

Karty przedmiotu\_ jednolite studia stacjonarne Wydział Scenografii

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

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 kreśli i plamy. Szczególny nacisk położony jest na rysunku anatomicznym modela i zależności pomiędzy obiektem i przestrzenią. Wprowadzone jest pojęcie plany barwnej – „apli”, jako uzupełnienie warstwy rysunkowej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
WIEDZA	K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIĘTNOŚCI	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 przyrzeczona przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Ramowe treści programowe	<p>Program dotyczy tego, jaki wpływ na odbiór bohaterów filmowych mają ich wnętrza prywatne (mieszkania, pokoje), miejsca pracy, ich stosunek do rzeczy i wybór przedmiotów osobistych (torby, portfele, długopisy, książki, sztuka lub jej brak, jedzenie, zdjęcia, ulubiony kubek).</p> <p>Poza projektami pojedynczych wnętrza (opartych o fragmenty tekstów literackich) będziemy projektować i wykonywać pojedyncze rekwizyty.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W02, K_W03, K_W06,
UMIĘTNOŚCI	K_U03, K_U07, K_U10,
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K03, K_K05
Informacja: 2h ćwiczeń w tygodniu, 2 punkty ECTS Forma zaliczenia: Zaliczenie z oceną	

#### Karta opisu przedmiotu Projektowanie obrazu

Nazwa kursu	Projektowanie obrazu
Typ przedmiotu	Kierunkowy - Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Zajęcia mają na celu zaprojektowanie w całości samodzielnego projektu. Storyboardu do małej formy narracyjnej opowiedanej obrazem. Realizacja ta musi być oparta, prawie wyłącznie, na przekazie wizualnym. Studia nad komunikacją za pomocą obrazu rozwinięte zaszczepione na wcześniejszych latach pojęcia archetypu, symbolu, narracji czy moodartu.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Program nauczania przygotowuje studentów do samodzielnego projektowania obrazu teatralnego i filmowego. Zapoznaje z terminologią pracy artysty conceptualnego oraz z procesem projektowania. Wprowadza w specyfikę zawodu Artysty Conceptualnego. Pokazuje obszary, które będą tematem do poszukiwań i rozwiązań twórczych w przyszłej profesji.</p> <p>Uczy umiejętności kreacyjnego projektowania i efektywnej prezentacji projektu.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W02, K_W04, K_W08,
UMIĘTNOŚCI	K_U01, K_U04, K_U09,
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K03,
Informacja: 2h ćwiczeń w tygodniu, 2 punkty ECTS Forma zaliczenia: Zaliczenie z oceną	

#### 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	<p>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 kreśli 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.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W08 - rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
UMIĘTNOŚCI	<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_K02 - inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnych oraz rozbudowanych projektów o scenograficznych wymagających współpracy ze specjalistami w różnorodnych dziedzinach);</p> <p>K_K03 - rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;</p>
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 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"> <li>- 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.</li> <li>- Przedmiot uświadamia wpływ użytych technologii na merytoryczne oddziaływanie dzieła.</li> <li>- Rozbudowane umiejętności praktycznych w realizacjach studyjnych i działaniach przestrzennych.</li> <li>- Kreatywne, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji.</li> </ul>
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	<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);

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznawana 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"> <li>- Umiejętność ogólnie rozumianej typografii i iliternictwa.</li> <li>- Historia oraz terminologia nie tylko w ramach teorii, ale też w praktycznym zastosowaniu.</li> <li>- Realizowanie zadań w przetwarzaniu tekstu ma nauczyć studenta korzystania z typografii w sposób konsekwentny i dopasowany do potrzeb projektowych.</li> </ul>
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;
UMIĘJĘTNOŚCI	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 przyznawana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

**karta opisu przedmiotu Człowiek i przedmioty.**

Nazwa kursu	Człowiek i przedmioty
Typ przedmiotu	Kierunkowy - Uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia z obszaru dekoracji wnętrz filmowych. Będą skupiały się na opisie postaci filmowej za pomocą otaczających ją przedmiotów. Zarówno dekoracji wnętrz jak i rekwizytów.

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K07 - wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informację 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 wypowiadania się, analizy i oceny zjawisk zachodzących w życiu 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
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	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;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04- dotrzeć do Źródła inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu; K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K06 - rozumienia i stosowania podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego. K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.

	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 informację o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

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 zadań pracowni jest także wyrównanie poziomu wiedzy i umiejętności studentów.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	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;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	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 -wypiechania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.
<b>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)</b>

#### Karta opisu przedmiotu Plener malarsko-fotograficzny

<b>Nazwa kursu</b>	Plener malarsko-fotograficzny
<b>Typ przedmiotu</b>	ogólnoplatyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest uzupełnienie działań w zakresie wszystkich przedmiotów ogólnoplasztycznych. 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.
<b>Ramowe treści programowe</b>	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.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	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;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<b>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)</b>	

#### Karta opisu przedmiotu Podstawy projektowania scenografii teatralnej

<b>Nazwa kursu</b>	Podstawy projektowania scenografii teatralnej
<b>Typ przedmiotu</b>	kierunkowy

<b>WIEDZA</b>	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;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K07 -wypiechania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.
<b>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)</b>	

#### Karta opisu przedmiotu Proseminarium

<b>Nazwa kursu</b>	Proseminarium
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się, analizy i oceny zjawisk zachodzących z życia publicznego, w kulturze i sztuce, wykształcenie umiejętności funkcjonowania w środowisku teatralnym i filmowym.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Tematyka zajęć: - 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 - Monografie wywiady ze scenografami przygotowane przez studentki i studentów według ich wyboru.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01- absolwent zna 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;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04 - umie dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu; odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego.

<b>UMIĘTNOŚCI</b>	<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>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<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 kreacyjnych;</p>
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	

**Karta opisu przedmiotu Konwersatorium**

<b>Nazwa kursu</b>	konwersatorium
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności wypowiedzania się, analizy i oceny zjawisk zachodzących z życia publicznego, w kulturze i sztuce a także przygotowanie warsztatowe i redakcyjne do pisania teoretycznej pracy dyplomowej.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Tematyka zajęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- co to jest teatr, obrzęd, rytuał</li> <li>- teatrum ceremoniale</li> <li>- uroczystość publiczna jako teatr (komponowanie przestrzeni, światła, kostiumu);</li> <li>- teatralizacja życia publicznego poprzez ceremoniał</li> <li>- przyjmowanie ról społecznych; maski społeczne</li> <li>- ślub i pogrzeb w różnych kulturach – ceremoniał, widowisko czy przedstawienie</li> <li>- władza, przestrzeń, ceremoniał</li> <li>- ceremoniał jako spełnianie oczekiwań</li> <li>- ceremoniał-spektakl jako narzędzie oddziaływania politycznego</li> <li>- teatr w polityce – polityka w teatrze</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	

<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentom podstawowego zaznajomienia się z wszelkimi technicznymi urządzeniami sceny i pierwsze próby opanowania przez nich przestrzeni teatralnej poprzez budowę makiety i wykreowanie pierwszych projektów scenograficznych.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Treścią projektów zadanych studentom są zadania abstrakcyjne, wymagające od uczestników myślenia o przestrzeni sceny w kategoriach "znaków teatralnych", a także zadania oparte na konkretnych tekstach (krótki dramat, poezja).</p>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_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>
<b>WIEDZA</b>	
	<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_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p>
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p>
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	

**Karta opisu przedmiotu Warsztat komputerowy 2D**

Nazwa kursu	Warsztat komputerowy 2D
Typ przedmiotu	Kierunkowe uzupełniające
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest kształcenie studenta związane z realizacją znajomości programu Photoshop. Nauka łączenia technik - tradycyjnych (np. rysunku odręcznego) i komputerowych. Zajęcia opierają się na ćwiczeniach komputerowych, mających na celu swobodne poruszanie się w wyrażaniu swojego pomysłu dotyczącego scenografii czy kostiumu. Podczas zajęciach student 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.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapoznanie z narzędziami i funkcjami programu Photoshop</li> <li>• Realizacja ćwiczeń i wdrażanie indywidualnych korekt.</li> <li>• Tworzenie wizualizacji indywidualnych projektów</li> </ul>
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>
UMIĘTNOŚCI	K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;
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 Warsztat komputerowy 3D**

Nazwa kursu	Warsztat komputerowy 3D
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny

UMIĘTNOŚCI	K_U04- dotrzeć do źródła 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 Akademus)	

**Karta opisu przedmiotu Warsztat scenografii wirtualnej**

Nazwa kursu	Warsztat scenografii wirtualnej
Typ przedmiotu	Kierunkowy uzupełniający
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest nabyć wiedzy dotyczącej postawionego problemu w kontekście scenografii wirtualnej. Celem przedmiotu jest nabyć wiedzy dotyczącej zastosowania właściwych materiałów i technologii w wybranym zakresie, umiejętności kreowania innowacyjnych rozwiązań i podejmowania samodzielnych decyzji w wybranym zakresie twórczym i projektowym.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dostarczenie umiejętności samodzielnego przedstawiania koncepcji i projektu uwzględniając uwarunkowania ideowe, techniczne i technologiczne.</li> <li>- Nabycie kompetencji w zakresie generowania własnych idei twórczych</li> <li>- Umiejętność samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych.</li> <li>- Poznanie narzędzi służących do tworzenia scenografii wirtualnych.</li> </ul>
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>



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;
UMIĘJĘTNOŚCI	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu danego 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 informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

#### 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;

Krótki opis (cel zajęć)	Kształcenie studenta jest związane z opanowaniem umiejętności pracy w programach graficznych za pomocą omówienia interfejsu oraz ćwiczeń ogólnych i indywidualnych. Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta wydziału scenografii do pracy projektowej w programach komputerowych 2D i 3D. Przystosowanie terminologii umożliwiającej szybkie i sprawne poruszanie się po interfejsie wyżej wymienionych programów. Wyposażenie w narzędzia poszerzają spektrum możliwości projektowych w pracy scenograficznej.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nauka programów komputerowych Autocad oraz Rhinoceros 3D</li> <li>- AutoCad, Rhinoceros 5</li> <li>- Przeniesienie rysunku odręcznego na platformę programu za pomocą narzędzi CAD</li> <li>- Profesjonalne opracowanie techniczne projektu</li> <li>- Przygotowanie do druku</li> <li>- Praca na warstwach</li> <li>- Czytanie planów teatrów w formacie DWG i przystosowanie ich do swojej pracy</li> <li>- Modelowanie obiektów za pomocą płaszczyzn NURBS</li> <li>- Projektowanie przestrzeni w 3D</li> </ul>
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;
UMIĘJĘTNOŚCI	K_U01 -stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii; K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja 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. Przystosowanie terminologii umożliwiającej szybkie i sprawne poruszanie

	się po interfejsie. Wyposażenie w narzędzia poszerzające spektrum możliwości projektowych w pracy scenograficznej.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nauka rysunku technicznego</li> <li>- Nauka programów komputerowych Autocad</li> <li>- Przeniesienie rysunku odręcznego na platformę programu za pomocą narzędzi CAD</li> <li>- Profesjonalne opracowanie techniczne projektu</li> <li>- Przygotowanie do druku</li> <li>- Praca na warsztach</li> <li>- Czytanie planów teatrów w formacie DWG i przystosowanie ich do swojej pracy</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowo rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym),
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<b>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)</b>	

#### Karta opisu przedmiotu Technologia teatralna

<b>Nazwa kursu</b>	Technologia teatralna
<b>Typ przedmiotu</b>	kierunkowy uzupełniający
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z techniką i technologią sceny teatralnej. Kształcenie studenta jest związane z realizacją cyklu konferensów 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.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Zagadnienia omawiane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zasady rozwiązań przestrzenno-funkcjonalnych obiektów kultury.</li> <li>- Wyposażenie techniczno-technologicznego obiektów kultury ze szczególnym uwzględnieniem teatrów.</li> <li>- Zasady i sposoby działania urządzeń technologii ogólnej sceny, oświetlenia scenicznego, elektroakustyki, systemu łączności inspicjenta, multimedów.</li> <li>- Zasady prowadzenia prób artystycznych, technicznych, oświetleniowych.</li> <li>- Proces wykonawstwa środków inscenizacji-dekoracji, kostiumów i rekwizytów.</li> </ul>

<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	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 wyikających z ich przeznaczenia, wiedzy o życiu codziennym i zmieniających się obyczajach. O przeznaczeniu przedmiotów charakterystycznych dla określonej dekadety XIX i I połowy XX w. z zakresu rzemiosła artystycznego jak i przedmiotów używanych powszechni.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Elementy wykładu o zjawisku jakim był Dwór polski w XIX/XX w. uzupełnione prezentacją ikonografii na przykładach zachowanej architektury. Konservatorium z projekcją filmową uzupełniającą omawiane zagadnienia. Prezentacja sposobu aranżacji wnętrza zależnie od ich funkcji i przeznaczenia. Charakterystyka mebli i przedmiotów z epoki wypełniających przestrzeń dworską. Przegląd dokonanej wybitnych scenografów filmowych w oparciu o wybrane fragmenty filmów. Zwiędzanie wystaw w muzeum. Konsultacje realizowanych przez studentów projektów.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<b>WIEDZA</b>	K_W01 - szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki; K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrza) pozwalające na realizację zadań esepokowych także o charakterze interdyscyplinarnym); K_W04 - kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04 - dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;
<b>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)</b>	

#### Karta opisu przedmiotu Język filmu

<b>Nazwa kursu</b>	Język filmu
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kategorie „upolitycznienia”, „uprzedmiotowienia”, „manipulacji” sztuki jako kategorie etyczne.</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>K_W02 - szczegółowe zasady dotyczące dyscyplin pokrewnych sztukom plastycznym (reżyseria, architektura wnętrz) pozwalające na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	<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>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p>K_K02 - inicjowanie działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury (w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnym 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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
<b>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)</b>	

**Karta opisu przedmiotu Historia kultury materialnej i obyczaju**

<b>Nazwa kursu</b>	Historia kultury materialnej i obyczaju
--------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Właściwości materiałów wykorzystywania do produkcji dekoracji, kostiumów.</li> <li>- Zastosowanie urządzeń technicznych do aranżacji przestrzeni sceny, estrady do prezentacji przedstawień teatralnych lub innych widowisk.</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<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 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_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>
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<b>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)</b>	

**Karta opisu przedmiotu Historia teatru**

<b>Nazwa kursu</b>	Historia teatru
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z elementami historii teatru powszechnego od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- historia teatru polskiego od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego</li> <li>- elementy teorii teatru – analiza dzieła teatralnego</li> <li>- architektura teatralna,</li> <li>- wprowadzenie do problematyki teatru operowego i baletowego</li> <li>- społeczna, kulturowa i polityczna rola teatru</li> <li>- kształtowanie konwencji teatralnych (estetyka teatru)</li> <li>- teatr w przestrzeni miasta</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- artystyczny portret najwybitniejszych ludzi teatru (reżyserzy i scenografowie)</li> <li>- przemiana w teatrze współczesnym</li> <li>- teatr poza teatrem</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	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;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	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 filmu

<b>Nazwa kursu</b>	Historia filmu
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sprofilowaną 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).
<b>Ramowe treści programowe</b>	Zagadnienia związane z historią i estetyką 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.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	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
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04 dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu żądanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;

	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 Techniki dramatyczne

<b>Nazwa kursu</b>	Techniki dramatyczne
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	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 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.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Zakres poszczególnych tematów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Podstawowe techniki neunystyczne, diagnozujące i poszerzające warsztat twórczy i badawczy.</li> <li>- Teoria techniki dramatycznych - pojęciowe umocowanie zasad dramaturgicznych (na wybranych przykładach)</li> <li>- Implikacje: treść-forma na wybranych przykładach literackich oraz własnej pracy.</li> <li>- Kategorie „niescenicznosci”, „adekwatności”, „komunikatywności”, „intertekstualności” jako kategorii budowania świata przedstawionego w dziełach przeznaczonych na scenę.</li> <li>- Teorie dramatu i teatru - na przykładach dramatu klasycznego, realistycznego, metafizycznego, anty-klasycznego, postdramatycznego, etc.</li> <li>- Subiektywizacja przestrzeni teatralnej.</li> <li>- Przestrzeń jako podważenie podmiotu.</li> <li>- Przestrzeń jako afirmacja artykulacji i podważenie sensu.</li> <li>- Kicz – camp jako kategorie estetyczne, epistemologiczne i ontologiczne dzieł scenicznych.</li> <li>- Kategorie ironii jako próby tworzenia dyskursu scenicznego.</li> <li>- Sen, iluzja, oniryzm jako kategorie światów przedstawionych.</li> <li>- Gra jako kategoria budowania meta-formy i meta-języka teatralnego.</li> <li>- Synkretyzm sceniczny, pars pro toto, synekdochia sceniczna czyli walka z weryzmem scenicznym.</li> <li>- Krytyczna sztuka interpretacji didaskalium.</li> </ul>

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"> <li>Wprowadzenie w metody badawcze do zdobycia wiedzy w zakresie rzemiosła filmowego.</li> <li>Wprowadzenie i dostarczenie wiedzy w zakresie wszechstronnych technik w zakresie gromadzenia, przetwarzania i opracowania zdobytej wiedzy.</li> <li>Podniesienie kompetencji w zakresie planowania procesów badawczy i opracowania ich wyników.</li> <li>Wzmocnienie potrzeby samodoskonalenia i samokształcenia w zakresie zdobywanej wiedzy.</li> <li>Zapoznanie studentów z zasadami własności intelektualnej i zasadami etyki zawodowej.</li> </ul>
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 funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</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_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K03 rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K06 - rozumienia i stosowania podstawowych pojęć i zasad z zakresu prawa autorskiego.</p>
Informacja: t/ 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 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	<p>a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz</p> <p>b. socjokulturowa</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	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 umiejętności korzystanie ze źródeł informacji. KU_12
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	Wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy z zakresu tematyki ogólnej i specjalistycznej w pracy indywidualnej i zespołowej, również w środowisku różnokulturowym.
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przydzielana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

**Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii teatralnej**

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

<b>Typ przedmiotu</b>	kierunkowy uzupełniający
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest wprowadzenie do zagadnienia inscenizacji kamerowej, operowania światłem, kadrem, wielkościami planów filmowych jako elementami służącymi do budowania dramaturgii filmowej.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Zajęcia składają się z: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<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>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<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>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K05 - profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przydzielana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

**Karta opisu przedmiotu Rzemiosło Filmowe**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w dziedzinie Świata scenicznego</li> <li>- Problemy projektowe dotyczące kwestii oświetlenia przestrzeni scenograficznej</li> <li>- Współpraca z realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt scenograficzny</li> <li>- Terminologia dotycząca kwestii oświetlenia scenicznego</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	<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>
<p><b>WIEDZA</b></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_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki sceniczej;</p>
<p><b>UMIĘTNOŚCI</b></p>	<p>K_U05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacie o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>

Karta opisu przedmiotu Praca z kamerą

Nazwa kursu	Praca z kamerą
-------------	----------------

<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	<p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;</p> <p>K_W06 -szczegółowe zagadnienia związane z procesem budowania narracji i kształtowania znaczeń za pomocą uwarunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p>
<p><b>WIEDZA</b></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 sceniczej;</p> <p>K_U09 -korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</p>
<p><b>UMIĘTNOŚCI</b></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>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>
<p><b>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)</b></p>	

**Karta opisu przedmiotu Inscenizacja - etudy**

<b>Nazwa kursu</b>	Inscenizacja - etudy
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest sprawdzenie w żywej materii, w warunkach zbliżonych do teatralnych, autorskich pomysłów, projektów i idei, które na innych przedmiotach kierunkowych pozostają jedynie na papierze.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Studenci eksperymentują z materiałem, światłem, dźwiękiem. Samodzielnie lub z pomocą innych studentów przygotowują krótkie sceny na zadany temat. Istotną zadania jest przekazanie treści tematu, wywołanie określonych (zakończonych 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.</p>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<b>WIEDZA</b>	K_W05 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowania znaczeń;

	<p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używanie 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 syntezы elementów muzyki, teatru i plastyki sceniczej;</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><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	
	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>
<p><b>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)</b></p>	

**Karta opisu przedmiotu Światło w teatrze**

<b>Nazwa kursu</b>	Światło w teatrze
<b>Typ przedmiotu</b>	kierunkowy uzupełniający
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności, umożliwiające samodzielną pracę twórczą w zakresie reżyserii światła teatralnego i projektowania multimedialnych do zastosowań scenicznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	- język pojęć, symboli i terminów związanych ze światłem scenicznym



<p><b>Krótki opis (cel zajęć)</b></p>	<p>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 wyzwania, jakie niosą teksty z różnych okresów historycznych i różnych kultur.</p>
<p><b>Ramowe treści programowe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza i interpretacja tekstu</li> <li>- Prezentacja inspiracji</li> <li>- Wybór obiektów zdjęciowych</li> <li>- Decyzje adaptacyjne i te związane z budową dekoracji na hali.</li> <li>- Przygotowanie projektu wraz z pełną dokumentacją techniczną.</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>
<p><b>WIEDZA</b></p>	<p>K_W03 - problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_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><b>UMIĘTNOŚCI</b></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_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>
<p><b>UMIĘTNOŚCI</b></p>	<p>K_U03 - Świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U07 -wykonać rysunki techniczne dla wszystkich pracowni teatralnych (szczegółowe rozrysowanie elementów zaprojektowanej scenografii, stosowanie wszelkich rodzajów skali rysunku technicznym, używania jej w zależności od potrzeb w ramach realizacji rozbudowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych);</p> <p>K_U08- oddziaływać na wrażliwość widza poprzez zastosowanie świadomej syntezy elementów muzyki, teatru i plastyki scenicznej;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p> <p>K_U11- w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych prezentacji projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej, również w odniesieniu do rozbudowanego projektu scenograficznego;</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>K_K02 - inicjowanie 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>

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

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"> <li>• Analiza i interpretacja tematu</li> <li>• Projektowanie przestrzeni filmowej</li> <li>• Nauka wykorzystania narzędzi plastycznych i projektowych umożliwiających przygotowanie projektu ze szczególnym uwzględnieniem rysunku technicznego.</li> </ul>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
	<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>
	K_U01- stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;

	- Zapoznanie studentów z technologiami farbowania, postarzania, patynowania tkanin
	- Działania warsztatowe i realizatorskie

<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
	K_W04-kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;
	K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;

<b>WIEDZA</b>	<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 zakresuadanego 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 jakże scenografa, kostium, figura animowana;</p> <p>K_U06- przedstawić istotę swoich rozwiązań współpracownikom i wykonawcom w ramach realizacji rozwidowanych projektów teatralnych, filmowych i telewizyjnych;</p> <p>K_U10 -zdefiniować problem twórczy na podstawie danego tematu, lektury i samodzielnej interpretacji scenariusza;</p>
	K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;
	K_K04 -świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
------------------------------	--

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

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii filmowej

Nazwa kursu	Projektowanie scenografii filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy

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

**Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego**

<p><b>Nazwa kursu</b></p>	<p>Projektowanie scenografii i kostiumu filmowego</p>
<p><b>Typ przedmiotu</b></p>	<p>kierunkowy</p>
<p><b>Krótki opis (cel zajęć)</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Ramowe treści programowe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza i interpretacja wybranego tekstu</li> <li>- Przygotowanie projektów kostiumów w kontekście projektowanej przestrzeni</li> <li>- Omówienie charakterystyki zawodu scenografa</li> </ul>

	<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 zaprojektowane 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><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>K_K03 -rozumienia potrzeby ciągłego procesu samorozwoju w odniesieniu do siebie i innych osób;</p> <p>K_K04 -świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	

**Karta opisu przedmiotu**

<p><b>Nazwa kursu</b></p>	<p>Rzemiosło teatralne</p>
<p><b>Typ przedmiotu</b></p>	<p>kierunkowy uzupełniający</p>

Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z możliwościami technologicznymi pracowni teatralnych.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omówienie i zapoznanie studentów z charakterystyką pracowni:</li> <li>• ślusarni</li> <li>• stolarni</li> <li>• modelatori</li> <li>• malarni</li> <li>• tapicerni</li> <li>• pracowni krawieckich</li> <li>• modystycznych</li> <li>• charakterystycznych</li> </ul>
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>
UMIĘTNOŚCI	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>K_K04 - świadomego przewodniczenia rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsiębiorczości twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 - profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyrzeczna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

#### 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 teatrolologicznej dramatu. Prezentacja różnorodnych gatunków i konwencji dramatycznych. Ukazanie reprezentatywnych twórców i wybranych dramatów.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacja tematu przez prowadzącego zajęcia</li> <li>• Opracowanie koncepcji i wybór formy realizacji</li> </ul>

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>
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> <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 jakże 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_U10 -zdefiniować problem twórcy 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>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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 - profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<p><b>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)</b></p>	

#### Karta opisu przedmiotu Kierunki kreacji w obrazie filmowym

<b>Nazwa kursu</b>	Kierunki kreacji w obrazie filmowym
<b>Typ przedmiotu</b>	kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Program zajęć ma na celu przygotowanie studentów do pracy twórczej w interdyscyplinarnym zespole w filmie fabularnym, telewizyj i reklamie.
<b>Ramowe treści programowe</b>	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.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indywidualna prezentacja koncepcji przez studentów na forum pracowni</li> <li>Indywidualna realizacja koncepcji wspomagana korektami prowadzącego zajęcia</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01- szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki;
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	K_U04- dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresu zadanego tematu i kreatywnie je zastosować w poszczególnych fazach projektu;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<p><b>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)</b></p>	

#### Karta opisu przedmiotu Historia ubioru

<b>Nazwa kursu</b>	Historia ubioru
<b>Typ przedmiotu</b>	teoretyczny uzupełniający
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	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 przyczyn kostiumografom, że forma odzieży była wynikiem konstrukcji i metod krawieckich, które zmieniły się w czasie i ulegały udoskonaleniu wraz z rozwojem technologii włókienniczych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Program zajęć obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- Historię ubioru w Polsce na tle mody europejskiej od czasów najdawniejszych do dnia dzisiejszego z uwypukleniem lokalnych odrębności;</li> <li>- Podstawowa wiedza na temat dawnych tkanin, pasmanterii, akcesoriów mody i dodatków odzieżowych;</li> <li>- Wprowadzenie do historii krawiectwa i technologii włókienniczych (z naciskiem na przemiany kroju);</li> <li>- Sylwetki wybranych projektantów mody i kostiumografów od XVIII do XX wieku.</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	

WIEDZA	K_W01- szczegółowy kontekst historyczny dramatu i teorii sztuki;
UMIĘTNOŚCI	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 informację o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

#### Karta opisu przedmiotu Projektowanie kostiumu

Nazwa kursu	Projektowanie kostiumu
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest rozwijanie indywidualnej kreatywności, umocnienie 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"> <li>• Analiza i interpretacja dramatu</li> <li>• Studium charakterystyki postaci</li> <li>• Projektowanie kostiumu teatralnego w kontekście przestrzeni scenicznej</li> <li>• Działania warsztatowo-technologiczne</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
	<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_U05 -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_U07- 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_U08 -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>
WIEDZA	

WIEDZA	<p>K_W03 - absolwent zna problematykę związaną z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym scenografii filmowej i telewizyjnej;</p> <p>K_U04-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_U08 -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>
UMIĘTNOŚCI	<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 jakże dale 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 technicznego, 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 -potrafii korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	

#### Karta opisu przedmiotu Projektowanie przestrzeni filmowej

Nazwa kursu	Projektowanie przestrzeni filmowej
Typ przedmiotu	kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem zajęć jest celu przygotowanie studenta do samodzielnego kreowania projektów i ich wykonywania w zakresie scenografii filmowej w teatrze TV i reklamie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozwijanie umiejętności rysunku perspektywicznego i technicznego wizualizowania projektowanych obrazów z uwzględnieniem wnętrza i plenerów.</li> <li>- Umiejętność kreatywnego projektowania w zespole interdyscyplinarnym z uwzględnieniem medium, jakim jest kamera, a także zdolność do prezentacji możliwości twórczych.</li> </ul>
Ramowe treści programowe	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	

<b>UMIĘTNOŚCI</b>	<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 jakże 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 -potrafii korzystać w sposób świadomy z dostępnych środków plastycznych, konwencji i stylów estetycznych właściwych dla projektowanego spektaklu;</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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreatywnych;</p> <p>K_K07 -wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></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 wyobraźni, jakie noszą teksty z różnych okresów historycznych i różnych kultur.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowanie projektów kostiumów</li> <li>• Omówienie charakterystyki zawodu scenografa</li> <li>• Zapoznanie studentów z technologiami farbowania, postarzania, paktynowania tkanin</li> </ul>
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>
UMIĘTNOŚCI	<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 zakresuadanego 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 jakże 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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań kreacyjnych;</p>
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznajęca przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Ramowe treści programowe	<p>- Prace nad współczesną dramaturgią oraz klasycznymi tekstami wymagającymi znajomości kontekstu historycznego i tradycji;</p> <p>- Zadania bez tekstu, których celem jest praca koncepcyjna, a kostium rozumiany być może jako narzędzie nowych dróg artystycznych i ideowych poszukiwań.</p>
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 warunkowań przestrzennych;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, że zwroćeniem 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>
UMIĘTNOŚCI	<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 zakresuadanego 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 jakże 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_U10 -zdefiniować problem twórcy 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><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></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><b>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)</b></p>	

Karta opisu przedmiotu Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej

<p><b>Nazwa kursu</b></p>	<p>Projektowanie kostiumu i przestrzeni scenicznej</p>
<p><b>Typ przedmiotu</b></p>	<p>kierunkowy</p>
<p><b>Krótki opis (cel zajęć)</b></p>	<p>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.</p>

Karta opisu przedmiotu Projektowanie scenografii teatru lalkowego

<p><b>Nazwa kursu</b></p>	<p>Projektowanie scenografii teatru lalkowego</p>
<p><b>Typ przedmiotu</b></p>	<p>kierunkowy</p>
<p><b>Krótki opis (cel zajęć)</b></p>	<p>Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności twórczego myślenia oraz interpretacji obrazu scenicznego.</p>
<p><b>Ramowe treści programowe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozwijanie umiejętności kreowania obiektu animowanego w oparciu o analizę sprecyzowanej problematyki.</li> <li>- Rozumienie istoty charakteru scenografii teatru lalkowego.</li> <li>- Rozwijanie umiejętności projektowania obiektu animowanego i scenografii w oparciu o interpretację tematu zarysowanego tekście literackim.</li> <li>- Rozumienie roli świadomego decydowania o zastosowaniu lalki w realizacji.</li> <li>- Rozumienie wpływu nowych mediów na ewolucję lalki we współczesnym teatrze.</li> <li>- Znajomość podstawowych typów lalek.</li> <li>- Rozwijanie podstawy otwartości wobec wyzwań związanych z poszukiwaniem nowatorskich rozwiązań konstrukcyjnych oraz zastosowaniem nowoczesnych materiałów.</li> <li>- Budowanie świadomości roli zastosowanych materiałów i ich wpływu na sposób animacji oraz budowanie znaczeń.</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	<p>K_W04-absolwent rozumie kontekst kulturowy historii teatru i kina, konwencji teatralnych i filmowych oraz potrafi zintegrować tę wiedzę w procesie twórczym;</p> <p>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p><b>WIEDZA</b></p>	

	<p>K_U01 -absolwent umie stosować prawa kompozycji przestrzennej i struktur wizualnych oraz potrafi praktycznie je zastosować w procesie projektowania scenografii;</p> <p>K_U02 -korzystać w rozszerzonym zakresie z różnorodnych możliwości, jakie daje sztuka mediów (fotografia, wideoart itp.);</p> <p>K_U03 - świadomie korzystać w pracy twórczej z własnych doświadczeń, refleksji, intuicji, przeżyć i wrażeń płynących z osobistych doświadczeń;</p> <p>K_U04 -dotrzeć do źródeł inspiracji oraz wiedzy z zakresuadanego 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 jakieg 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>K_W07- problematykę mającą związek z funkcjonowaniem zawodu scenografa w kontekście finansowym, organizacyjnym, marketingowym; zna zasady BHP oraz prawne, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;</p> <p>K_W08 -rolę myślenia abstrakcyjnego w procesie rozwiązywania problemów plastycznych;</p> <p>K_W09 -specyfikę mediów składających się na język teatru i ich rolę w procesie budowy znaczeń;</p>
<p><b>UMIĘTNOŚCI</b></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 zakresuadanego 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 jakieg 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>

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 sztuki: 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"> <li>- Tworzenie koncepcji i szkiców</li> <li>- Omówienie przykładów metod projektowania scenograficznego</li> <li>- Omówienie relacji scenografa z innymi artystami teatru</li> <li>- Omówienie zjawisk kulturowych i artystycznych związanych z opracowywanym projektem (na przykład: pojęcie i tradycja karnawału, element groteski w sztuce, konwencje teatralne itp.)</li> </ul>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>K_W03 - problemy związane 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>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań 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 informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

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"> <li>- Wprowadzenie w specyfikę zawodu scenografa.</li> <li>- Pokazanie obszarów, które będą tematem do poszukiwań i rozwiązań twórczych w przyszłej profesji.</li> <li>- Umiejętność kreatywnego projektowania.</li> <li>- Efektywna prezentacja koncepcji twórczych.</li> </ul>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

	<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>
<b>UMIĘTNOŚCI</b>	<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, videoart 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 zdanego 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 rozwiązywanie elementów zaprojektowanej</p>

	<p>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>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<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 w 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 rozmaitym działaniom zespołowym w obszarze przedsięwzięć twórczych oraz do prowadzenia własnego projektu;</p> <p>K_K05 -profesjonalnego i odpowiedzialnego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy projektowej jak i też własnych działań 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>	

Akademii Sztuk Pięknych  
w Warszawie

prof. Błażej Ostoję Lński