

## **KARTA PRZEDMIOTU**<sup>1 2</sup>

### I. Informacje ogólne

- 1) **Nazwa przedmiotu:**  
PROJEKTOWANIE – PRACOWNIA DYPLOMUJĄCA
- 2) **Forma studiów:**  
STUDIA STACJONARNE
- 3) **Kod przedmiotu:**  
*kier. – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/semestry*  
S/S/L/PD/ĆW/VI
- 4) **Wydział:**  
ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII
- 5) **Kierunek:**  
SCENOGRAFIA
- 6) **Profil:**  
OGÓLNOAKADEMICKI
- 7) **Rodzaj studiów:**  
PIERWSZEGO STOPNIA Z TYTUŁEM LICENCJATA
- 8) **Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot** – Wydział / studium języków obcych:  
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

### II. Informacje o przedmiocie

- 1) **Semestr/y** (*wymienić wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):  
VI
- 2) **Liczba punktów ECTS** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):  
VI-17
- 3) **Poziom przedmiotu:**  
*podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany*  
ZAAWANSOWANY
- 4) **Typ przedmiotu:**  
*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*  
OBOWIĄZKOWY
- 5) **Język wykładowy:**  
POLSKI

---

<sup>1</sup> obowiązuje zgodnie z programem i planem studiów danego kierunku

<sup>2</sup> jeśli przedmiot realizuje osobne zadania/zagadnienia na poszczególnych semestrach/latach i spełnia różne efekty przedmiotowe konieczne jest sporządzenie osobnych kart przedmiotu na każdy semestr/rok, jeśli przedmiot realizuje program ciągły wystarczy jedna karta przedmiotu na cały cykl studiów

### III. Forma zajęć

- 1) **Forma zajęć:**  
*wykłady, ćwiczenia, seminaria, praktyki, warsztaty, plener itp.*  
KONSULTACJE
- 2) **Liczba godzin w semestrze** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):  
VI-75
- 3) **Liczba godzin w tygodniu** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):  
VI-5

### IV. Wymagania wstępne

Zgodne z programem zajęć.

### V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

- 1) **Cel przedmiotu** (*odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się*):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C1	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy dotyczącej postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu.	EP_W01
C2	Celem przedmiotu jest nabycie zaawansowanej wiedzy z zakresu procesu projektowego i jego prezentacji.	EP_W02
C3	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy dotyczącej zastosowania właściwych materiałów i technologii w wybranym zakresie.	EP_W03
C4	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności kreowania innowacyjnych rozwiązań i podejmowania samodzielnych decyzji w wybranym zakresie twórczym i projektowym.	EP_U01, EP_U03
C5	Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności samodzielnego przedstawiania koncepcji i projektu uwzględniając uwarunkowania ideowe, techniczne i technologiczne.	EP_U04, EP_U06 EP_U07
C6	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności prowadzenia zespołu projektowego i realizacyjnego.	EP_U02
C7	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności przygotowania wystąpienia i opracowania teoretycznego związanego z zakresem studiów.	EP_U05, EP_U08
C8	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie generowania własnych idei twórczych, samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych.	EP_K01
C9	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie koordynacji pracy w zespole projektowym.	EP_K02, EP_K03

2) **Treści merytoryczne przedmiotu:**

Zgodnie z programem zajęć.

3) **Metody dydaktyczne:**

Zgodnie z programem zajęć.

4) **Kierunkowe efekty uczenia się (spełniane przez przedmiot):**

KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO	OPIS EFEKTU KIERUNKOWEGO
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.
K_W06	Zna i rozumie problematykę związaną z technikami stosowanymi w rysunku i malarstwie oraz zastosowaniu ich w projektowaniu.
K_W08	Zna i rozumie ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w tworzeniu scenografii, kostiumu, ubioru i światła scenicznego.
K_U01	Potrafi definiować problemy projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru w zależności od zainteresowań programowych.
K_U02	Potrafi współpracować z reżyserem, inscenizatorem, producentem, aktorem, realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt.
K_U03	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń eventu.
K_U05	Potrafi realizować własne koncepcje projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy.
K_U07	Potrafi przedstawiać koncepcję i projekt za pomocą rysunku prezentacyjnego.
K_U08	Potrafi modelować i makietować koncepcje przestrzenne.
K_U09	Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę.
K_U13	Potrafi przygotować prace pisemne i publiczną prezentację dotyczącą zagadnień z szeroko rozumianą twórczością wybranego zakresu.
K_K02	Jest gotów do wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów projektu artystycznego, projektowego i realizacyjnego.
K_K03	Jest gotów do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, efektywnego komunikowania się z innymi osobami oraz umiejętności organizowania produkcji.
K_K06	Jest gotów do doskonalenia umiejętności organizacji pracy i kreacji w wybranym zakresie projektowym i realizacyjnym.

5) Przedmiotowe efekty uczenia się i metody ich weryfikacji:

<b>WIEDZA zna i rozumie:</b>			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI
Zna i rozumie w poszerzonym stopniu język pojęć, symboli i terminów związanych z projektowaniem ubioru, kostiumu.	EP_W01	K_W01	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie problematykę związaną z technikami stosowanymi w projektowaniu ubioru, kostiumu.	EP_W02	K_W06	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami oraz zastosowaniem materiałów i metod projektowych w tworzeniu ubioru, kostiumu.	EP_W03	K_W08	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

<b>UMIEJĘTNOŚCI potrafi:</b>			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI
Potrafi definiować problemy projektowe w zakresie pracy dyplomowej realizując projekty ubioru, kostiumu.	EP_U01	K_U01	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi współpracować z grupą realizującą projekt w ramach powstającej pracy dyplomowej z zakresu ubioru, kostiumu.	EP_U02	K_U02	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi osiągnąć rozwiązania projektowe poprzez przeprowadzenie analizy podjętego tematu związanego z tworzoną pracą dyplomową w zakresie ubioru, kostiumu.	EP_U03	K_U03	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi realizować własną koncepcję projektową w kontekście przeznaczenia i zastosowania w odpowiedzi na realizowany temat dyplomowy w zakresie ubioru, kostiumu.	EP_U04	K_U05	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

<b>UMIĘTNOŚCI potrafi:</b>			
Potrafi przedstawić koncepcję i projekt dyplomowy za pomocą rysunku prezentacyjnego.	EP_U05	K_U07	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi konstruować i modelować formę ubioru, kostiumu na etapie realizacji pracy dyplomowej.	EP_U06	K_U08	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę projektową w ramach realizacji pracy dyplomowej.	EP_U07	K_U09	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi przygotować prezentację w formie portfolio lub multimediiów dotyczącą realizacji tematu pracy dyplomowej z zakresu ubioru, kostiumu.	EP_U08	K_U13	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:</b>			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI
Jest gotów do wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów projektowych i realizacyjnych względem powstającej pracy dyplomowej.	EP_K01	K_K02	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Jest gotów do pracy zespołowej i efektywnego komunikowania się z innymi osobami w ramach podjętego projektu dyplomowego.	EP_K02	K_K03	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Jest gotów do umiejętnej organizacji działań i kreacji w zakresie projektowym i realizacyjnym w ramach powstającej pracy dyplomowej.	EP_K03	K_K06	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

#### VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

- 1) **Forma zaliczenia:**  
zaliczenie na ocenę
- 2) **Warunki zaliczenia** – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:  
frekwencja (80 % obecności na zajęciach);

aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, końcowosemestralne przeglądy prac)

3) **Warunki zaliczenia z oceną** – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:

**ocena celująca** – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena bardzo dobra** – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsemestralne i końcowosemestralne przeglądy prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena plus dobry** – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena dobry** – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena plus dostateczna** – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena dostateczna** – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.);

**ocena niedostateczna** – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.)

4) **Kryteria oceniania** – jeśli przedmiot jest na ocenę:

**ocena celująca** – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

**ocena bardzo dobra** – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

**ocena plus dobry** – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

**ocena dobry** – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

**ocena plus dostateczna** – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

**ocena dostateczna** – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

**ocena niedostateczna** – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. Obciążenie pracą	sem. VI	razem
	h	h
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach)	75	75
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury, przygotowanie pracy artystycznej, projektu, prezentacji itp.)	450	450
<b>Razem</b>	<b>525</b>	<b>525</b>
<b>B. Punkty ECTS</b>		
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	3	3
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	14	14

<b>Razem</b>	<b>17</b>	<b>17</b>
--------------	-----------	-----------

#### VIII. Spis zalecanych lektur

**1) Wykaz lektur podstawowych:**

(Uwarunkowany wybraną pracownią)

**2) Wykaz lektur uzupełniających:**

(Uwarunkowany wybraną pracownią)

*AUTOR OPRACOWANIA*  
*Rada Programowa Kierunku*