

**TABELA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA | KIERUNEK SCENOGRAFIA**

SYMBOL	KATEGORIE CHARAKTERYSTYKI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów Scenografia absolwent:	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA OBSZARU KSZTAŁCENIA W ZAKRESIE SZTUKI
<b>WIEDZA: zna i rozumie</b>		
K_W01	język pojęć, symboli i terminów związanych ze studiowaną dziedziną: scenografii, kostiumu, ubioru, światła scenicznego w zależności od wybranego zakresu zainteresowań zawodowych.	P6S_WG
K_W02	podstawowe zagadnienia z zakresu: historii kultury, historii sztuki, filozofii, historii, teorii dramatu i psychofizjologii.	P6S_WG
K_W03	współczesne tendencje rozwoju sztuki, literaturę, publikacje, terminologię, historię ubioru i wnętrz.	P6S_WG
K_W04	podstawowe zagadnienia projektowania w zakresie pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania mebla, wzornictwa	P6S_WG
K_W05	podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.	P6S_WG
K_W06	problematykę związaną z technikami stosowanymi w rysunku i malarstwie oraz zastosowaniu ich w projektowaniu.	P6S_WG
K_W7	zagadnienia kompozycji, perspektywy oraz anatomii człowieka w kontekście realizacji prac artystycznych.	P6S_WG
K_W8	ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w tworzeniu scenografii, kostiumu, ubioru i światła scenicznego.	P6S_WG P6S_WK
K_W9	zagadnienia dotyczące społecznych i prawnych aspektów, związanych z wykonywaniem zawodu projektanta, w tym podstawowe zasady z zakresu prawa autorskiego	P6S_WK
<b>UMIĘJĘTNOŚCI: potrafi</b>		
K_U01	definiować problemy projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru w zależności od zainteresowań programowych	P6S_UW
K_U02	współpracować z reżyserem, inscenizatorem, producentem, aktorem, realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt.	P6S_UW P6S_UO
K_U03	osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń iwentu.	P6S_UW
K_U04	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie rysunku prezentacyjnego i jego zapisu.	P6S_UW
K_U05	realizować własne koncepcje projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy.	P6S_UW P6S_UU
K_U06	korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.	P6S_UW
K_U07	przedstawiać koncepcję i projekt za pomocą rysunku prezentacyjnego	P6S_UW
K_U08	modelować i makietować koncepcje przestrzenne	P6S_UW P6S_UU
K_U09	doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
K_U10	komunikować się za pomocą terminologii projektowej	P6S_UK
K_U11	przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich	P6S_UK
K_U12	posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
K_U13	przygotować prace pisemne i publiczną prezentację dotyczącą zagadnień z szeroko rozumianą twórczością wybranego zakresu	P6S_UK
K_U14	współdziałać w zespole interdyscyplinarnym i realizacyjnym	P6S_UO
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do</b>		
K_K01	wymiany doświadczeń związanych z wybranymi realizacjami projektowymi.	P6S_KK

<b>K_K02</b>	wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów projektu artystycznego, projektowego i realizacyjnego.	P6S_KK
<b>K_K03</b>	pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, efektywnego komunikowania się z innymi osobami oraz umiejętności organizowania produkcji	P6S_KO
<b>K_K04</b>	samodzielnego podejmowania różnorodnych wyzwań projektowych, artystycznych i realizacyjnych	P6S_KR
<b>K_K05</b>	podjęcia samodzielnych zadań związanych z własnymi projektami.	P6S_KR
<b>K_K06</b>	doskonalenia umiejętności organizacji pracy i kreacji w wybranym zakresie projektowym i realizacyjnym.	P6S_KR
<b>K_K07</b>	czytelnej, publicznej prezentacji rezultatów swojej pracy artystycznej i projektowej	P6S_KR