

TABELA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ STUDIA II STOPNIA KIERUNEK SCENOGRAFIA		
SYMBOL	KATEGORIE CHARAKTERYSTYKI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku studiów Scenografia absolwent:	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA OBSZARU KSZTAŁCENIA W ZAKRESIE SZTUKI
WIEDZA: zna i rozumie		
K_W01	w zaawansowanym stopniu problematykę wiedzy humanistycznej z zakresu historii sztuki, filozofii, psychologii tłumu oraz ma znajomość literatury, publikacji i terminologii w zakresie studiowanego kierunku.	P7S_WG
K_W02	zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w obszarze studiowanego kierunku (scenografii, kostiumu, ubioru, inscenizacji zjawisk teatralnych)	P7S_WG
K_W03	problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych.	P7S_WG
K_W04	procesy cywilizacyjno-kulturowe w wybranym zakresie.	P7S_WG
K_W05	w zależności od wybranego zakresu: historyczne i współczesne osiągnięcia w teatrze, filmie, modzie, kostiumie	P7S_WG
K_W06	zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.	P7S_WG
K_W07	problematykę związaną z materiałami i technologiami stosowanymi w scenografii, kostiumie, ubiorze, obiekcie (rekwizycie)	P7S_WG
K_W08	zasady zastosowania właściwej technologii w wybranym zakresie	P7S_WG
K_W09	wielowarstwowe konteksty historyczne, kulturowe, społeczne oraz potrafi wykazać się wiedzą dotyczącą postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu	P7S_WK
K_W10	przepisy prawa autorskiego, szeroko rozumianej działalności projektowej.	P7S_WK
K_W11	Zasady tworzenia kolekcji, ubioru, kostiumów scenicznych i scenografii.	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: potrafi		
K_U01	wyrażać twórczo własne idee projektowe	P7S_UW
K_U02	kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie	P7S_UW
K_U03	analizować potrzeby w zespole twórczym, uwzględniając uwarunkowania funkcjonalne, techniczne i technologiczne	P7S_UW
K_U04	doskonalić umiejętności przedstawienia koncepcji i projektu za pomocą rysunku prezentacyjnego	P7S_UW
K_U05	modelować, makietować i prototypować opracowywane projekty w wybranym zakresie	P7S_UW
K_U06	podjąć samodzielnie decyzję wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji zadania	P7S_UW
K_U07	doskonalić umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu projektowego i realizacyjnego	P7S_UW
K_U08	za planować własną działalność projektową i twórczą, uwzględniając kwestie etyczne.	P7S_UW
K_U09	kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów	P7S_UW P7S_UU
K_U10	w świadomy sposób opisywać swoich koncepcji artystycznych i projektowych	P7S_UK
K_U11	porozumieć się w wybranym języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
K_U12	posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie	P7S_UK
K_U13	przygotować rozbudowane wystąpienia i opracowania teoretyczne, związane z zakresem studiów korzystając z różnych materiałów źródłowych	P7S_UK
K_U14	prowadzić zespół projektowy i realizacyjny oraz współdziałać z innymi członkami tego zespołu	P7S_UO
K_U15	wyrazić swoją postawę twórczą w zespole interdyscyplinarnym	P7S_UO
K_U16	stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do		
K_K01	refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości	P7S_KK P7S_KO
K_K02	argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji	P7S_KK
K_K03	kreatywnego myślenia i generowania własnych idei twórczych w szeroko pojętej kulturze	P7S_KK
K_K04	świadomego zastosowania mechanizmów psychologii w kontekście projektowym.	P7S_KK

K_K05	koordynacji pracy poszczególnych członków zespołu	P7S_KO P7S_KK
K_K06	samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie.	P7S_KR
K_K07	prezentacji, przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.	P7S_KO P7S_KR