

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

PRACOWNIA KIERUNKOWA

2) Prowadzący przedmiot:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Kod przedmiotu:

schemat: *kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y*

S/S/M/PK/ĆW/1,2

4) Kierunek, zakres:

SCENOGRAFIA

5) Wydział:

ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

6) Forma studiów (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

STACJONARNE

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

OGÓLNOAKADEMICKI

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

DRUGIEGO STOPNIA Z TYTUŁEM MAGISTR

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (*wydział / zakład języków obcych*):

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

I, II

2) Liczba punktów ECTS

I - 5, II - 5

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

ZAAWANSOWANY

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*podstawowe ogólne / artystyczne, kierunkowe ogólne / artystyczne*):

KIERUNKOWE ARTYSTYCZNE

5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

OBOWIĄZKOWY

6) Język/i wykładowy/e

POLSKI

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ĆWICZENIA

2) Liczba godzin w semestrze (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

I - 90, II - 90

3) Liczba godzin w tygodniu (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

I - 6, II - 6

IV. Wymagania wstępne

ZAAWANSOWANA WIEDZA, UMIEJĘTNOŚCI Z ZAKRESU PROJEKTOWANIA SCENOGRAPHII

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
C01	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy dotyczącej postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu.	EP_W01, EP_W04 EP_W05

C02	Celem przedmiotu jest nabycie zaawansowanej wiedzy z zakresu procesu projektowego i jego prezentacji.	EP_W02, EP_W03
C04	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności kreowania innowacyjnych rozwiązań i podejmowania samodzielnych decyzji w wybranym zakresie twórczym i projektowym.	EP_U01, EP_U02 EP_U08, EP_U09 EP_U10
C05	Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności samodzielnego przedstawiania koncepcji i projektu uwzględniając uwarunkowania ideowe, techniczne i technologiczne.	EP_U03, EP_U04 EP_U05, EP_U06 EP_U07
C07	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności przygotowania wystąpienia i opracowania teoretycznego związanego z zakresem studiów.	EP_U11
C09	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie zaawansowanej publicznej prezentacji i przekazu założeń projektowych.	EP_K02
C10	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie generowania własnych idei twórczych, samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych.	EP_K01, EP_K03
C11	Celem przedmiotu jest nabycie kompetencji w zakresie koordynacji pracy w zespole projektowym.	EP_K04

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Metody dydaktyczne:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W02	zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w obszarze							x			

	studiowanego kierunku (scenografii, kostiumu, ubioru, inscenizacji zjawisk teatralnych)												
K_W03	problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych								x				
K_W06	zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.								x				
K_W07	problematykę związaną z materiałami i technologiami stosowanymi w scenografii, kostiumie, ubiorze, obiekcie (rekwizycie)								x				
K_W09	wielowarstwowe konteksty historyczne, kulturowe, społeczne oraz potrafi wykazać się wiedzą dotyczącą postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu								x				
K_W011	zasady tworzenia kolekcji, ubioru, kostiumów scenicznych i scenografii.									x			
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:													
K_U01	wyrażać twórczo własne idee projektowe								x				
K_U02	kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie								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				
K_U05	modelować, makietować i prototypować opracowywane projekty w wybranym zakresie								x				
K_U06	podjąć samodzielnie decyzję wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji zadania								x				
K_U07	doskonalić umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu projektowego i realizacyjnego								x				
K_U08	zaplanować własną działalność projektową i twórczą, uwzględniając kwestie etyczne.								x				
K_U09	kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów								x				
K_U12	posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie								x				

K_U16	stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia									x		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
K_K01	refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości									x		
K_K02	argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji									x		
K_K04	świadomego zastosowania mechanizmów psychologii w kontekście projektowym.									x		
K_K06	samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie.									x		
K_K07	prezentacji, przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.										x	

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKO- WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	Student zna i rozumie zagadnienia niezbędna do formułowania i rozwiązywania problemów w zakresie projektowania scenografii i obiektów scenicznych	K_W02 K_W03 K_W06 K_W07 K_W08 K_W09 K_W011							x			
P_W02	Student zna i rozumie problematykę tworzenia projektów scenograficznych w kontekście działań interdyscyplinarnych.	K_W02 K_W03 K_W06 K_W07 K_W08 K_W09 K_W011							x			
P_W03	Student zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i	K_W02 K_W03 K_W06 K_W07							x			

	realizacyjnego scenografii, obiektów scenicznych i działań inscenizacyjnych.	K_W08 K_W09 K_W011											
P_W04	Student zna i rozumie zasady stosowania właściwej technologii w zakresie projektowania scenografii szeroko pojętej .	K_W02 K_W03 K_W06 K_W07 K_W08 K_W09 K_W011							x				
P_W05	Student zna i rozumie zasady tworzenia działań efemerycznych na pograniczu scenografii i inscenizacji.	K_W02 K_W03 K_W06 K_W07 K_W08 K_W09 K_W011								x			
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:													
P_U01	Student potrafi wyrazić twórczo własne idee projektowe w zakresie tworzenia scenografii	K_U01							x				
P_U02	Student potrafi kreować w sposób eksperymentalny rozwiązania w zakresie projektowania scenografii i obiektów scenicznych i okolicznościowych.	K_U02							x				
P_U03	Student potrafi analizować potrzeby w zespole twórczym uwzględniając uwarunkowania funkcjonalne, techniczne i technologiczne w kontekście projektowania scenografii.	K_U03							x				
P_U04	Student potrafi doskonalić umiejętności przedstawiania koncepcji i projektu za pomocą rysunku prezentacyjnego.	K_U04							x				
P_U05	Student potrafi modelować i konstruować opracowane projekty scenografii i rekwizytów.	K_U05							x				
P_U06	Student potrafi podjąć samodzielne decyzje wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji projektów scenograficznych w zakresie teatru, filmu i iveru	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U06 K_U07 K_U08							x				

		K_U09 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16										
P_U07	Student potrafi doskonalić umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu projektowego i realizacyjnego przy tworzeniu scenografii i obiektów scenicznych.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U06 K_U07 K_U08 K_U09 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16						x				
P_U08	Student potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów w zakresie projektowania scenografii.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U06 K_U07 K_U08 K_U09 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16							x			
P_U09	Student potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie projektowania scenografii	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U06 K_U07 K_U08 K_U09 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16							x			
P_U10	Student potrafi prowadzić zespół projektowy i realizacyjny oraz współdziałać z innymi członkami tego zespołu w ramach tworzenia scenografii.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05							x			

[illegible]

	prezentacji scenografii szeroko pojętej.												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_W02		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_W03		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_W04		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_W05		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U01		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U02		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U03		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U04		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U05		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U06		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U07		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U08		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U09		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U10		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_U11		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_K01		Realizacja tematu projektowego, konsultacje

P_K02		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_K03		Realizacja tematu projektowego, konsultacje
P_K04		Realizacja tematu projektowego, konsultacje

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) Forma zaliczenia:

ZALICZENIE Z OCENĄ

2) a. Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:

frekwencja (80 % obecności na zajęciach); aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne, zaliczenie pisemne, egzamin).

b. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – 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.

3) Kryteria oceniania wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na ocenę:

ocena celująca (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena bardzo dobra (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena niedostateczny (2,0) – 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 h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)							90	90			180
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)							60	60			120

razem							150	150			300
B. punkty ECTS*	sem I	sem II	sem III	sem IV	sem V	sem VI	sem VII	sem VIII	sem IX	sem X	razem ECTS
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego							3	3			6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego							2	2			4
razem							5	5			10

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

SPIS LEKTUR UWARUNKOWANY WYBRANA PRACOWNIĄ ARTYSTYCZNĄ LUB PROJEKTOWĄ

2) Wykaz lektur uzupełniających

SPIS LEKTUR UWARUNKOWANY WYBRANA PRACOWNIĄ ARTYSTYCZNĄ LUB PROJEKTOWĄ

AUTOR OPRACOWANIA

Rada Programowa Kierunku Scenografia