

KARTA PRZEDMIOTU^{1 2}

I. Informacje ogólne

- 1) **Nazwa przedmiotu:**
PROJEKTOWANIE – PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA
- 2) **Forma studiów:**
STUDIA STACJONARNE
- 3) **Kod przedmiotu:**
kier. – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/semestry
S/S/M/PU/ĆW/I, II, III, IV
- 4) **Wydział:**
ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAPHII
- 5) **Kierunek:**
SCENOGRAPHIA
- 6) **Profil:**
OGÓLNOAKADEMICKI
- 7) **Rodzaj studiów:**
DRUGIEGO STOPNIA Z TYTUŁEM MAGISTRA
- 8) **Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot** – Wydział / studium języków obcych:
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAPHII

II. Informacje o przedmiocie

- 1) **Semestr/y** (wymienić wszystkie semestry w cyklu kształcenia):
I, II, III, IV
- 2) **Liczba punktów ECTS** (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia):
I-3, II-3, III-5, IV-10
- 3) **Poziom przedmiotu:**
podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany
ŚREDNIOZAAWANSOWANY
- 4) **Typ przedmiotu:**
obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy
OBOWIĄZKOWY
- 5) **Język wykładowy:**
POLSKI

¹ obowiązuje zgodnie z programem i planem studiów danego kierunku

² 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.
KOREKTY ZADANYCH TEMATÓW, KONSULTACJE.
- 2) **Liczba godzin w semestrze** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):
I-30, II-30, III-30, IV-30
- 3) **Liczba godzin w tygodniu** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):
I-2, II-2, III-2, IV-2

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 zaawansowanej wiedzy z zakresu procesu projektowego i jego prezentacji.	EP_W01, EP_W02, EP_W03, EP_W05
C2	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy dotyczącej zastosowania właściwych materiałów i technologii w wybranym zakresie.	EP_W04
C3	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności kreowania innowacyjnych rozwiązań i podejmowania samodzielnych decyzji w wybranym zakresie twórczym i projektowym.	EP_U01, EP_U02, EP_U05
C4	Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności samodzielnego przedstawiania koncepcji i projektu uwzględniając uwarunkowania ideowe, techniczne i technologiczne.	EP_K03, EP_U04, EP_U06
C5	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie zaawansowanej publicznej prezentacji i przekazu założeń projektowych.	EP_K02, EP_K04
C6	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie generowania własnych idei twórczych, samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych.	EP_K01, 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_W02	Zna i rozumie zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w obszarze studiowanego kierunku (scenografii, kostiumu, ubioru, inscenizacji zjawisk teatralnych).
K_W03	Zna i rozumie problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych.
K_W06	Zna i rozumie zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.
K_W08	Zna i rozumie zasady zastosowania właściwej technologii w wybranym zakresie.
K_W11	Zna i rozumie zasady tworzenia kolekcji, ubioru, kostiumów scenicznych i scenografii.
K_U01	Potrafi wyrażać twórczo własne idee projektowe.
K_U02	Potrafi kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie.
K_U05	Potrafi modelować, makietować i prototypować opracowywane projekty w wybranym zakresie.
K_U06	Potrafi podjąć samodzielnie decyzję wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji zadania.
K_U09	Potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów.
K_U12	Potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie.
K_U16	Potrafi stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia.
K_K01	Jest gotów do refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości.
K_K02	Jest gotów do argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji.
K_K06	Jest gotów do samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie.
K_K07	Jest gotów do prezentacji, przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.

5) **Przedmiotowe efekty uczenia się i metody ich weryfikacji:**

WIEDZA zna i rozumie:			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI

Zna i rozumie zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w zakresie projektowania ubioru, kostiumu.	EP_ W01	K_ W02	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie problematykę tworzenia projektów ubiorów, kostiumów w kontekście działań interdyscyplinarnych.	EP_ W02	K_ W03	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego ubioru, kostiumu.	EP_ W03	K_ W06	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie zasady stosowania właściwej technologii w zakresie projektowania ubioru kostiumu.	EP_ W04	K_ W08	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Zna i rozumie zasady tworzenia kolekcji ubiorów, kostiumów.	EP_ W05	K_ W11	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI
Potrafi wyrazić twórczo własne idee projektowe w zakresie tworzenia ubioru, kostiumu.	EP_ U01	K_ U01	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi Student potrafi kreować innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania ubioru, kostiumu.	EP_ U02	K_ U02	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi modelować i prototypować opracowane projekty ubioru, kostiumu.	EP_ U03	K_ U05	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi podjąć samodzielne decyzje wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji projektów ubioru, kostiumu.	EP_ U04	K_ U06	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów w zakresie projektowania ubioru, kostiumu.	EP_ U05	K_ U09	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie	EP_ U06	K_ U12	realizacja tematu projektowego z zakresu

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:			
projektowania ubioru, kostiumu.			projektowania ubioru
Potrafi stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia w zakresie projektowania ubioru, kostiumu.	EP_U07	K_U16	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:			
OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ	METODY WERYFIKACJI
Jest gotów do refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości w kontekście projektowania ubioru, kostiumu.	EP_K01	K_K01	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Jest gotów do argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji w ramach tworzenia projektów ubiorów, kostiumów.	EP_K02	K_K02	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Jest gotów do samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie w zakresie projektowania, realizacji i prezentacji ubioru, kostiumu.	EP_K03	K_K06	realizacja tematu projektowego z zakresu projektowania ubioru
Jest gotów do prezentacji ubioru, kostiumu oraz do przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.	EP_K04	K_K07	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, śródsesemestralne i końcowossemestralne 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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, śródsesemestralne i końcowosesemestralne 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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. I	sem. II	sem. III	sem. IV	razem
	h	h	h	h	h
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach)	30	30	30	30	120
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury, przygotowanie pracy artystycznej, projektu, prezentacji itp.)	60	60	120	270	240
Razem	90	90	90	90	360
B. Punkty ECTS					
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	1	1	1	1	4
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	2	2	4	9	17
Razem	3	3	5	10	21

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych:

(Uwarunkowany wybraną pracownią)

2) Wykaz lektur uzupełniających:

(Uwarunkowany wybraną pracownią)

AUTOR OPRACOWANIA
Rada Programowa Kierunku