

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

PROJEKTOWANIE – PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA II

2) Prowadzący przedmiot:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Kod przedmiotu:

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

PU/S/J/PUII/ĆW/5,6,7,8

4) Kierunek, zakres:

PROJEKTOWANIE UBIORU

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*)

STUDIA JEDNOLITE MAGISTERSKIE

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

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

V, VI, VII, VIII

2) Liczba punktów ECTS

V - 3, VI - 3, VII - 3, VIII - 3

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

ŚREDNIOZAAWANSOWANY

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

KIERUNKOWE PRAKTYCZNE

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

OBOWIĄZKOWY

6) Język/i wykładowy/e

POLSKI

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

KOREKTY ZADANYCH TEMATÓW, KONSULTACJE

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

V - 60, VI - 60, VII - 60, VIII - 60

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

V - 2, VI - 2, VII - 2, VIII - 2

IV. Wymagania wstępne

ZGODNE Z KARTĄ PRACOWNI

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 poznanie etapów projektowania przestrzeni i roli projektanta scenografii.	EP_W01 EP_W04 EP_U01 EP_U02 EP_U04 EP_U05 EP_K01

C02	Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności projektowania scenografii oraz uzyskanie świadomości wieloaspektowości procesu projektowego i jego interdyscyplinarności.	EP_W02 EP_U03
C03	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności wykorzystania doświadczeń z dziedzin pokrewnych.	EP_K03
C04	Celem przedmiotu jest zrozumienie potrzeby współpracy w ramach różnych specjalności projektowych.	EP_W05 EP_U06 EP_K04
C05	Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności integrowania różnych elementów przekazu, ich artykułowania a także podjęcia dyskusji.	EP_W03 EP_U01 EP_U06 EP_K02

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

ZGODNIE Z KARTĄ PRACOWNI

3) Metody dydaktyczne:

ZGODNIE Z KARTĄ PRACOWNI

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_W04	Zna i rozumie współczesne dylematy kulturowe i społeczne oraz ich znaczenie dla praktyki projektowej i komunikacji wizualnej związanej z branżą mody.					X	X	X	X		
K_W07	Zna metody i strategie pracy twórczej w sztukach artystycznych i projektowaniu ubioru, także te uwzględniające eksperymenty z formą, materiałem oraz rolą ciała jako medium.					X	X	X	X		
K_W09	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, traktując je jako punkt wyjścia do kształtowania własnej, niezależnej i świadomej wypowiedzi twórczej.					X	X	X	X		
K_W10	Zna i rozumie zasady tworzenia oryginalnych projektów w oparciu o potrzeby użytkownika, kontekst społeczno-kulturowy oraz zasady analizy wizualnej i koncepcyjnej dzieła.					X	X	X	X		
K_W11	Zna i rozumie zagadnienia kompozycji,					X	X	X	X		

	perspektywy, anatomii człowieka w kontekście realizacji prac artystycznych i projektowania ubioru oraz problematykę związaną z technikami stosowanymi w rysunku i malarstwie.											
K_W13	Zna i rozumie problematykę związaną z materiałami i technologiami stosowanymi w procesie projektowym ubioru, a także zastosowaniem właściwej techniki.					x	x	x	x			
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
K_U04	Potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności, metody i narzędzia z nowymi doświadczeniami zdobywanymi w procesie poszukiwań i eksperymentów.					x	x	x	x			
K_U05	Potrafi formułować i testować hipotezy projektowe w kontekście konkretnych problemów estetycznych, użytkowych lub społecznych.					x	x	x	x			
K_U10	Potrafi wykorzystać posiadaną osobowość artystyczną w procesie projektowym do tworzenia oryginalnych koncepcji w odpowiedzi na specyficzne potrzeby użytkowników, z uwzględnieniem aspektów funkcjonalnych i estetycznych.					x	x	x	x			
K_U11	Potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji prac artystycznych i projektowych z zakresu ubioru, kostiumu, obiektu.					x	x	x	x			
K_U12	Potrafi projektować ubiór i kostium w odpowiedzi na specyficzne potrzeby użytkowników w sposób kreatywny i innowacyjny, jest otwarty na nowe rozwiązania.					x	x	x	x			
K_U14	Potrafi realizować samodzielne i zróżnicowane działania twórcze o charakterze eksperymentalnym, wykorzystując niestandardowe środki wyrazu, media i strategie artystyczne oraz wyobraźnię i intuicję.					x	x	x	x			
K_U15	Potrafi samodzielnie korzystać z umiejętności twórczych i warsztatowych oraz je doskonalić, dobierając metody wspierające rozwój własnego języka artystycznego i projektowego.					x	x	x	x			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
K_K03	Jest gotów do inicjowania i organizowania działań artystycznych i projektowych na rzecz środowiska społecznego.					x	x	x	x			
K_K07	Jest przygotowany do samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji projektowych, integrując wiedzę z różnych dziedzin, również w sytuacjach ograniczonych pod względem dostępu do informacji i technologii.					x	x	x	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:												
EP_W01	Zna podstawowe zasady analizy wizualnej i koncepcyjnej projektowania przestrzeni w kontekście szeroko rozumianej scenografii.	K_W04 K_W11					x	x	x	x		
EP_W02	Zna podstawowe metody i strategie pracy twórczej z uwzględnieniem eksperymentu oraz potrafi odnieść je do zagadnień scenicznych.	K_W07					x	x	x	x		
EP_W03	Zna zagadnienia niezbędne do tworzenia odważnych i świadomych koncepcji w odniesieniu do przestrzeni oraz techniki ich wizualizacji.	K_W09					x	x	x	x		
EP_W04	Zna i rozumie zasady wynikające z organizacji przestrzeni przy uwzględnieniu wymogów sceny i aktora oraz wątków społeczno-kulturowych.	K_W10					x	x	x	x		
EP_W05	Zna i rozumie w stopniu podstawowym techniki i technologie stosowane w projektowaniu scenografii oraz zagadnienia z zakresu materiałoznawstwa.	K_W13					x	x	x	x		
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
EP_U01	Potrafi przeprowadzić proces projektowy od wstępnych szkiców do finalnej koncepcji i integrować różnorodne elementy przekazu.	K_U04 K_U14					x	x	x	x		
EP_U02	Potrafi dokonać analizy podjętego tematu zgodnie z założeniami projektowymi i artystycznymi uwzględniając aspekty kulturowe i społeczne w kontekście scenografii.	K_U05					x	x	x	x		
EP_U03	Potrafi zaprojektować koncepcje przestrzenne/scenograficzne zgodnie z założeniami celowymi będąc gotów do działań poznawczych i	K_U04 K_U12					x	x	x	x		

	eksperymentowania.												
EP_U04	Potrafi realizować własne, niestandardowe koncepcje projektowe w zakresie scenografii i szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy z uwzględnieniem przeznaczenia i funkcji.	K_U10 K_U12					x	x	x	x			
EP_U05	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń iwentu.	K_U11					x	x	x	x			
EP_U06	Potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku i innych technik przekazu projektowego np: modelować i makietować koncepcje przestrzenne mając na uwadze zastosowane materiały oraz technikę i technologię wykonania.	K_U15					x	x	x	x			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:													
EP_K01	Podejmuje działania na rzecz doskonalenia swoich umiejętności i wiedzy w zakresie koncepcji przestrzennych.	K_K03					x	x	x	x			
EP_K02	Wykazuje otwartość w dyskusji w celu doskonalenia swoich projektów oraz gotowość do realizacji i prezentacji portfolio dotyczącego przestrzeni scenicznej.	K_K03 K_K07					x	x	x	x			
EP_K03	Jest gotów do podejmowania wyzwań projektowych uwzględniając wiedzę z różnych dziedzin, rozumiejąc wartość działań poznawczych dotyczących przestrzeni scenicznej.	K_K07					x	x	x	x			
EP_K04	Jest gotów do podejmowania decyzji projektowych dotyczących przestrzeni scenicznej w zakresie materiałów, technik i technologii.	K_K07					x	x	x	x			

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
EP_W01	Zna podstawowe zasady analizy wizualnej i koncepcyjnej projektowania przestrzeni w kontekście szeroko rozumianej scenografii.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.

EP_W02	Zna podstawowe metody i strategie pracy twórczej z uwzględnieniem eksperymentu oraz potrafi odnieść je do zagadnień scenicznych.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_W03	Zna zagadnienia niezbędne do tworzenia odważnych i świadomych koncepcji w odniesieniu do przestrzeni oraz techniki ich wizualizacji.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_W04	Zna i rozumie zasady wynikające z organizacji przestrzeni przy uwzględnieniu wymogów sceny i aktora oraz wątków społeczno-kulturowych.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_W05	Zna i rozumie w stopniu podstawowym techniki i technologie stosowane w projektowaniu scenografii oraz zagadnienia z zakresu materiałoznawstwa.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U01	Potrafi przeprowadzić proces projektowy od wstępnych szkiców do finalnej koncepcji i integrować różnorodne elementy przekazu.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U02	Potrafi dokonać analizy podjętego tematu zgodnie z założeniami projektowymi i artystycznymi uwzględniając aspekty kulturowe i społeczne w kontekście scenografii.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U03	Potrafi zaprojektować koncepcje przestrzenne/scenograficzne zgodnie z założeniami celowymi będąc gotów do działań poznawczych i eksperymentowania.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U04	Potrafi realizować własne, niestandardowe koncepcje projektowe w zakresie scenografii i szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy z uwzględnieniem przeznaczenia i funkcji.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U05	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń iwentu.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_U06	Potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku i innych technik przekazu projektowego np: modelować i makietować koncepcje przestrzenne mając na uwadze zastosowane materiały oraz technikę i technologię wykonania.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_K01	Podejmuje działania na rzecz doskonalenia swoich umiejętności i wiedzy w zakresie koncepcji przestrzennych.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_K02	Wykazuje otwartość w dyskusji w celu doskonalenia swoich projektów oraz gotowość do realizacji i prezentacji portfolio dotyczącego przestrzeni scenicznej.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
EP_K03	Jest gotów do podejmowania wyzwań projektowych uwzględniając wiedzę z różnych dziedzin, rozumiejąc wartość działań poznawczych dotyczących przestrzeni scenicznej.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.

EP_K04	Jest gotów do podejmowania decyzji projektowych dotyczących przestrzeni scenicznej w zakresie materiałów, technik i technologii.	Konsultacje, realizacja będąca odpowiedzią na zadany temat.
--------	--	---

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, śródsesestralne i końcowosesestralne przeglądy prac)

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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesestralne i końcowosesestralne 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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych 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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych 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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych 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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych 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 śródsesestralnych i końcowosesestralnych 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)					60	60	60	60			240
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)					30	30	30	30			120
razem					90	90	90	90			360
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					2	2	2	2			8
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego					1	1	1	1			4
razem					3	3	3	3			12

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

W KARCIE PRACOWNI

2) Wykaz lektur uzupełniających

W KARCIE PRACOWNI

AUTOR OPRACOWANIA

Rada Programowa Kierunku Projektowanie Ubioru