

Zal.04._Karty przedmiotu_ jednolite studia magisterskie Wydział Scenografii

1. Malarstwo i rysunek
2. Rysunek i kolor
3. Rzeźba. Struktury Przestrzenne
4. Fotografia
5. Plener malarsko-fotograficzny
6. Podstawy projektowania scenografii teatralnej
7. Wstęp do projektowania scenografii filmowej
8. Warsztat komputerowy 2D
9. Warsztat komputerowy 3D
10. Rysunek techniczny
11. Technologia teatralna
12. Historia teatru
13. Historia filmu
14. Wykład teoretyczny - MKHiTS/WZKW
15. Język obcy
16. Projektowanie scenografii teatralnej
17. Inscenizacja - etiudy
18. Podstawy projektowanie scenografii filmowej
19. Rzemiosło teatralne
20. Teatr XX wieku
21. Historia ubioru
22. Projektowanie kostiumu
23. Projektowanie kostiumu filmowego
24. Projektowanie scenografii teatru lalkowego
25. Projektowanie scenografii teatralnej, koncertów i widowisk
26. Projektowanie scenografii musicalowej i operowej
27. Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej
28. Projektowanie przestrzeni filmowej
29. Kierunki kreacji w obrazie filmowym
30. Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego
31. Projektowanie scenografii filmowej
32. Światło w teatrze
33. Praca z kamerą
34. Rzemiosło filmowe
35. Techniki dramaturgiczne
36. Historia kultury materialnej i obyczaju
37. Język filmu
38. Analiza dramatu
39. Warsztat scenografii wirtualnej
40. Konwersatorium
41. Proseminarium
42. Seminarium dyplomowe
43. Typografia i projektowanie graficzne
44. Historia Sztuki
45. Historia Filozofii
46. Historia wnętrz i mebli

47. Słownik sztuki

48. Studium przedsiębiorczości

Karta opisu przedmiotu Analiza dramatu

Nazwa kursu	Analiza dramatu
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem wykładu jest zapoznanie studentów z podstawowym kanonem literatury dramatycznej XIX i XX wieku polskiej i obcej.
Ramowe treści programowe	Rozwijanie umiejętności samodzielnej analizy i interpretacji tekstów dramatycznych poprzez pogłębianie wiedzy na temat kompozycji i struktury dzieła dramatycznego.
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_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu żądanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu; K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;
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 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	K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.); K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń; K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;
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 Akademos)	

Karta opisu przedmiotu Historia filmu

Nazwa kursu	Historia filmu
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sproblematyzowaną wiedzą na temat sztuki filmu oraz sztuki wideo jako fenomenów artystycznych, poszerzoną o zagadnienia powiązane z szeroko rozumianą kulturą audiowizualną i animacją (związki animacji z malarstwem; animowane dokumenty i wideoklipy).
Ramowe treści programowe	Zagadnienia związane z historią i plastyką filmu aktorskiego, animowanego, eksperymentalnego oraz sztuki wideo. Omawiane są problemy zarówno strony formalnej, jak i treściowej dzieła filmowego. Ponadto studenci poznają sposoby i rodzaje analizy dzieła filmowego.
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 żdanego 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; K_K06 - rozumienia i stosowania podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego.
Informacja: h/ tygodniowo, ECTS, zaliczenie z oceną, egzamin komisyjny. 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;
UMIEJĘTNOŚCI	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 Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Historia teatru

Nazwa kursu	Historia teatru
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z elementami historii teatru powszechnego od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - historia teatru polskiego od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego - elementy teorii teatru – analiza dzieła teatralnego - architektura teatralna, - wprowadzenie do problematyki teatru operowego i baletowego - społeczna, kulturowa i polityczna rola teatru - kształtowanie konwencji teatralnych (estetyka teatru) - teatr w przestrzeni miasta - artystyczny portret najwybitniejszych ludzi teatru (reżyserzy i scenografowie) - przemiana w teatrze współczesnym - teatr poza teatrem
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W01- 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- 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 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	<p>Program zajęć obejmuje:</p> <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 Inscenizacja - etudy

Nazwa kursu	Inscenizacja - etudy
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest sprawdzanie w żywej materii, w warunkach zbliżonych do teatralnych, autorskich pomysłów, projektów i idei, które na innych przedmiotach kierunkowych pozostają jedynie na papierze.
Ramowe treści programowe	Studenci eksperymentują z materia, światłem, dźwiękiem. Samodzielnie lub z pomocą innych studentów przygotowują krótkie sceny na zadany temat. Istotą zadania jest przekazanie treści tematu, wywołanie określonych (założonych przez autorkę/autora) emocji, skłonienie do refleksji. Każdemu pokazowi towarzyszy wspólna dyskusja, dzięki której wyciągnięte zostaną wnioski na temat stopnia czytelności przekazu, kulturowych odniesień, wywołanych wrażeń, skojarzeń i myśli.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<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_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_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</p>

	<p>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_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>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 Język filmu

Nazwa kursu	Język filmu
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przygotowanie studenta do pracy twórczej w interdyscyplinarnym zespole w filmie, telewizji i reklamie.
Ramowe treści programowe	Znajomość podstawowych zagadnień z zakresu języka filmu. Posługiwanie się słownictwem specjalistycznym.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;
UMIEJĘTNOŚCI	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

Nazwa przedmiotu	lektorat – język nowożytny od poziomu A1 do poziomu B2
Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	Nauka języka obcego od poziomu podstawowego do poziomu wymaganego na zakończenie studiów pierwszego stopnia w zakresie podstawowych sprawności, zgodnie z Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego. Osiągnięcie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnej i pisemnej oraz interakcji i mediacji na tematy ogólne i związane z problematyką studiów. Rozwijanie kompetencji różnokulturowych.
Ramowe treści programowe	Rozwijanie i opanowanie sprawności rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, sprawności mówienia i pisanie, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu. Wprowadzanie zagadnień związanych z socjokulturą obszaru nauczanego języka.
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	Od prostych wypowiedzi na poziomie A1 do dość swobodnego i spontanicznego porozumiewania się w języku obcym, wyrażania się w jasny i szczegółowy sposób na wiele tematów, w szczególności związanych z sprawami życia codziennego, edukacją, pracą zawodową, kulturą i sztuką Rozumienie wypowiedzi, prezentacji o tematyce ogólnej i specjalistycznej (w określonym zakresie), precyzyjne formułowanie swoich poglądów i argumentów. KU_12
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy o społeczeństwie i kraju, w którym język obcy jest używany, akceptowanie różnych postaw i opinii, współpraca w grupie i wyznaczanie zadań sobie oraz innym
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

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 Akademus)	

KARTY OPISÓW PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

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: HISTORIA SZTUKI
Typ przedmiotu: teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć): <p>Zamierzonym efektem kilkusemestralnego kursu jest przyswojenie przez osoby studiujące wiedzy z zakresu historii sztuki, „opatrzenie” w zasobie dzieł ważnych dla kultury powszechnej i polskiej, zrozumienie procesów kulturotwórczych, na gruncie których powstały te dzieła oraz związane z nimi pojęcia/terminy, żywe – sensowne i kreatywne – powiązanie ich ze współczesną kulturą (wizualną). A także wyrobienie u studentów umiejętności krytycznego, analitycznego odbioru sztuki.</p> <p><i>(Przyświecają temu założenia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>– dzieła to konstrukty tworzone w określonych uwarunkowaniach i kontekstach historycznych, politycznych i gospodarczych, kulturowych i społecznych;</i><i>– dzieła są ze sobą powiązane na prawach formalnych/stylistycznych i treściowych/narracyjnych – asocjują;</i><i>– historia sztuki to proces, dzieje dzieła sztuki to proces;</i><i>– w historii sztuki (dziejach kultury artystycznej) kluczowa jest figura artysty – usankcjonowana odbiorem społecznym;</i><i>– uczymy artystów (wizualnych), artystów-projektantów i artystów-konserwatorów dzieł sztuki, dostosowując model uczenia do charakteru ich umysłowości i wrażliwości, predylekcji percepcyjnych i wyobraźniowych, projektowanych ścieżek karier; opowiadając o wizualności, plastyce, używamy środków unaoczniających i uplastyczniających przekaz;</i><i>– zderzając się w doświadczeniu dydaktycznym z negatywnymi efektami anachronicznego lub nieudolnego sposobu nauczania historii sztuki w szkole średniej i różnego stopnia deficytami wiedzy z niej wyniesionymi, stosujemy naprawcze zabiegi dydaktyczne).</i> <p>Wykład.</p>
Ramowe treści programowe: <p>Na treści programowe składa się wybór najistotniejszych dzieł i zjawisk sztuki powszechnej i polskiej, podstawowe pojęcia/terminy z zakresu historii sztuki, od prehistorii do współczesności.</p>

Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki; w zaawansowanym stopniu do podstawowej wiedzy ogólnej.

(Przykład uszczegółwiający – ramowe treści programowe w obrębie modelu nauczania MKHiTS/MSKKT: w miarę możliwości treści te odchodzą od schematycznej periodyzacji i atomizacji zjawisk oraz klasyfikowania ich w ramach stylów definiowanych w oparciu o kategorie nieprzystające do złożonych i polifonicznych procesów kulturotwórczych; co odpowiada nowoczesnym perspektywom metodologicznym. Istotnym założeniem jest częściowe odejście od toku narracji opartego na liniowym (osiowym), a także typograficznym, uszeregowaniu materiału, by stale tworzyć paralele pomiędzy zjawiskami przynależnymi do odległych epok lub centrów artystycznych i współczesnymi/nowoczesnymi przejawami sztuki, wykazując pokrewieństwa ze względu na formę, temat, problemy warsztatowe, postawę twórczą, typ ekspresji. Wykłady charakteryzują się zmienną strukturą, a poszczególne partie materiału prezentowane są w różnych ujęciach, koncentrując się na wnikliwej analizie wybranych dzieł w celu uświadomienia osobom studiującym złożonej sieci powiązań programów ikonograficznych, uwarunkowań technologicznych i warsztatowych, czy sieci powiązań socjotopograficznych – pomiędzy wykonawcami, twórcami programów ideowych czy inwestorami; w innych zaś przypadkach wykłady stanowią bardziej panoramę epok lub szerszych zagadnień.

Wieloletnie doświadczenia dydaktyczne teoretyków MKHiTS w zakresie nauczania historii sztuki w ASP w Warszawie i miękkie przeobrażenia metody dydaktycznej przyniosły → koncentryczno-wahadłowy, asocjacyjny model nauczania historii sztuki w uczelni artystycznej – ASP w Warszawie).

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

WIEDZA

Student zna, rozumie:

1. wybrane, najważniejsze zjawiska sztuki, style, kierunki, kanon dzieł i ich twórców, techniki/media (w ujęciu całościowym), sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji;
2. podstawowe, stosowne terminy/pojęcia;
3. historyczny charakter formowania się idei artystycznych – główne linie rozwojowe sztuk plastycznych; podstawowe ich uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze i społeczne, procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności i asocjacje pomiędzy nimi;
4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K_W01

UMIĘJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki, dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł (...) według przedstawionych kryteriów;
2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki z szerszym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym;

3. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy historii sztuki – sprawnie komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, używając terminologii specjalistycznej; także biorąc udział w debacie;
4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną 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;
5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

KU_04

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

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 kursu historii sztuki 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 posiadanej wiedzy i odbieranych treści.

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)

IV rok:

Nazwa przedmiotu: SŁOWNIK SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ I NOWOCZESNEJ
Typ przedmiotu: teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć): 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 intermediów, sztuk użytkowych...) oraz zapoznać ich ze stosownymi pojęciami/terminami, różnymi szkołami interpretacji sztuki, także w szerszym kontekście kultury wizualnej. Wykład.
Ramowe treści programowe: 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. 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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:
WIEDZA Student zna, rozumie: 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.

K_W01

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

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 skrępowania 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 Akademos)

Nazwa przedmiotu: HISTORIA FILOZOFII	
Typ przedmiotu: teoretyczny	
Krótki opis (cel zajęć): Celem kursu jest zaznajomienie osób studiujących z historyczną ewolucją problematyki filozoficznej – idei filozoficznych – na tle dziejowych przemian politycznych i kulturowych. Pobudzenie i (lub jedynie) wzmocnienie oraz usystematyzowanie w umysłowości osób studiujących przejawów „wrażliwości filozoficznej” – jako posiadającej duże znaczenie dla osoby-artysty i kształtowania się dzieła sztuki. Wykład.	
Ramowe treści programowe: Wybrane, kluczowe dla rozwoju myśli filozoficznej – od starożytności po współczesność – okresy, nurty/kierunki, działy/subdyscypliny, problemy, stanowiska/koncepcje, pojęcia/terminy, autorzy/myśliciele, dzieła piśmiennicze; uzupełnione treściami zinterpretowanymi przez prowadzącego zajęcia jako niosące szczególny pożytek osobom studiującym w ASP w Warszawie. Treści należą do problematyki: etycznej, ontologicznej, społecznej, estetycznej i teoriopoznawczej. Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu podstawowa wiedza ogólna.	
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA Student zna, rozumie: <ol style="list-style-type: none">1. myśl najważniejszych filozofów w historii; wybrane, wiodące subdyscypliny/idee/problemy filozoficzne, modele argumentacji (...) – linie i tendencje rozwojowe filozofii – w uporządkowaniu, z przykładami kluczowych publikacji;2. podstawowe, stosowne pojęcia/terminy filozoficzne;3. wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich filozoficznej artykulacji.	

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. dokonać rekonstrukcji myśli i argumentacji filozoficznej;
2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, przy użyciu terminologii filozoficznej; także biorąc udział w debacie;
3. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę filozoficzną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

Student jest zdolny do:

1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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>Nazwa przedmiotu: WYKŁAD HUMANISTYCZNO-SPOŁECZNY (doprecyzowany w każdym roku akademickim szczegółowym podtytułem)</p>	
<p>Typ przedmiotu: teoretyczny</p>	
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Uogólniona nazwa zajęć odnosi się do szerokiego spectrum nauk i problemów, z którymi zapoznanie się – w takim czy innym wycinku, wyborze i sformatowaniu przez wykładowcę świadomego, do jakiego typu osób studiujących się zwraca – sprzyja ich rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu. Celem przedmiotu jest rozszerzenie ich horyzontów myślowych, zwrócenie uwagi na zróżnicowane pole treści, znaczeń i interpretacji, z którego mogą czerpać korzyści, a także na wybrane linie i tendencje rozwojowe w obrębie kultury i dylematy cywilizacyjne. Zajęcia mają inicjować pojawianie się u osób studiujących nowych niebanalnych inspiracji z obszaru nauk – humanistycznych i społecznych – i rzeczywistością jako taką, w jej różnych aspektach i warstwach.</p> <p><i>Zważywszy, że zajęcia teoretyczne w ASP w Warszawie obejmują korpus wykładów kursowych, uzupełniany przez specjalistyczne zajęcia dedykowane wydziałom, pojawienie się wykładów z tematyki kontekstowej, pokazującej m.in. fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, dopełnia model wyjściowy perspektyw: podstawowe (kursowe)–szczegółowe (dedykowane), perspektywą: ogólne (kontekstowe). Co tworzy dobrze współpracującą całość.</i></p>	
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>Zespół wybranych, sprofilowanych i sproblematyzowanych, mono-, multi- lub interdyscyplinarnych zagadnień, z którymi zapoznanie się sprzyja rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu osób studiujących w ASP w Warszawie.</p> <p>Treści te mieszczą się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych – w zaawansowanym stopniu podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).</p>	
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	

Student zna, rozumie:

1. wybrane, sprofilowane i sproblematyzowane zagadnienia nauk humanistycznych i społecznych / wybrane linie i tendencje rozwojowe kultury (w tym artystycznej) / kluczowe dylematy cywilizacyjne – w uporządkowaniu, wraz z podstawowymi modelami analizy/interpretacji i przykładami istotnych publikacji;
2. wybrane, stosowne pojęcia/terminy;
3. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. dokonać rekonstrukcji sprofilowanych i sproblematyzowanych zagadnień, linii i tendencji rozwojowych (...), modeli analizy i interpretacji;
2. poprawnie stosować odpowiednie pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;
3. swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę sprofilowaną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
4. wypowiadać się w formie pisemnej – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
5. samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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: ESTETYKA – do wygaszenia
Typ przedmiotu: teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć): Prezentacja najważniejszych kierunków rozwoju estetyk historycznych i współczesnych, pojmowanych zarówno w sensie dyscypliny filozoficznej, jak i ogólnej teorii sztuki czy teorii piękna dzieł sztuki i przedmiotów naturalnych. Zaznajomienie osób studiujących z podstawowymi pojęciami i kategoriami estetyki tak, by stały się dla nich efektywnym narzędziem autoanalizy, dokonywania trafnych interpretacji dzieł sztuki oraz szerzej – zjawisk kulturowych i społecznych. Wykład.
Ramowe treści programowe: Wybrane najważniejsze treści, które mieszczą się w kanonie zagadnień estetyki, jej linie i tendencje rozwojowe: <i>(jak: kryteria i kanony piękna, treść i forma dzieł sztuki, geneza i funkcja zjawisk estetycznych, doznania i przeżycia estetyczne towarzyszące procesom twórczym i percepcji dzieł sztuki, przyczyny i ogólne prawa rządzące zjawiskami artystycznymi oraz formowaniem ocen estetycznych, wartości estetyczne; innymi słowy, sytuacja estetyczną, którą tworzą: artysta, proces twórczy, dzieło sztuki, odbiorca, proces percepcji sztuki oraz wartości estetyczne; opis relacji pomiędzy poszczególnymi elementami sytuacji estetycznej; paradygmat i kierunki rozwoju dyscypliny, koncepcje estetyczne).</i> Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu podstawowa wiedza ogólna.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:
WIEDZA Student zna, rozumie: <ol style="list-style-type: none"> 1. wybrane najważniejsze problemy estetyki, jej linie i tendencje rozwojowe; 2. stosowne pojęcia/terminy;

3. wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich estetycznej artykulacji;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. dokonać rekonstrukcji problematyki estetyk historycznych i współczesnych – w uporządkowaniu, wraz z przykładami kluczowych publikacji;
2. swobodnie i poprawnie stosować odpowiednie pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;
3. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę z estetyki do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. otwartości na różne postawy (w tym artystyczne) i sposoby myślenia;
2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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)

W przypadku zajęć na III roku! Sztuka Mediów

Nazwa przedmiotu: STUDIUM PRZEDSIĘBIORCZOŚCI
Typ przedmiotu: teoretyczny (Osobna karta – poza zbiorczą kartą wykładów do wyboru i zbiorczą kartą wykładów dedykowanych – ze względu na wyraźną odmiennność treści i celów programowych).
Krótki opis (cel zajęć): Celem zajęć jest przekazanie aktualnej oraz różnicowanej wiedzy operacyjnej/praktycznej, umożliwiającej 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 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. <i>(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...)</i> 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, podstawowe informacje – prawne (m.in. z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego), finansowe, marketingowe, na temat możliwych form przedsiębiorczości (...) – dotyczące sposobów radzenia sobie na rynku pracy, tj. wykonywania zawodu artysty plastyka i konserwatora dzieł sztuki;
2. uwarunkowania różnych rodzajów działalności artystów plastyków i konserwatorów dzieł sztuki;
3. stosowne pojęcia/terminy;
4. powiązania między wiedzą a praktyką.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. efektywnie i swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną praktyczną/operacyjną wiedzę dotyczącą sposobów radzenia sobie na rynku pracy; rozstrzygać dylematy rzeczywiste, także złożone i nietypowe, pojawiające się w pracy zawodowej;
2. sprawnie posługiwać się stosownymi pojęciami/terminami – komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;
3. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla danego zadania metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne;
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 formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem różnych źródeł i ujęć; stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań;
5. planować indywidualną pracę oraz w zespole, współpracować z innymi osobami w ramach zespołów (też interdyscyplinarnych).

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej, przestrzegania etyki zawodowej; dbania o dorobek i tradycje zawodu; podjęcia refleksji nad społecznymi i etycznymi aspektami własnej pracy i etosem zawodu;
2. myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy; jednocześnie efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania problemów i adaptowania się do zmieniających okoliczności;

3. jest przygotowany do bardziej aktywnego niż dotychczas uczestnictwa w życiu społecznym; do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego; efektywnego komunikowania się;
4. skutecznego wypełniania roli absolwenta;
5. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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)

W przypadku zajęć na IV roku!!!!

Nazwa przedmiotu: STUDIUM PRZEDSIĘBIORCZOŚCI
<p>Typ przedmiotu: teoretyczny</p> <p>(Osobna karta – poza zbiorczą kartą wykładów do wyboru i zbiorczą kartą wykładów dedykowanych – ze względu na wyraźną odmienną treść i celów programowych).</p>
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Celem zajęć jest przekazanie w stopniu pogłębionym kluczowych, aktualnych i różnicowanych elementów zaawansowanej wiedzy ogólnej, będącej wiedzą operacyjną/praktyczną, która umożliwi wejście studenta/absolwenta Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na rynek pracy i wykonywanie zawodu artysty plastyka i konserwatora dzieł sztuki; a także trening motywacyjny.</p> <p>Wykład.</p>
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>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.</p> <p><i>(Przykładowo – do treści programowych należą: moduły tematyczne pozwalające na pozyskanie kompetencji z zakresu prawa autorskiego/własności intelektualnej, finansowania i zarządzania projektami, kontaktów z</i></p>

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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>Nazwa przedmiotu: WYKŁAD – do wyboru (z puli przedmiotów o uszczegółowionych nazwach)</p>	
<p>Typ przedmiotu: teoretyczny</p>	
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Zajęcia służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych zasilających działalność twórczą osób studiujących, trenują sprawność samodzielnego, kreatywnego i krytycznego myślenia i kojarzenia.</p>	
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty, wspomagające formułowanie i rozwiązywanie złożonych problemów artystycznych. Np. pośrednie lub bezpośrednie konteksty, które ramują sztuki wizualne, różne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, a także uwarunkowania, jakie tworzy rzeczywistość, dylematy współczesnej cywilizacji.</p> <p>Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- lub interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.</p> <p>W pogłębionym stopniu zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>	
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. różnego typu zaawansowane, wyselekcjonowane/szczegółowe informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego wykłady; 	

2. rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe *versus* nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;
3. kluczowe, zaawansowane pojęcia/terminy;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. zrekonstruować wybrane, pogłębione/szczegółowe informacje i problematykę przedstawione na wykładach;
2. sprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także prowadząc debatę;
3. krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne na podstawie wyselekcjonowanej wykładami zsyntetyzowanej, uporządkowanej, zaawansowanej wiedzy; formułować i testować hipotezy;
4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; modyfikować metody i narzędzia myślowe;
5. wypowiadać się w formie pisemnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
6. planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, 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. krytycznej oceny.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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/interdyscyplinarnej;
6. krytycznej oceny.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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: PROSEMINARIUM (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)</p>	
<p>Typ przedmiotu: teoretyczny</p>	
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p><u>W stopniu wyższym względem konwersatorium!</u></p> <p>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.</p> <p>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.</p>	

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 (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 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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIĘJĘTNOŚCI

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;

<p>krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia;</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; 6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>Student jest zdolny do (w stopniu wyższym względem konwersatorium):</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.</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>

<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>

Krótki opis (cel zajęć):

Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która przeważnie jest rodzajem autoreferatu (jakąkolwiek miałyby przyjąć formę szczegółową), czy ogólniej – tekstu wspomagającego *dzieło dyplomowe*; jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską artystyczną/projektową/konserwatorską pracą dyplomową, mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, intelektualne zaplecze, formujący kontekst, *research* profesjonalny, refleksję wspomagającą... W ten sposób różne elementy dyplomu stają się sprofesjonalizowaną, samoobjaśniającą się całością.

Zajęcia służą samopoznaniu i samozdefiniowaniu się artysty, artysty-projektanta, artysty-konserwatora – na poziomie formalnym, analitycznym, preferencji tematycznych i jako osobowości twórczej (...) – na progu samodzielnej aktywności absolwenckiej.

Zajęcia polegają na dyskusowaniu 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.

Ramowe treści programowe:

Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyptomantów oraz w ogólności na problematyce twórcy i twórczości; merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.

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.

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 ogólniakademickiego).

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.

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

Student zna, rozumie:

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 bezpośrednio 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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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 wzmocnienia etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego; pełnienia roli absolwenta;
4. krytycznej oceny;

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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)

Do III roku włącznie:

Nazwa przedmiotu: WYKŁAD DEDYKOWANY DLA WYDZIAŁU (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna w siatce na dany rok akademicki).

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;
3. charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

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.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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)	

Od VI roku włącznie:

Nazwa przedmiotu: WYKŁAD DEDYKOWANY DLA WYDZIAŁU (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna w siatce na dany rok akademicki).	
--	--

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 rzutuujących) – zdarzać się mogą też zagadnienia nauk społecznych oraz teoretyczne instruktarze technologiczne, zachowujące związek z teorią nauk ścisłych; w pogłębionym stopniu zaawansowanej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).

Np. konteksty historyczne i kulturowe wybranych dyscyplin, subdyscyplin, złożone wzorce leżące u podstaw kreacji, panoramiczne ujęcia specjalistycznych problemów...

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

WIEDZA

Student zna, rozumie:

1. kluczowe elementy i problemy uporządkowanej i zsyntetyzowanej wiedzy zaawansowanej w wybranych, wyspecjalizowanych dla wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów zakresach;
2. specjalistyczne pojęcia/terminy;
3. złożony charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

UMIĘJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. zrekonstruować zasób wybranych, pogłębionych informacji i problematykę specjalistyczną przedstawioną na zajęciach;
2. sprawnie stosować pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także prowadząc debatę;
3. wyjaśnić złożony charakter, skomplikowane uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej;
4. krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne na podstawie wyselekcjonowanej wykładami zsyntetyzowanej, uporządkowanej wiedzy; formułować i testować hipotezy;
5. planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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;
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. krytycznej oceny.

Uwaga! Kody do uzupełnienia na poszczególnych Wydziałach.

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 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>
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_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 kreacyjnych;</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 Akademos)
--

Karta opisu przedmiotu Konwersatorium

Nazwa kursu	Konwersatorium
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzenia 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	<p>Tematyka zajęć:</p> <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	<p>K_W01- 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- 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.
<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 Plener malarsko-fotograficzny

Nazwa kursu	Plener malarsko-fotograficzny
Typ przedmiotu	ogólnoplatyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest uzupełnienie działań w zakresie wszystkich przedmiotów ogólnoplastycznych. Jest to czas bardzo przyspieszający i wyraźnie wspierający rozwój artystyczny studenta. Plener otwiera przed studentem nowe możliwości, kreatywności artystycznej, które często są nie do uzyskania w warunkach pracowni artystycznej. Działalność plenerowa, skupiona głównie na tworzeniu prac malarskich z natury i w naturze, uwalnia swobodę wypowiedzi artystycznej, podpowiada nowe rozwiązania, uwalnia również studenta od codziennych schematów, niezbędnych w kształceniu pracownianym, a otwiera na interpretację, nowe sposoby wypowiedzi artystycznych.
Ramowe treści programowe	Samodzielna praca studentów przy realizacjach prac na zadane tematy lub/i indywidualne propozycje idei, pomysłów na prace lub cykl prac realizowanych podczas pleneru. Tworzenie prac z natury, szkiców rysunkowych i malarskich jak i proces tworzenia od szkiców do końcowych realizacji. Udział w dodatkowych warsztatach z różnych technik malarskich i graficznych. Korekty poszczególnych etapów pracy oparte o indywidualne konsultacje i grupowe przeglądy.
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; 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 Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Podstawy projektowania scenografii filmowej

Nazwa kursu	Podstawy projektowania scenografii filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy z zakresu scenografii filmowej, która może stanowić podstawę do rozwijania języka plastycznego studentów, wyposażenie ich w podstawowe informacje dotyczące pracy scenografa filmowego w praktyce.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza i interpretacja tematu - Projektowanie przestrzeni filmowej - Nauka wykorzystania narzędzi plastycznych i projektowych umożliwiających przygotowanie projektu ze szczególnym uwzględnieniem rysunku technicznego.
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 - 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_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>
UMIEJĘTNOŚCI	<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</p>

	<p>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 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>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 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	Zajęcia składają się z: <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> <p>K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>
UMIĘTNOŚCI	<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	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)</p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie kostiumu filmowego

Nazwa kursu	Projektowanie 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"> - Przygotowanie projektów kostiumów - Omówienie charakterystyki zawodu scenografa - Zapoznanie studentów z technologiami farbowania, postarzania, patynowania tkanin
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> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p>
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>

	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 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 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_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 zadanego 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> <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 Projektowanie kostiumu

Nazwa kursu	Projektowanie kostiumu
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest rozwijanie indywidualnej kreatywności, uwrażliwienie na rolę eksperymentu w procesie tworzenia. Kształcenie podstaw projektowania kostiumu z elementami praktycznej pracy nad realizacją kostiumu.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza i interpretacja dramatu - Studium charakterystyki postaci - Projektowanie kostiumu teatralnego w kontekście przestrzeni scenicznej - Działania warsztatowo-technologiczne
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 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_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 takie dają 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 - absolwent jest gotów do 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 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 wnętrz 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 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>
UMIĘJĘTNOŚCI	<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 takie 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>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 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 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	K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;

	<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 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>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 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>
UMIĘJĘTNOŚCI	<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_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p>
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>

	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 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	<ul style="list-style-type: none"> - Tworzenie koncepcji i szkiców - 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.)
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> <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 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_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>
-------------------------------------	--

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 teatralnej

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii teatralnej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności samodzielnego podejmowania decyzji twórczych oraz profesjonalnego przetransponowania myśli i koncepcji scenograficznej na projekt.
Ramowe treści programowe	<p>Studenci podczas zadań projektowych badają problem relacji człowieka i przestrzeni, poznają narzędzia, którymi posługiwać się będą w dalszej pracy artystycznej.</p> <p>Jednocześnie zdobywają wiedzę teoretyczną z zakresu scenografii – terminologię związaną z technologią sceny, struktury zaplecza produkcyjnego, charakterystykę realizacji scenografii.</p> <p>Każdy z podejmowanych tematów uzupełniony jest ćwiczeniem pozwalającym w pełni zrozumieć i przyswoić w praktyce omawiane zagadnienia.</p> <p>Na podstawie indywidualnie zinterpretowanego dramatu antycznego studenci przygotowują projekty przestrzeni i kostiumów w pełnej formie.</p> <p>Podczas procesu projektowego uczą się zarówno twórczej interpretacji dzieła literackiego, jak i technik wykonania pełnego projektu scenograficznego, złożonego z projektów przestrzeni oraz kostiumów.</p>
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>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_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_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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna</p>	

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 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>
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_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>
<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 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. - 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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<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 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

K_U01 -absolwent umie 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.);

K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;

K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;

K_U05- tworzyć pełne opracowania projektowe dysponując rozszerzoną wiedzą z zakresu stosowania różnorodnych środków ekspresji i kreacji twórczej jakie daje scenografia, kostium, figura animowana;

K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;

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;

K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;

K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;

K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;

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>	<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 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>
UMIĘJĘTNOŚCI	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
<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 Rysunek i kolor

Nazwa kursu	Rysunek i kolor
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do samodzielnego wyrażania rysunkiem i malarstwem własnych zamierzeń twórczych.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Umiejętność wnikliwej obserwacji natury i relacji barwnych. - Pogłębienie umiejętności wyboru właściwej techniki przekazu plastycznego poprzez poznane warsztatowe działania praktyczne, oparte na studium modelu, przestrzeni, natury i wiedzy z zakresu kompozycji, konstrukcji obrazu i technologii plastycznych. - Doskonalenie umiejętności doboru środków artystycznych adekwatnych do wyrażania treści.
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 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 Akademos)	

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 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 Rzemiosło Filmowe

Nazwa kursu	Rzemiosło Filmowe
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest zdobycie wiedzy z zakresu sztuki filmu. Pogłębienie umiejętności z zakresu praktycznych umiejętności pracy na planie filmowym. Uzyskanie kompetencji w zakresie teoretycznej wiedzy i praktycznych kompetencji w zakresie rzemiosła filmowego.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Wprowadzenie w metody badawcze do zdobycia wiedzy w zakresie rzemiosła filmowego. - Wprowadzenie i dostarczenie wiedzy w zakresie wszechstronnych technik w zakresie gromadzenia, przetwarzania i opracowania zdobytej wiedzy. - Podniesienie kompetencji w zakresie planowania procesów badawczy i opracowania ich wyników. - Wzmacnianie potrzeby samodoskonalenia i samokształcenia w zakresie zdobywanej wiedzy. - Zapoznanie studentów z zasadami własności intelektualnej i zasadami etyki zawodowej.
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_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_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,</p>

	jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <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

Nazwa kursu	Rzemiosło teatralne
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z możliwościami technologicznymi pracowni teatralnych.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Omówienie i zapoznanie studentów z charakterystyką pracowni: - ślusarni - stolarni - modelatorni - malarni - tapicerni - pracowni krawieckich - modystycznych - charakteryzatorskich
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>
UMIEJĘTNOŚCI	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<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>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 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;
UMIEJĘTNOŚCI	<p>K_U01 stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania; P7S_UW</p> <p>K_U03 świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń; P7S_UW P7S_UU</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</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	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 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 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	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 zadanego 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 Akademus)	

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 multimediiów 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 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 Teatr XX wieku

Nazwa kursu	Teatr XX wieku
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest zdobywanie kompetencji studenta w zakresie analizy teatrologicznej dramatu. Prezentacja różnorodnych gatunków i konwencji dramatycznych. Ukazanie reprezentatywnych twórców i wybranych dramatów.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none">- Prezentacja tematu przez prowadzącego zajęcia- Opracowanie koncepcji i wybór formy realizacji- Indywidualna prezentacje koncepcji przez studentów na forum pracowni- Indywidualna realizacja koncepcji wspomagana korektami prowadzącego zajęcia
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_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
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 Akademus)	

Karta opisu przedmiotu Techniki dramaturgiczne

Nazwa kursu	Techniki dramaturgiczne
Typ przedmiotu	teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	<p>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.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Zakres poszczególnych tematów:</p> <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 „niesceniczności”, „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. - 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	K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;

	<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 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 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 sceniczną-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-technologiczne obiektów kultury ze szczególnym uwzględnieniem teatrów. - 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 wykorzystywane 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	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;

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 Akademus)

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)	

Karta opisu przedmiotu Warsztat komputerowy 2D

Nazwa kursu	Warsztat komputerowy 2D
Typ przedmiotu	kierunkowe uzupełniające
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem zajęć jest kształcenie studenta związane z realizacją znajomości programu Photoshop. Nauka łączenia technik - tradycyjnych (np. rysunku odręcznego) i komputerowych.</p> <p>Zajęcia opierają się na ćwiczeniach komputerowych, mających na celu swobodne poruszanie się w wyrażaniu swojego pomysłu dotyczącego scenografii czy kostiumu. Podczas zajęciach studenci zapoznają się z narzędziami i funkcjami programu; następnie realizowane są ćwiczenia. Proces dydaktyczny ma na celu przygotowanie studentów do dalszego procesu studiowania, umożliwiając swobodne wyrażanie pomysłów scenograficznych.</p>
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Zapoznanie z narzędziami i funkcjami programu Photoshop - Realizacja ćwiczeń i wdrażanie indywidualnych korekt. - Tworzenie wizualizacji indywidualnych projektów
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_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>
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>	

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. Przystwojenie 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	
<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 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> <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 Akademus)

Karta opisu przedmiotu Wstęp do projektowania scenografii filmowej

Nazwa kursu	Wstęp do projektowania scenografii filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest nabycia przez studenta umiejętności posługiwania się podstawowymi pojęciami ze świata filmu, dot. m.in. pionów w ekipie filmowej, pracy kamery, kompozycji kadru itp.;
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - Znajomość podstaw projektowania scenografii filmowej z naciskiem na kolor i jego funkcje. - Tworzenie palety kolorystycznej do filmu, - Tworzenie moodboard. - Umiejętne zaprezentowanie pomysłu - Nauka podstawowych technik tworzenia wizualizacji, tworzenie szybkich szkiców przestrzeni, z uwzględnieniem podstaw perspektywy. - Wprowadzenie podstaw rysunku technicznego - Analiza scenariusza do filmu krótkometrażowego. - Świadome korzystanie z materiałów źródłowych / historycznych, doskonalenie umiejętności doboru środków artystycznych adekwatnych do wyrażania treści.
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_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	<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_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym,</p>

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)	