

KARTA PRACOWNI

1. Nazwa Pracowni:

Pracownia Scenografii

2. Kierownik Pracowni:

dr hab. Tomasz Ryszczyński.

3. Asystent:

-

4. Kontakt:

tomasz.ryszczynski@uap.edu.pl

5. Lokalizacja:

sala 41, bud. E, ul. Wolnica 9, Poznań

6. Wydział:

Architektury Wnętrz i Scenografii / Katedra Scenografii

7. Ogólna formuła prowadzenia zajęć:

Korekty i konsultacje realizowanych projektów, wykłady wprowadzające w problematykę ćwiczeń, analiza lektur, plenery, seminaria dyplomowe.

8. Ogólne treści merytoryczne:

Pracownia prowadzi działania w dwóch trybach. Obowiązkowym dla osób studiujących na 1 roku na Kierunku Scenografia oraz otwartym dla pozostałych roczników oraz kierunków.

Zakres obligatoryjny dotyczy podstaw scenografii, mających za główny cel zapoznanie osób studiujących z procesem projektowym, począwszy od jego analitycznych aspektów, aż do sposobu prezentacji finalnej wizji. Zajęcia skupiają się na fundamentalnych kwestiach determinujących charakter scenograficznych przestrzeni, takich jak znakowość, geometria oraz ruch. Uczą interpretować zjawiska

oraz świadomie używać środków ekspresji adekwatnych do charakteru plastycznej narracji. Szukamy powodów do zaistnienia celowo ukształtowanej formy przestrzennej i nabycia umiejętności projektowych, aby w przyszłości móc realizować bardziej zaawansowane zadania. W pierwszym semestrze realizowane ćwiczenia mają charakter abstrakcyjny, natomiast drugie półrocze jest wprowadzeniem w zagadnienia scenografii teatralnej.

W trybie otwartym, w ramach działań związanych z projektowaniem scenografii istnieje możliwość pracy z tekstem, ukierunkowanej na poszukiwania znaku przestrzennego, którego rolą będzie współtworzenie dramaturgii spektaklu, w oparciu o wieloznaczność oraz sugestywność.

Jednak dominującym obszarem przestrzennych eksploracji jest scenografia cyfrowa, ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni oraz kostiumów projektowanych na potrzeby gier, filmów oraz animacji. Grafika koncepcyjna (ang. *concept art*) przyjmuje formę ilustracji, w której głównym celem jest wyrażenie autorskiej wizji projektu, idei oraz nastroju. Na zajęciach koncentrujemy się na elementach i zasadach sztuki używanych podczas tworzenia conceptów (przestrzeń, postacie, kostiumy, pojazdy). Analizujemy, co i jaki ma wpływ na kompozycję czy nastrój. Poruszamy temat narracji w grach i filmie. Poznamy metody malunku cyfrowego (używając Photoshopa i programów 3D).

9. Język wykładowy:

Polski, Angielski.

10. Realizowane przedmioty:

(wypełnić dla przedmiotów, które realizuje pracownia)

a. Pracownia kierunkowa

stopień studiów	studia jednolite
semestr studiów	3,4,5,6,7,8

wymagania wstępne*	<i>semestr 3:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 4:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 5:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 6:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 7:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 8:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu.
--------------------	---

realizowane tematy/zadania*	<i>semestr 3:</i> projekt wirtualnej przestrzeni oraz postaci do hasła: "Poznań za 100 lat" <i>semestr 4:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 5:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 6:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 7:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 8:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
forma zaliczenia*	<i>semestr 3:</i> zaliczanie z oceną <i>semestr 4:</i> zaliczanie z oceną <i>semestr 5:</i> zaliczanie z oceną <i>semestr 6:</i> zaliczanie z oceną <i>semestr 7:</i> zaliczanie z oceną <i>semestr 8:</i> zaliczanie z oceną

warunki zaliczenia i kryteria oceny*	<i>semestr 3:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 4:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 5:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 6:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 7:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 8:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 9:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 10:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach.
--------------------------------------	--

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	1. <i>semestr 3:</i> „Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy” Simeon Genew 2. <i>semestr 4:</i> „Książka Przewodnik dla początkujących po szkicowaniu: roboty, pojazdy i koncepcje science-fiction” 3. <i>semestr 5:</i> „Character Design Quarterly” 4. <i>semestr 6:</i> „SEN CZAROWNIKA Fabularny podręcznik concept artu” Paweł Graniak <i>semestr 7:</i> „Scenografia” Allan Starski, Irena A. Stanisławska Wydawnictwo Wojciech Marzec W-wa 2013 <i>semestr 8:</i> „Amalgamaty sztuk i - intermedialne uwikłanie teatru” red.J.Limon wyd. słowo/ obraz, terytoria 2011 ponadto, branżowe czasopisma związane z teatrem takie jak np. „Didaskalia”, „Teatr”. „Notatnik teatralny”, „Scena”, „Dialog” itp.
---	--

Tabela 1 Informacje dla pracowni realizowanej jako Pracownia kierunkowa artystyczna lub projektowa

*wypełnić z podziałem na wszystkie semestry, w których występuje przedmiot

b. Pracownia uzupełniająca I

stopień studiów	studia jednolite
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9,10

wymagania wstępne*	<i>semestr 3:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 4:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 5:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 6:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 7:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 8:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 9:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 10:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu.
--------------------	--

realizowane tematy/zadania*	<i>semestr 3:</i> projekt wirtualnej przestrzeni oraz postaci do hasła: "Poznań za 100 lat" <i>semestr 4:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 5:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 6:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 7:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 8:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 9:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 10:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
-----------------------------	--

forma zaliczenia*	semestr 3: zaliczanie z oceną semestr 4: zaliczanie z oceną semestr 5: zaliczanie z oceną semestr 6: zaliczanie z oceną semestr 7: zaliczanie z oceną semestr 8: zaliczanie z oceną semestr 9: zaliczanie z oceną semestr 10: zaliczanie z oceną
-------------------	---

warunki zaliczenia i kryteria oceny*	<i>semestr 3:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 4:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 5:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 6:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 7:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 8:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 9:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 10:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach.
---	--

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	5. <i>semestr 3:</i> „Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy” Simeon Genew 6. <i>semestr 4:</i> „Książka Przewodnik dla początkujących po szkicowaniu: roboty, pojazdy i koncepcje science-fiction” 7. <i>semestr 5:</i> „Character Design Quarterly” 8. <i>semestr 6:</i> „SEN CZAROWNIKA Fabularny podręcznik concept artu” Paweł Graniak <i>semestr 7:</i> „Scenografia” Allan Starski, Irena A. Stanisławska Wydawnictwo Wojciech Marzec W-wa 2013 <i>semestr 8:</i> „Amalgamaty sztuk i - intermedialne uwikłanie teatru” red.J.Limon wyd. słowo/ obraz, terytoria 2011 ponadto, branżowe czasopisma związane z teatrem takie jak np. „Didaskalia”, „Teatr” .”Notatnik teatralny”, „Scena”, „Dialog” itp.
--	---

Tabela 2 Informacje dla pracowni realizowanej jako Pracownia uzupełniająca artystyczna lub projektowa

*wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

c. Pracownia dyplomująca

stopień studiów	studia jednolite
semestr studiów	9, 10

wymagania wstępne*	<i>semestr 9:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji scenograficznej spektaklu teatralnego lub środowiska wirtualnego jak np. przestrzeń gry wideo. <i>semestr 10:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji scenograficznej spektaklu teatralnego lub środowiska wirtualnego jak np. przestrzeń gry wideo.
realizowane tematy/zadania*	<i>semestr 9:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 10:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
forma zaliczenia*	semestr 9: zaliczanie z oceną semestr 10: zaliczanie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	<i>semestr 9:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 10:</i> Warunkiem zaliczenia i uzyskania pozytywnej oceny jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach.
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	semestr 9,10: Studenci zobowiązani są do poszukiwania źródeł poszerzających wiedzę związaną z poruszonymi w pracowni tematami, do studiowania albumów, czasopism, artykułów, filmów odnoszących się do szeroko pojętej kreacji przestrzeni

Tabela 3 Informacje dla pracowni realizowanej jako Pracownia dyplomująca artystyczna lub projektowa

*wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

d. Pracownia uzupełniająca II (przedmiot dla innego kierunku)

stopień studiów	studia jednolite
semestr studiów	5,6,7,8
wymagania wstępne*	<i>semestr 5:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 6:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 7:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 8:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu.

realizowane tematy/zadania*	<i>semestr 5:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 6:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 7:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 8:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
forma zaliczenia*	semestr 5: zaliczanie z oceną semestr 6: zaliczanie z oceną semestr 7: zaliczanie z oceną semestr 8: zaliczanie z oceną

warunki zaliczenia i kryteria oceny*	<i>semestr 5:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 6:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 7:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 8:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	9. <i>semestr 5:</i> „Character Design Quarterly” 10. <i>semestr 6:</i> „SEN CZAROWNIKA Fabularny podręcznik concept artu” Paweł Graniak <i>semestr 7:</i> „Scenografia” Allan Starski, Irena A. Stanisławska Wydawnictwo Wojciech Marzec W-wa 2013 <i>semestr 8:</i> „Amalgamaty sztuk i - intermedialne uwikłanie teatru” red.J.Limon wyd. słowo/ obraz, terytoria 2011 ponadto, branżowe czasopisma związane z teatrem takie jak np. ” Didaskalia”, „Teatr” .”Notatnik teatralny”, „Scena”, „Dialog” itp.

Tabela 4 Informacje dla pracowni realizowanej jako Przedmiot dla innego kierunku

*wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

e. Pracownia wolnego wyboru

stopień studiów	studia jednolite
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	<i>semestr 3:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 4:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 5:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 6:</i> Zainteresowanie problematyką plastyki gier i filmów, zadowalające umiejętności rysunkowe oraz znajomość programów graficznych. <i>semestr 7:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 8:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu. <i>semestr 9:</i> Umiejętność wykorzystania wiedzy praktycznej i teoretycznej nabytej w poprzednich latach studiów w celu zaprojektowania koncepcji plastycznej spektaklu teatralnego lub wizji przestrzennej i kostiumów na potrzeby gry oraz filmu.

realizowane tematy/zadania*	<i>semestr 3:</i> projekt wirtualnej przestrzeni oraz postaci do hasła: "Poznań za 100 lat" <i>semestr 4:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 5:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 6:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 7:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 8:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła. <i>semestr 9:</i> projekty koncepcyjne scenografii i kostiumów do spektakli teatralnych w oparciu o wybrane teksty dramatyczne; projekty przestrzeni i kostiumów do gier oraz filmów w oparciu o wybrane hasła.
forma zaliczenia*	<i>semestr 3:</i> zaliczenie <i>semestr 4:</i> zaliczenie <i>semestr 5:</i> zaliczenie <i>semestr 6:</i> zaliczenie <i>semestr 7:</i> zaliczenie <i>semestr 8:</i> zaliczenie <i>semestr 9:</i> zaliczenie

warunki zaliczenia i kryteria oceny*	<i>semestr 3:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 4:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 5:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 6:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 7:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 8:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach. <i>semestr 9:</i> Warunkiem zaliczenia i jest terminowe oddanie pracy semestralnej i jej satysfakcjonujący poziom oraz frekwencja i zaangażowanie na zajęciach.
---	--

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	11. <i>semestr 3:</i> „Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy” Simeon Genew 12. <i>semestr 4:</i> „Książka Przewodnik dla początkujących po szkicowaniu: roboty, pojazdy i koncepcje science-fiction” 13. <i>semestr 5:</i> „Character Design Quarterly” 14. <i>semestr 6:</i> „SEN CZAROWNIKA Fabularny podręcznik concept artu” Paweł Graniak <i>semestr 7:</i> „Scenografia” Allan Starski, Irena A. Stanisławska Wydawnictwo Wojciech Marzec W-wa 2013 <i>semestr 8:</i> „Amalgamaty sztuk i - intermedialne uwikłanie teatru” red.J.Limon wyd. słowo/ obraz, terytoria 2011 ponadto, branżowe czasopisma związane z teatrem takie jak np. „Didaskalia”, „Teatr” .”Notatnik teatralny”, „Scena”, „Dialog” itp.
---	---

Tabela 5 Informacje dla pracowni realizowanej jako Pracownia wolnego wyboru artystyczna lub projektowa

*wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

f. Projektowanie portfolio

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	10
wymagania wstępne*	Znajomość zasad kompozycji; Opanowanie wybranych komputerowych programów graficznych w stopniu zaawansowanym. Przygotowanie materiału wizualnego dotyczącego przebiegu studiów i pracy dyplomowej
realizowane tematy/zadania*	Projekt portfolio dyplomowego.
forma zaliczenia*	<i>semestr 10:</i> zaliczenie
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	Realizacja portfolio na poziomie zaawansowanym.

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	Albumy, katalogi, wydawnictwa i publikacje dotyczące zagadnień związanych z prezentacją portfolio.
---	---

Tabela 6 Informacje dla pracowni realizowanej jako Inna forma przedmiotu

*wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

11. ECTS:

Zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

12. Kierunkowe efekty kształcenia:

Zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

13. Autor opracowania:

dr hab. Tomasz Ryszczyński