

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH							GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH															
		PRZEDMIOTY OGÓLNE					PRZEDMIOT Y OGÓLNO- PLASTYCZNE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE									PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECIALNOŚCI			
Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia współczesna	Prawo autorskie	Język obcy	Wykład otwarty	Wybrana praca artystyczna lub projektowa	Rysunek	Projektowanie kostiumu teatralnego	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca	Praca dyplomowa magisterska	Pracownia dyplomująca - kierunkowa	Egzamin dyplomowy	Projektowanie Portfolio	Plener	Analiza tekstu dramatycznego	Propedeutyka reżyserii	Magisterskie seminarium dyplomowe	Historia mediów	Zagadnienia z h. Tea. Drama.	Historia ubioru	Psychologia tłumu		
K_W01	w zaawansowanym stopniu problematykę wiedzy humanistycznej z zakresu historii mediów, sztuki mediów, filozofii, psychologii tłumu oraz ma znajomość literatury, publikacji i terminologii w zakresie studiowanego kierunku.	X	X													X	X	X	X	X	X	X		
K_W02	zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w obszarze studiowanego kierunku (scenografii, kostiumu, ubioru, inscenizacji zjawisk teatralnych)				X		X		X	X	X	X	X	X	X									
K_W03	problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych.				X	X		X	X	X	X	X												
K_W04	procesy cywilizacyjno-kulturowe w wybranym zakresie.	X	X																			X		
K_W05	w zależności od wybranego zakresu: historyczne i współczesne osiągnięcia w teatrze, filmie, modzie, kostiumie					X									X		X		X	X	X			
K_W06	zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.								X	X	X	X					X							
K_W07	problematykę związaną z materiałami i technologiami stosowanymi w scenografii, kostiumie, ubiorze, obiekcie (rekwizycie)						X	X	X	X	X	X		X										
K_W08	zasady zastosowania właściwej technologii w wybranym zakresie							X	X	X														
K_W09	wielowarstwowe konteksty historyczne, kulturowe, społeczne oraz potrafi wykazać się wiedzą dotyczącą postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu							X	X	X										X				
K_W10	przepisy prawa autorskiego , szeroko rozumianej działalności projektowej.			X																				
K_W11	zasady tworzenia kolekcji, ubioru, kostiumów scenicznych i scenografii.+						X		X	X	X	X	X											

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

UMIEJĘTNOŚCI: potrafi		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH							GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH															
		PRZEDMIOTY OGÓLNE					PRZEDMIOT Y OGÓLNO- PLASTYCZN E		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE										PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECIALNOŚCI		
Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia współczesna	Prawo autorskie	Język obcy	Wykład otwarty	Wybrana pracownia artystyczna lub projektowa	Rysunek	Projektowanie kostiumu teatralnego	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca	Praca dyplomowa magisterska	Pracownia dyplomująca - kierunkowa	Egzamin dyplomowy	Projektowanie Portfolio	Plener	Analiza tekstu dramatycznego	Propedeutyka reżyserii	Magisterskie seminarium dyplomowe	Historia mediów	Agadnienia z h. Tea. Drama.	Historia ubioru	Psychologia tłumy		
K_W01	wyrażać twórczo własne idee projektowe							X	X	X	X	X	X	X	X									
K_U02	kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie									X	X	X	X	X										
K_U03	analizować potrzeby w zespole twórczym, uwzględniając uwarunkowania funkcjonalne, techniczne i technologiczne									X														
K_U04	doskonalić umiejętności przedstawienia koncepcji i projektu za pomocą rysunku prezentacyjnego					X		X	X		X	X		X										
K_U05	modelować, makietować i prototypować opracowywane projekty w wybranym zakresie									X	X	X	X	X		X		X						
K_U06	podjąć samodzielnie decyzję wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji zadania									X	X	X	X					X						
K_U07	doskonalić umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu projektowego i realizacyjnego							X	X						X									
K_U08	za planować własną działalność projektową i twórczą, uwzględniając kwestie etyczne.									X	X												X	
K_U09	kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów									X	X	X	X	X	X								X	
K_U10	w świadomy sposób opisywać swoich koncepcji artystycznych i projektowych							X				X	X	X			X	X	X				X	
K_U11	porozumieć się w wybranym języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego				X																			
K_U12	posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie	X				X	X			x	X	X	X	X			X	X	X					
K_U13	przygotować rozbudowane wystąpienia i opracowania teoretyczne, związane z zakresem studiów korzystając z różnych materiałów źródłowych	X								x	X	X	X						X					
K_U14	prowadzić zespół projektowy i realizacyjny oraz współdziałać z innymi członkami tego zespołu									x	X	X	X					X					X	
K_U15	wyrazić swoją postawę twórczą w zespole interdyscyplinarnym					X				x	X	X	X					X					X	

K_U16	stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia		X								X	X	X											X
-------	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH						GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH															
		PRZEDMIOTY OGÓLNE					PRZEDMIOTY OGÓLNO-PLASTYCZNE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE								PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECJALNOŚCI			
		Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia współczesna	Prawo autorskie	Język obcy	Wykład otwarty	Wybrana pracownia artystyczna lub projektowa	Rysunek	Projektowanie kostiumu teatralnego	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca	Praca dyplomowa magisterska	Pracownia dyplomująca - kierunkowa	Egzamin dyplomowy	Projektowanie Portfolio	Plener	Analiza tekstu dramatycznego	Propedeutyka reżyserii	Magisterskie seminarium dydaktyczne	Historia mediów	Zagadnienia z h. Tea. Drama.	Historia ubioru
K_K01	refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości		X				X			X								X					
K_K02	argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji		X							X	X	X	X			X		X					X
K_K03	kreatywnego myślenia i generowania własnych idei twórczych w szeroko pojętej kulturze						X		X														
K_K04	świadomego zastosowania mechanizmów psychologii w kontekście projektowym.									X			X					X	X				X
K_K05	koordynacji pracy poszczególnych członków zespołu									X								X					X
K_K06	samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie.									X			X	X				X					
K_K07	prezentacji, przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.									X			X										X