

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH								GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																
		PRZEDMIOTY OGÓLNE							PRZEDMIOTY OGÓLNO-PLASTYCZNE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE								PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECJALNOŚCI				
Wykłady monograficzne ze sztuki / ogólny	Filozofia współczesna / ogólny	Prawo autorskie / ogólny	Język obcy / ogólny	Wykłady o twarłty / ogólny	Szkołeni e BHP / uzupeł.	Szkołeni e biblioteczne / uzupeł.	Pracownia wolnego wyboru / uzupeł.	Rysunek / ogólny	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólny	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólny	Pracownia kierunkowa / ogólny	Pracownia uzupełniająca I / ogólny	Pracownia dyplomu jąca - kierunkowa / ogólny	Pracownia uzupełniająca II / ogólny	Projektowanie Portflio / uzupeł.	Plener / uzupeł.	Analiza tekstu dramatycznego / ogólny	Procedurytyka reżyserii / ogólny	Seminarium magisterskie / uzupeł.	Modelowanie przestrzenne ubioru i kostiumu / ogólny	Historia mediów / ogólny	Zagadnienia z h. Teat. / ogólny	Współczesne zagadnienia ubioru i kostiumu / ogólny	Psychologia tłumy / ogólny		
K_W01	w zaawansowanym stopniu problematykę wiedzy humanistycznej z zakresu historii mediów, sztuki mediów, filozofii, psychologii tłumy oraz ma znajomość literatury, publikacji i terminologii w zakresie studiowanego kierunku		X			X												X		X		X			X	
K_W02	zagadnienia niezbędne do formułowania i rozwiązywania problemów w obszarze studiowanego kierunku (scenografii, kostiumu, ubioru, inscenizacji zjawisk teatralnych)										X	X		X	X	X		X								
K_W03	problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych						X				X	X	X			X		X								
K_W04	procesy cywilizacyjno-kulturowe w wybranym zakresie	X																							X	
K_W05	w zależności od wybranego zakresu: historyczne i współczesne osiągnięcia w teatrze, filmie, modzie, kostiumie																				X	X	X			
K_W06	zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu										X	X		X	X			X			X					
K_W07	problematykę związaną z materiałami i technologiami stosowanymi w scenografii, kostiumie, ubiorze, obiekcie (rekwizycie)										X															
K_W08	zasady zastosowania właściwej technologii w wybranym zakresie						X		X	X		X		X												

K_W09	wielowarstwowe konteksty historyczne, kulturowe, społeczne oraz potrafi wykazać się wiedzą dotyczącą postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu	X			X								X										X		
K_W10	przepisy prawa autorskiego, szeroko rozumianej działalności projektowej			X																					
K_W11	zasady tworzenia kolekcji, ubioru, kostiumów scenicznych i scenografii											X	X			X									
K_W12	złożoną problematykę związaną z technikami plastycznymi stosowanymi w rysunku oraz innych pokrewnych kierunkach artystycznych								X	X															

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

UMIEJĘTNOŚCI: potrafi		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH								GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																
		PRZEDMIOTY OGÓLNE								PRZEDMIOTY OGÓLNO - PLASTYCZNE	PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE								PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECJALNOŚCI				
		Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia wsłowska	Prawo autorskie	Język obcy	Wykłady dot. warsztatu	Szkolenie biblioteczne	Szkolenie biblioteczne	Pracownia woli i gołębny	Rysunek	Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia dyplomuująca - kierunkowa	Pracownia uzupełniająca II	Projektowanie Portfoglio	Pleiner	Analiza tekstu dramatycznego	Procedury reżyserskie	Seminarium magisterskie	Modelowanie przestrzeni ubioru i kostiumu	Historia mody	Zagadnienia z h. Teatru	Współczesne zagadnienia ubioru i kostiumu	Psychologia
K_U01	wyrażać twórczo własne idee projektowe											X	X		X	X	X									
K_U02	kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie											X	X		X						X					

[illegible]**MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE**

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 OGÓLNO-PROFESYJNE	PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE	PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE	PRZEDMIOTY DOT. SPECJALNOŚCI

									PLASTYCZNE																	
		Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia współczesna	Prawa autorskie	Język obcy	Wykłady o twórczości	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne	Pracownia wolontariatu	Rysunek	Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia dyplomująca - kierunkowa	Pracownia uzupełniająca II	Projektowanie Portfolio	Plener	Analiza tekstu dramatycznego	Propaganda i reżyseria	Seminaria magisterskie	Modelowanie przestrzenne ubioru i kostiumu	Historiaamediów	Zagadnienia z h. Teatr. Dramat.	Współczesne zagadnienia ubioru i kostiumu	Psychologiatiumu
K_K01	refleksji dotyczącej otaczającej rzeczywistości	X										X	X		X		X	X	X							
K_K02	argumentacji i obrony swojego stanowiska w dyskusji				X							X	X	X	X	X	X		X				X	X	X	
K_K03	kreatywnego myślenia i generowania własnych idei twórczych w szeroko pojętej kulturze								X																	
K_K04	świadomego zastosowania mechanizmów psychologii w kontekście projektowym.											X							X	X						X
K_K05	koordynacji pracy poszczególnych członków zespołu																		X							X
K_K06	samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji i działań projektowych, wiążąc informacje z różnych dziedzin, także w warunkach ograniczonych technologicznie			X					X			X	X	X	X				X			X				
K_K07	prezentacji, przekazywania skomplikowanych zadań adekwatnie do założeń projektowych.									X	X	X			X	X										
K_K08	wzbogacania swoich poglądów oraz rozwijania swojej postawy twórczej o wiedzę z zakresu dziedzin humanistycznych	X	X			X																				
K_K09	ciągłego rozwoju własnej osobowości twórczej w oparciu o poszerzoną wiedzę i zaawansowane umiejętności oraz do samodzielnego rozszerzania specjalizacji zawodowej o indywidualne zainteresowania artystyczne								X	X																