

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

PROJEKTOWANIE – PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA II

2) Prowadzący przedmiot:

PROWADZĄCY WYBRANĄ PRACOWNIĘ

3) Kod przedmiotu:

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

S/S/J/PPUIII/ĆW/5,6,7,8

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*)

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 ARTYSTYCZNE

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 - 30, VIII - 30

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

V - 4, VI - 4, VII - 2, VIII - 2

IV. Wymagania wstępne

1. Zaliczone przedmioty: Podstawy projektowania scenografii, Techniki i technologie scenografii, Komputerowe wspomaganie projektowania, Rysunek techniczny, Materiałoznawstwo, Makietowanie, Malarstwo, Rysunek anatomiczny,
2. Podstawowa wiedza z zakresu scenografii.
3. Znajomość podstawowych technik projektowych oraz realizacyjnych.
4. Kreatywność i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych.

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 zróżnicowanego podejścia do rozwiązywania problemów projektowych.	P_U03

C02	Celem przedmiotu jest zaprojektowanie scenografii / kostiumu oraz uzyskanie świadomości wieloaspektowości procesu projektowego i jego interdyscyplinarności.	P_W01, P_U01, P_U02, P_KO1
C03	Celem przedmiotu jest umiejętność wykorzystania doświadczeń z dziedzin pokrewnych.	P_W02, P_K02, P_K03
C04	Celem przedmiotu jest zrozumienie potrzeby współpracy w ramach różnych specjalności projektowych.	P_W01

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Treści merytoryczne uwarunkowane wybraną pracownią artystyczną.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, pokazy, plenery, wykłady, konsultacje oraz korekty indywidualne dotyczące realizowanych ćwiczeń i prac.

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_W01	Zna i rozumie język pojęć, symboli i terminów związanych ze studiowaną dziedziną: scenografii, kostiumu, światła scenicznego w zależności od wybranego zakresu zainteresowań zawodowych.					x	x	x	x		
K_W03	Zna i rozumie podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.					x	x	x	x		
K_W05	Zna i rozumie ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w tworzeniu scenografii oraz światła scenicznego.					x	x	x	x		
K_W08	Zna i rozumie problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych.					x	x	x	x		

K_W10	Zna i rozumie zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.						x	x	x	x		
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
K_U02	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy idei, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń eventu.						x	x	x	x		
K_U03	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie rysunku technicznego i jego zapisu.						x	x	x	x		
K_U04	Potrafi realizować własne koncepcje projektowe w zakresie scenografii, kostiumu oraz światła scenicznego, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy.						x	x	x	x		
K_U05	Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.						x	x	x	x		
K_U06	Potrafi modelować i makietować koncepcje przestrzenne.						x	x	x	x		
K_U07	Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę.						x	x	x	x		
K_U08	Potrafi przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich.						x	x	x	x		
K_U09	Potrafi kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie.						x	x	x	x		
K_U10	Potrafi zaplanować własną działalność projektową i twórczą, uwzględniając kwestie etyczne.						x	x	x	x		
K_U11	Potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów.						x	x	x	x		
K_U13	Potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie						x	x	x	x		
K_U15	Potrafi wykorzystywać wiedzę z zakresu dziedzin humanistycznych do wzbogacania swoich poglądów oraz rozwijania indywidualnej postawy twórczej.						x	x	x	x		

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
K_K01	Jest gotów do wymiany doświadczeń związanych z wybranymi realizacjami projektowymi.					x	x	x	x			
K_K02	Jest gotów do adaptowania się do zmieniających się okoliczności procesu projektowego i realizacyjnego.					x	x	x	x			
K_K04	Jest gotów do doskonalenia umiejętności organizacji pracy i kreacji w wybranym zakresie projektowym i realizacyjnym.					x	x	x	x			
K_K05	Jest gotów do czytelnej, publicznej prezentacji rezultatów swojej pracy teoretycznej, artystycznej i projektowej, nadzorowania procesu realizacji.					x	x	x	x			
K_K06	Jest gotów do uszanowania tradycji i kultury rozumiejąc znaczenie wartości zastanych oraz poszerzania wiedzy z zakresu kultury i sztuki.					x	x	x	x			
K_K07	Jest gotów do argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji jak również krytycznej samooceny własnych działań twórczych.					x	x	x	x			
K_K08	Jest gotów do samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie.					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:												
P_W01	Zna i rozumie różnice wynikające ze specyfiki różnych dyscyplin projektowych.	K_W01 K_W08					x	x	x	x		
P_W02	Zna i rozumie wielowątkowe aspekty projektowania.	K_W03 K_W05 K_W10					x	x	x	x		
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	Potrafi podjąć samodzielne	K_U03					x	x	x	x		

	decyzje wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji projektów scenografii.	K_U04 K_U05 K_U13												
P_U02	Potrafi przeprowadzić kompleksowo proces projektowy w obszarze scenografii z uwzględnieniem makietowania.	K_U02					x	x	x	x				
P_U03	Potrafi w sposób nieszablonowy kreować rozwiązania projektowe w obszarze scenografii i kostiumu, kontynuując swój rozwój.	K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U11 K_U15					x	x	x	x				
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:														
P_K01	Jest gotów do świadomego postrzegania otaczającej rzeczywistości, wykorzystania wniosków oraz obrony własnej idei projektowych.	K_K03 K_K06 K_K07					x	x	x	x				
P_K02	Jest gotów do samodzielnego poszerzania wiedzy i umiejętności zakresu projektowania.	K_K02 K_K08					x	x	x	x				
P_K03	Jest gotów do prezentacji rezultatów swojej pracy projektowej.	K_K01 K_K05					x	x	x	X				

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
W01	Zna i rozumie różnice wynikające ze specyfiki różnych dyscyplin projektowych.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
W02	Zna i rozumie wielowątkowe aspekty projektowania.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
U01	Potrafi podjąć samodzielne decyzje wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji projektów scenografii.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
U02	Potrafi przeprowadzić kompleksowo proces projektowy w obszarze scenografii z uwzględnieniem makietowania.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)

U03	Potrafi w sposób nieszablonowy kreować rozwiązania projektowe w obszarze scenografii i kostiumu, kontynuując swój rozwój.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
K01	Jest gotów do świadomego postrzegania otaczającej rzeczywistości, wykorzystania wniosków oraz obrony własnej idei projektowych.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
K02	Jest gotów do samodzielnego poszerzania wiedzy i umiejętności zakresu projektowania.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)
K03	Jest gotów do prezentacji rezultatów swojej pracy projektowej.	obecność i aktywność na zajęciach, realizowanie zadań, konsultacje (podczas zajęć i online)

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 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 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 końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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	30	30			180
samodzielna praca					25	25	50	50			150

studenta (poza udziałem w zajęciach)											
razem					85	85	80	80			330
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 akademicki ego					2	2	1	1			6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademicki ego					1	1	2	2			6
razem					3	3	3	3			12

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

ZGODNIE Z KARTĄ PRACOWNI

2) Wykaz lektur uzupełniających

ZGODNIE Z KARTĄ PRACOWNI

AUTOR OPRACOWANIA

Rada Programowa Kierunku Scenografia