rekonstrukcji i krytyki poznanych na zajęciach zagadnień, koncepcji, teorii, analiz, opisów, zapisów, zjawisk (...); nade wszystko przyswojonych wzorców kreacji artystycznej;
2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę (patrz: obrona);
3. oryginalnie wykonać zadanie, jakim jest napisanie teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – także samodzielnie wyszukując treści, wykorzystując właściwy dobór (ocenę, weryfikację) źródeł i informacji z nich pochodzących, krytyczną (auto)analizę, syntezę i twórczą interpretację, a także myślenie innowacyjne; modyfikować metody i narzędzia;
4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i starać się ukierunkowywać innych w tym kierunku;
5. wypowiadać się w formie pisemnej i ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; budować bibliografię, także multidyscyplinarną.

K_U04

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. podejmowania działań zmierzających do zachowania dziedzictwa kulturowego i artystycznego dla przyszłych pokoleń, którego staje się częścią, co ma potwierdzenie w rozszerzonej argumentacji (patrz: teoretyczna magisterska praca dyplomowa);
2. efektywnego komunikowania się i inicjowania poprzez sztukę działań w społeczeństwie, prezentowania skomplikowanych kwestii w przystępnej formie;
3. podjęcia odpowiedzialności za własną pracę w roli zawodowej z uwzględnieniem zmian społecznych i autorefleksji – chce działać na rzecz wzmacniania etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego; pełnienia roli absolwenta;
4. krytycznej oceny;

K_K01, K_K03, K_K07.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu: HISTORIA WNĘTRZ I MEBLI - WYKŁAD DEDYKOWANY DLA WYDZIAŁU .

Typ przedmiotu: teoretyczny

Krótki opis (cel zajęć):

Celem zajęć jest zapoznanie osób studiujących z treściami specjalistycznymi, dostosowanymi do potrzeb programowych poszczególnych wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów.

Jest to zespół gł. różnych wykładów (obowiązkowych) – historycznych, pogłębiających wąskie zagadnienie – niszowych, problemowych...

Ramowe treści programowe:

Treści mieszczą się głównie w zakresie nauk humanistycznych – ze szczególnym naciskiem na nauki o sztuce (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką lub na nią w jakimś sensie rzutujących) – zdarzać się mogą też zagadnienia nauk społecznych oraz teoretyczne instruktarze technologiczne, zachowujące związek z teorią nauk ścisłych; w zaawansowanym stopniu podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).

Np. linie i tendencje rozwojowe wybranych dyscyplin, subdyscyplin, panoramiczne ujęcia specjalistycznych problemów...

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:

WIEDZA

Student zna, rozumie:

1. podstawowe elementy i problemy uporządkowanej i zsyntetyzowanej wiedzy w wybranych, wyspecjalizowanych dla wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów zakresach;
2. podstawowe pojęcia/terminy właściwe dla prezentowanej problematyki;

<p>3. charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej.</p> <p>K_W01</p>	
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zrekonstruować zasób podstawowych informacji i problematykę specjalistyczną przedstawioną na zajęciach; 2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie; 3. wyjaśnić charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego – przejawów kultury materialnej i symbolicznej; 4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze przejawów kultury materialnej i symbolicznej, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; 5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie. <p>K_U04</p>	
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń; 2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym; 3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; 4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. <p>K_K02, K_K03, K_K07</p>	
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Karta opisu przedmiotu

Nazwa przedmiotu	lektorat – język nowożytny na poziomie B2+
------------------	--------------------------------------------

Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	Rozwijanie i doskonalenie kompetencji osiągniętych na poziomie B2 z uwzględnieniem języka specjalistycznego właściwego dla danego kierunku studiów oraz ogólnoakademickiego, umożliwiającego sprawne funkcjonowanie w środowisku akademickim i zawodowym. Wykorzystanie zdobytych umiejętności i wiedzy do dalszego doskonalenia kompetencji językowych. Doskonalenie umiejętności pracy z tekstem fachowym.
Ramowe treści programowe	Doskonalenie sprawności: rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, mówienia i pisania, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu poszerzonych o terminologię związaną ze sztukami pięknymi i specjalnościami pokrewnymi.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz b. socjokulturowa
UMIEJĘTNOŚCI	Rozumienie wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykładów, prezentacji o tematyce specjalistycznej, formułowanie rozbudowanych wypowiedzi, przejrzyste wyrażanie swoich poglądów i argumentów. Wykorzystywanie w nauce języka nowych technologii i umiejętne korzystanie ze źródeł informacji. KU_12
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy z zakresu tematyki ogólnej i specjalistycznej w pracy indywidualnej i zespołowej, również w środowisku różnokulturowym.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Historia ubioru

Nazwa kursu	Historia ubioru
Typ przedmiotu	teoretyczny uzupełniający

Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają służyć przekazaniu studentom wiedzy z zakresu historii ubiorów, która będzie mogła być wykorzystana przy projektowaniu kostiumów historycznych (przy świadomości różnic między rekonstrukcją, stylizacją i kostiumem). Celem zajęć jest również uświadomienie przyszłym kostiumografom, że forma odzieży była wynikiem konstrukcji i metod krawieckich, które zmieniały się w czasie i ulegały udoskonaleniu wraz z rozwojem technologii włókienniczych.
Ramowe treści programowe	Program zajęć obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> - historię ubioru i mody krajów Basenu Morza Śródziemnego (głównie Europy), począwszy od starożytnej Mezopotamii i Egiptu do końca XX wieku w kontekście kultury i obyczajów; - Historię ubioru w Polsce na tle mody europejskiej od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego z uwypukleniem lokalnych odrębności; - Podstawowa wiedza na temat dawnych tkanin, pasmanterii, akcesoriów mody i dodatków odzieżowych; - Wprowadzenie do historii krawiectwa i technologii włókienniczych (z naciskiem na przemiany kroju); - Sylwetki wybranych projektantów mody i kostiumografów od XVIII do XX wieku.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W01- szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii teatru lalkowego

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii teatru lalkowego
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności twórczego myślenia oraz interpretacji obrazu scenicznego.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Rozwijanie umiejętności kreowania obiektu animowanego w oparciu o analizę sprecyzowanej problematyki. - Rozumienie istoty charakteru scenografii teatru lalkowego.

	<ul style="list-style-type: none"> - Rozwijanie umiejętności projektowania obiektu animowanego i scenografii w oparciu o interpretację tematu zarysowanego tekście literackim. - Rozumienie roli świadomego decydowania o zastosowaniu lalki w realizacji. - Rozumienie wpływu nowych mediów na ewolucję lalki we współczesnym teatrze. - Znajomość podstawowych typów lalek. - Rozwijanie postawy otwartości wobec wyzwań związanych z poszukiwaniem nowatorskich rozwiązań konstrukcyjnych oraz zastosowaniem nowoczesnych materiałów. - Budowanie świadomości roli zastosowanych materiałów i ich wpływu na sposób animacji oraz budowanie znaczeń.
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>K_W04-absolwent rozumie kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowania zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p>	<p>K_U01 -absolwent umie stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków</p>

	<p>ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielnym scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p>

	<p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii teatralnej, koncertów i widowisk

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii teatralnej, koncertów i widowisk
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Program nauczania ma na celu przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania scenografii.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Wprowadzenie w specyfikę zawodu scenografa. - Pokazanie obszarów, które będą tematem do poszukiwań i rozwiązań twórczych w przyszłej profesji. - Umiejętność kreatywnego projektowania. - Efektywna prezentacja koncepcji twórczych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>

	<p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu żądanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielny scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 - rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 - świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 - profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii musicalowej i operowej

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii musicalowej i operowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wprowadzenie w świat teatru muzycznego (lirycznego), w specyfikę inscenizacji i projektowania scenografii dla opery; kulturowe znaczenie teatru operowego, jego tradycja i współczesność; kształtowanie metody pracy nad inscenizacją form operowych, odrębność inscenizacyjna i scenograficzna teatru operowego; świadome pojmowanie teatru operowego jako syntezy sztuk: przenikanie i wzajemne oddziaływanie aspektów muzycznych, plastycznych, literackich; całościowe spojrzenie na dzieło teatru operowego; funkcja scenografa jako inscenizatora teatru muzycznego;
Ramowe treści programowe	- Tworzenie koncepcji i szkiców

	<ul style="list-style-type: none"> - Omówienie przykładów metod projektowania scenograficznego - Omówienie relacji scenografa z innymi artystami teatru - Omówienie zjawisk kulturowych i artystycznych związanych z opracowywanym projektem (na przykład: pojęcie i tradycja karnawału, element groteski w sztuce, konwencje teatralne itp.)
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p>

	<p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielnym scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów</p>

	<p>scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej

Nazwa kursu	Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest kształcenie umiejętności projektowania kostiumu na potrzeby przede wszystkim spektaklu teatralnego, ale też innych form widowiskowych, oraz rozumienia jego roli we współczesnej praktyce twórczej.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Prace nad współczesną dramaturgią oraz klasycznymi tekstami wymagającymi znajomości kontekstu historycznego i tradycji; - Zadania bez tekstu, których celem jest praca konceptualna, a kostium rozumiany być może jako narzędzie nowych dróg artystycznych i ideowych poszukiwań.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W04 - absolwent zna i rozumie kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p>

	<p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowania zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>K_U03 - absolwent potrafi świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń.</p> <p>K_U04 - dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05 - potrafi tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06 - potrafi przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U09 -potrafi korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielnym scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>

K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Karta opisu przedmiotu Projektowanie przestrzeni filmowej

Nazwa kursu	Projektowanie przestrzeni filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest celu przygotowanie studenta do samodzielnego kreowania projektów i ich wykonywania w zakresie scenografii filmowej w teatrze TV i reklamie.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none">- Rozwijanie umiejętności rysunku perspektywicznego i technicznego wizualizowania projektowanych obrazów z uwzględnieniem wnętrza i plenerów.- Umiejętność kreatywnego projektowania w zespole interdyscyplinarnym z uwzględnieniem medium, jakim jest kamera, a także zdolność do prezentacji możliwości twórczych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W03 - absolwent zna problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U01 -absolwent potrafi stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p>

	<p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielnym scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Karta opisu przedmiotu Kierunki kreacji w obrazie filmowym

Nazwa kursu	Kierunki kreacji w obrazie filmowym
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Program zajęć ma na celu przygotowanie studentów do pracy twórczej w interdyscyplinarnym zespole w filmie fabularnym, telewizji i reklamie.
Ramowe treści programowe	Kurs kształci zdolność przekładania języka scenariusza, czy dramatu na autorską kreację przestrzenną. Zapewnia opanowanie umiejętności projektowania i znajomość technik, rzemiosł i materiałów niezbędnych do realizacji scenografii filmowej z uwzględnieniem postaci i kreacji kostiumów. Uczy języka specjalistycznego i plastycznego z zakresu sztuki filmowej, technik scenicznych i medialnych, w celu nadania im kształtu prezentacji projektowej. Przybliża praktyczne aspekty zawodu - w zakresie współpracy na planie filmowym.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowania zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;

	<p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K01 - stania się w pełni kompetentnym i samodzielnym scenografem zdolnym do świadomego wykorzystywania nabytej wiedzy;</p> <p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p>

	<p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy twórczej w interdyscyplinarnym zespole w filmie, telewizji, reklamie oraz do prezentacji jej rezultatów Wykształcenie swobody wobec wyzwań, jakie niosą teksty z różnych okresów historycznych i różnych kultur.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza i interpretacja wybranego tekstu - Przygotowanie projektów kostiumów w kontekście projektowanej przestrzeni - Omówienie charakterystyki zawodu scenografa - Zapoznanie studentów z technologiami farbowania, postarzania, patynowania tkanin - Działania warsztatowe i realizatorskie
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;</p> <p>K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p>

	K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii filmowej

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy twórczej w interdyscyplinarnym zespole w filmie, telewizji i reklamie oraz do prezentacji jej rezultatów. Wykształcenie swobody wobec wyzwań, jakie niosą teksty z różnych okresów historycznych i różnych kultur.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza i interpretacja tekstu - Prezentacja inspiracji - Wybór obiektów zdjęciowych - Decyzje adaptacyjne i te związane z budową dekoracji na hali. - Przygotowanie projektu wraz z pełną dokumentacją techniczną.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p>

	<p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p>

	<p>K_K04 -świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Karta opisu przedmiotu Światło w teatrze

Nazwa kursu	Światło w teatrze
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności, umożliwiające samodzielną pracę twórczą w zakresie reżyserii światła teatralnego i projektowania multimedialnych do zastosowań scenicznych.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Język pojęć, symboli i terminów związanych ze światłem scenicznym - Ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w dziedzinie światła scenicznego - Problemy projektowe dotyczące kwestii oświetlenia przestrzeni scenograficznej - Współpraca z realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt scenograficzny. - Terminologia dotycząca kwestii oświetlenia scenicznego
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 - specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń.</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U01 - stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Karta opisu przedmiotu Praca z kamerą

Nazwa kursu	Praca z kamerą
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest praktyczne wprowadzenie do zagadnienia inscenizacji kamerowej, operowania światłem, kadrem, wielkościami planów filmowych jako elementami służącymi do budowania dramaturgii filmowej.
Ramowe treści programowe	<p>Zajęcia składają się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> - części teoretycznej, przygotowującej do zadań praktycznych realizowanych w trakcie pierwszego semestru oraz części praktycznej w postaci zajęć warsztatowych realizowanych w studiu filmowym z zastosowaniem w pełni profesjonalnego sprzętu filmowego. - części praktycznej w szczególności obejmującej zapoznanie się z elementami sztuki operatorskiej (operowanie światłem, użycie różnego typu lamp oraz rodzajów oświetlenia), podstawami reżyserii filmowej, przede wszystkim rodzajami inscenizacji, możliwych ruchów kamery.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p>

	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii; K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Techniki dramaturgiczne

Nazwa kursu	Techniki dramaturgiczne
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawami dramaturgii starożytnego, nowożytnego i współczesnego dramatu europejskiego oraz europejskich zjawisk teatralnych w kontekście zjawisk kulturowych, społecznych i politycznych. Zamierzeniem jest wydobycie tych elementów świadomości struktur tekstów dramaturgicznych, literackich i filmowych, które mają wpływ na wymowę/interpretację i kontekst analizowanego tekstu. Z drugiej strony dramat/teatr/film są analizowane jako wyraz świadomości kulturowej własnych czasów. Poznać wzajemne uwarunkowania tych przestrzeni i procesów twórczych. Poznać kodyfikację manifestów twórczych.
Ramowe treści programowe	Zakres poszczególnych tematów: <ul style="list-style-type: none"> - Podstawowe techniki heurystyczne, diagnozujące i poszerzające warsztat twórczy i badawczy. - Teoria technik dramaturgicznych - pojęciowe umocowanie zasad dramaturgicznych (na wybranych przykładach) - Implikacje: treść-forma na wybranych przykładach literackich oraz własnej pracy. - Kategorie „niesceniczości”, „adekwatności”, „komunikatywności”, „intertekstualności” jako kategorii budowania świata przedstawionego w dziełach przeznaczonych na scenę. - Teorie dramatu i teatru - na przykładach dramatu klasycznego, realistycznego, metafizycznego, anty-klasycznego, postdramatycznego, etc. - Subiektywizacja przestrzeni teatralnej. - Przestrzeń jako podważenie podmiotu.

	<ul style="list-style-type: none"> - Przestrzeń jako afirmacja artykulacji i podważenie sensu. - Kicz – camp jako kategorie estetyczne, epistemologiczne i ontologiczne dzieł scenicznych. - Kategorie ironii jako próby tworzenia dyskursu scenicznego. - Sen, iluzja, oniryzm jako kategorie światów przedstawionych. - Gra jako kategoria budowania meta-formy i meta-języka teatralnego. - Synkretyzm sceniczny, pars pro toto, synekdocha sceniczna czyli walka z weryzmem scenicznym. - Krytyczna sztuka interpretacji didaskalium. - Kategorie „upolitycznienia”, „uprzedmiotowienia”, „manipulacji” sztuki jako kategorie etyczne.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia różnym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Karta opisu przedmiotu Historia kultury materialnej i obyczaju

Nazwa kursu	Historia kultury materialnej i obyczaju
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu pozyskanie przez studentów niezbędnej wiedzy wspomagającej działania projektowe. W kontekście innych zajęć obejmujących zagadnienia świadomego kształtowania przestrzeni scenograficznej, celem jest uzupełnienie wiedzy co do sposobu wyposażenia poszczególnych pomieszczeń wynikających z ich przeznaczenia, wiedzy o życiu codziennym i zmieniających się obyczajach. O przeznaczeniu przedmiotów charakterystycznych dla określonej dekady XIX i I połowy XX w. z zakresu rzemiosła artystycznego jak i przedmiotów używanych powszechnie.
Ramowe treści programowe	Elementy wykładu o zjawisku jakim był Dwór polski w XIX/XX w. uzupełnione prezentacją ikonografii na przykładach zachowanej architektury. Konserwatorium z projekcją filmową uzupełniającą omawiane zagadnienia. Prezentacja sposobu aranżacji wnętrz zależnie od ich funkcji i przeznaczenia. Charakterystyka mebli i przedmiotów z epoki wypełniających przestrzeń dworską. Przegląd dokonań wybitnych scenografów filmowych w oparciu o wybrane fragmenty filmów. Zwiedzanie wystaw w muzeum. Konsultacje realizowanych przez studentów projektów.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W01 - szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki; K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym; K_W04 - kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;
UMIĘJĘTNOŚCI	K_U04 - dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Warsztat scenografii wirtualnej

Nazwa kursu	Warsztat scenografii wirtualnej
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest nabycie wiedzy dotyczącej postawionego problemu w kontekście scenografii wirtualnej. Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy dotyczącej zastosowania właściwych materiałów i technologii w wybranym zakresie, umiejętność kreowania innowacyjnych rozwiązań i podejmowania samodzielnych decyzji w wybranym zakresie twórczym i projektowym.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none">- Doskonalenie umiejętności samodzielnego przedstawiania koncepcji i projektu uwzględniając uwarunkowania ideowe, techniczne i technologiczne.- Nabycie kompetencji w zakresie generowania własnych idei twórczych- Umiejętność samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych.- Poznanie narzędzi służących do tworzenia scenografii wirtualnych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p>

K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Karta opisu przedmiotu Konwersatorium

Nazwa kursu	Konwersatorium
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzania się, analizy i oceny zjawisk zachodzących z życia publicznym, w kulturze i sztuce a także przygotowanie warsztatowe i redakcyjne do pisania teoretycznej pracy dyplomowej.
Ramowe treści programowe	Tematyka zajęć: <ul style="list-style-type: none">- co to jest teatr, obrzęd, rytuał- theatrum ceremoniale- uroczystość publiczna jako teatr (komponowanie przestrzeni, światła, kostiumu);- teatralizacja życia publicznego poprzez ceremoniał- przyjmowanie ról społecznych; maski społeczne- ślub i pogrzeb w różnych kulturach – ceremoniał, widowisko czy przedstawienie- władza, przestrzeń, ceremoniał- ceremoniał jako spełnianie oczekiwań- ceremoniał-spektakl jako narzędzie oddziaływania politycznego- teatr w polityce – polityka w teatrze
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W01- szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki; K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Proseminarium

Nazwa kursu	Proseminarium
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzania się, analizy i oceny zjawisk zachodzących z życia publicznym, w kulturze i sztuce, wykształcenie umiejętności funkcjonowania w środowisku teatralnym i filmowym.
Ramowe treści programowe	<p>Tematyka zajęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kiedy i jak pojawiają się kobiety w teatrze, w jakiej roli i funkcji. - Zagadnienie feminizacji pewnych zawodów - analiza zjawiska, jego przyczyn i skutków - Definicje i ustalenie pola badań - Doświadczenia z planu filmowego i teatru - Projekt badawczy Hypatia w świetle doświadczeń studentek i studentów - Monograficzne wywiady ze scenografami przygotowane przez studentki i studentów według ich wyboru.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W01- absolwent zna szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	K_U04 - umie dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu; odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Seminarium dyplomowe

Nazwa kursu	Seminarium dyplomowe
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z problematyką pisania prac naukowych zgodnie z obowiązującymi zasadami metodologii i stosowanymi w pracach naukowych różnego typu. Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się, analizy i oceny zjawisk zachodzących z życia publicznego, w kulturze i sztuce, wykształcenie umiejętności funkcjonowania w środowisku teatralnym i filmowym.
Ramowe treści programowe	Omówienie dokumentów dotyczących zasad postępowania przy przygotowaniu i obronie pracy dyplomowej. Zasady pisania pracy dyplomowej. Reguły prawnej ochrony własności intelektualnej. Zasady prezentacji problemu badawczego, eksperymentalnego lub projektowego, dotyczącego wybranej części pracy. Podstawy prowadzenia dyskusji merytorycznej. Dyskusja nad przedstawionym materiałem. Forma zaliczenia Ocena na podstawie przygotowanych referatów, wygłoszonych prezentacji oraz dyskusji
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W01- szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki; K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu; K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K06 - rozumienia i stosowania podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego. K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Typografia i projektowanie graficzne

Nazwa kursu	Typografia i projektowanie graficzne
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający

Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu pokazanie studentowi poprawną edycji tekstu, podpisywaniu prac czy tworzeniu projektów graficznych z udziałem typografii.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Umiejętność ogólnie rozumianej typografii i liternictwa. - Historia oraz terminologia nie tylko w ramach teorii, ale też w praktycznym zastosowaniu. - Realizowanie zadań w przetwarzaniu tekstu ma nauczyć studenta korzystania z typografii w sposób konsekwentny i dopasowany do potrzeb projektowych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W03 - znajomość i zrozumienie problematyki związanej z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;
UMIEJĘTNOŚCI	K_U11 - umiejętność, w sposób odpowiedzialny, do publicznej prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K07 - kompetencje do wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	