

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA I STOPNIA – LICENCJACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH														GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																												
		PRZEDMIOTY OGÓLNE										PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE				PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE												PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE																
		Historia sztuki / ogólny	Historia sztuki użytkowej / ogólny	Filozofia / ogólny	J. obce / ogólny	Wychowanie f. / ogólny	Psychologia w. / ogólny	Pracownia / ogólny	Wykłady / ogólny	Szkolenie BHP / ogólny	Szkolenie biblioteczne / ogólny	Rysunek / ogólny	Rysunek z elementami anatomii / ogólny	Malstwo / ogólny	Wybrana praca artystyczna / ogólny	Fotografia / ogólny	Projektowanie scenografii / ogólny	Projektowanie ubioru / ogólny	Projektowanie - praca kierunkowa / ogólny	Projektowanie - praca uzup. I / ogólny	Projektowanie - praca uzup. II / ogólny	Projektowanie - praca uzup. III / ogólny	Projektowanie - praca uzup. IV / ogólny	Rysunek prezentacyjny / ogólny	Projektowanie Portfolio / ogólny	Praktyki / ogólny	Plener projektowy / ogólny	Przygotowanie projektu do produkcji masowej / ogólny	Historia ubioru / ogólny	Materialy technologiczne / ogólny	Wybrane zagadnienia historii teatru i dramatu / ogólny	Propedutyka reżyserii (współpraca z reżyserem) / ogólny	Analiza tekstu dramatycznego / ogólny	Światło sceniczne / ogólny	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólny	Konstrukcja i modelowanie / ogólny	Seminarium dyplomowe / ogólny	Techniki i technologie scenografii / ogólny	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólny					
K_W01	Zna i rozumie język pojęć, symboli i terminów związanych ze studiowaną dziedziną: scenografii, kostiumu, ubioru, światła scenicznego w zależności od wybranego zakresu zainteresowań zawodowych.																x	x	x	x	x	x	x		x	x			x															
K_W02	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu: historii kultury, historii sztuki, filozofii, historii i teorii dramatu i psychofizjologii.	x	x																									x		x														
K_W03	Zna i rozumie współczesne tendencje rozwoju sztuki, literaturę, publikacje i terminologię, historię ubioru i wnętrz.	x																										x																

[illegible]

[illegible]

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA ISTOPNIA – LICENCIACKIE

w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do	GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH
---	---------------------------	---------------------------

		PRZEDMIOTY OGÓLNE										PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE				PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE										PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE																				
		Historia sztuki	Historia sztuki użytkowej	Filozofia	J. obce	Wychowanie f.	Psychologia w.	Pracownia autorska	Wykłady otwarte	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Rysunek	Rysunek z elementami anatomii	Malarsstwo	Wybrana praca artystyczna	Fotografia	Projektowanie scenografii pr. pods.	Podstawy projektowania ubioru	Projektowanie - praca w kierunku	Projektowanie - praca w uzup. I	Projektowanie - praca w uzup. II	Projektowanie - praca w dyplomującej	Projektowanie - praca w teatralnego	Rysunek prezentacyjny	Projektowanie Portfolio	Praktyki	Plener projektowy	Przygotowanie projektu do produkcji masowej	Historia ubioru	Matematyka i technologia ubioru	Wybrane zagadnienia z historii teatru i dramatu	Problematyka reżyserii (współpraca z reżyserem)	Analiza tekstu dramatycznego	Światło sceniczne	Komputerowe wspomaganie projektowania	Konstrukcja i modelowanie ubioru	Seminarium dyplomowe	Techniki i technologie scenografii	Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru							
K_K01	Jest gotów do wymiany doświadczeń związanych z wybranymi realizacjami projektowymi.																		X	X	X				X						X															
K_K02	Jest gotów do wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów projektu artystycznego, projektowego i realizacyjnego.														X		X	X	X	X	X	X			X	X																				
K_K03	Jest gotów do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, efektywnego komunikowania się z innymi osobami oraz umiejętności organizowania produkcji.																	X			X		X		X			X			X		X													
K_K04	Jest gotów do samodzielnego podejmowania różnorodnych wyzwań projektowych, artystycznych i realizacyjnych.													X				X			X									X				X				X				X				
K_K05	Jest gotów do podjęcia samodzielnych zadań związanych z własnymi projektami.											X							X	X				X							X															
K_K06	Jest gotów do doskonalenia umiejętności organizacji pracy i kreacji w wybranym zakresie projektowym i realizacyjnym.																		X	X	X									X						X	X			X			X			
K_K07	Jest gotów do czytelnej, publicznej prezentacji rezultatów swojej pracy teoretycznej, artystycznej i projektowej.																																													
K_K08	Jest gotów do poszerzania wiedzy z zakresu teorii kultury i sztuki.	X				X					X																		X		X															
K_K09	Jest gotów do ciągłego doskonalenia swych umiejętności i poszerzania wiedzy.		X				X	X				X																												X						
K_K10	Jest gotów do uszanowania tradycji i kultury rozumiejąc znaczenie wartości zastanych.	X																																												

