

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA – LICENCIACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH												GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																												
		PRZEDMIOTY OGÓLNE								PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE				PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE														PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE														
		Historia sztuki	Filozofia	J. obce	Wychowanie f.	Psychofizjologia w.	Prawo autorskie	Wykłady otwarte	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Rysunek	Rysunek z elementami anatomii	Malarstwo lub rzeźba	Wybrana pracownia artystyczna	Fotografia	Projektowanie scenografii pr. pods.	Podstawy projektowania ubioru	Projektowanie - pracownia kierunkowa	Projektowanie - pracownia uzup. I	Projektowanie - pracownia uzup. II	Projektowanie - pracownia dyplomująca	Projektowanie kostiumu teatralnego	Egzamin dyplomowy	Rysunek prezentacyjny	Projektowanie Portfolio	Podstawy realizacji i planu filmowego	Praktyki	Plener projektowy	Przygotowanie produktu do produkcji masowej	Historia ubioru	Materiały i technologie ubioru	Wybrane zagadnienia historii teatru i dramatu	Propedeutyka reżyserii (współpraca z reżyserem)	Analiza tekstu dramatycznego	Światło sceniczne	Komputerowe wspomaganie projektowania	Konstrukcja i modelowanie ubioru	Seminarium dyplomowe	Techniki i technologie scenografii	Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru		
K_W01	Zna i rozumie język pojęć, symboli i terminów związanych ze studiowaną dziedziną: scenografii, kostiumu, ubioru, światła scenicznego w zależności od wybranego zakresu zainteresowań zawodowych.														X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X				X		X	X			X					
K_W02	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu: historii kultury, historii sztuki, filozofii, historii i teorii dramatu i psychofizjologii.	X	X																											X		X										
K_W03	Zna i rozumie współczesne tendencje rozwoju sztuki, literaturę, publikacje i terminologię, historię ubioru i wnętrz.	X																													X											
K_W04	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia projektowania w zakresie pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania mebla, wzornictwa.											X									X				X																	
K_W05	Zna i rozumie podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.													X											X				X						X					X		
K_W06	Zna i rozumie problematykę związaną z technikami stosowanymi w rysunku i malarstwie oraz zastosowaniu ich w projektowaniu.									X		X								X																						
K_W07	Zna i rozumie zagadnienia kompozycji, perspektywy oraz anatomii człowieka w kontekście prac artystycznych.									X	X	X	X	X	X	X	X																									

[illegible]

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA ISTOPNIA – LICENCIACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

UMIĘTNOŚCI: potrafi	GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH		GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	
	PRZEDMIOTY OGÓLNE	PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE	PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE	PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE

		Historia sztuki	Filozofia	J. obce	Wychowanie f.	Psychofizjologia w.	Prawo autorskie	Wykłady otwarte	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Rysunek	Rysunek z elementami anatomii	Malarstwo lub rzeźba	Wybrana pracownia artystyczna	Fotografia	Projektowanie scenografii pr. pods.	Podstawy projektowania ubioru	Projektowanie - pracownia kierunkowa	Projektowanie - pracownia uzup. I	Projektowanie- pracownia uzup. II	Projektowanie - pracownia dydaktyczna	Projektowanie kostiumu teatralnego	Examin dyplomowy	Rysunek prezentacyjny	Projektowanie Portfolio	Podstawy realizacj i planu filmowego	Praktyki	Plener projektowy	Przygotowanie produktu do produkcji masowej	Historia ubioru	Materiały i technologie ubioru	Wybrane zagadnienia historii teatru i dramatu	Prospektywa reżyserii (współpraca z reżyserem)	Analiza tekstu dramatycznego	Światło sceniczne	Komputerowe wspomaganie projektowania	Konstrukcja i modelowanie ubioru	Seminarium dyplomowe	Techniki i technologie scenografii	Komputerowe wspomaganie				
K_U01	Potrafi definiować problemy projektowe w zakresie scenografii lub kostiumu lub ubioru w zależności od zainteresowań programowych.															x	x	x	x	x	x	x	x				x					x						x						
K_U02	Potrafi współpracować z reżyserem, inscenizatorem, producentem, aktorem, realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt.																					x		x		x	x							x	x	x								
K_U03	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń eventu.															x	x	x				x	x	x				x	x					x	x									
K_U04	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie rysunku prezentacyjnego i jego zapisu.													x				x						x	x	x						x					x	x		x				
K_U05	Potrafi realizować własne koncepcje projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy.																	x	x		x		x																					
K_U06	Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.																							x													x					x		
K_U07	Potrafi przedstawiać koncepcję i projekt za pomocą rysunku prezentacyjnego.																				x		x	x	x									x										
K_U08	Potrafi modelować i makietować koncepcje przestrzenne.															x	x	x	x	x	x	x	x							x		x					x		x					
K_U09	Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę.																				x	x					x																	
K_U10	Potrafi komunikować się za pomocą terminologii projektowej.																													x				x	x	x	x	x	x	x			x	
K_U11	Potrafi przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich.																							x								x												
K_U12	Potrafi posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.			x																																								
K_U13	Potrafi przygotować prace pisemne i publiczną prezentację dotyczącą zagadnień z szeroko rozumianą twórczością wybranego zakresu.																		x			x		x																x				
K_U14	Potrafi współdziałać w zespole interdyscyplinarnym i realizacyjnym																										x							x										
K_U15	Potrafi komunikować się za pomocą terminologii i pojęć teoretycznych.		x																														x											

[illegible]

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA ISTOPNIA – LICENCIACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA ISTOPNIA – LICENCIACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

[illegible]

