

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ STUDIA JEDNOLITE																																																	
WIEDZA ZNA I ROZUMIE			GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH													GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																																	
			PRZEDMIOTY OGÓLNE							PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE						PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE														PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE																			
			Historia sztuki	Historia sztuki użytkowej	Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia	Filozofia współczesna	Psychofizjologia widzenia	Prawo autorskie	Języki obce	Wykład otwarty	Malarstwo	Rysunek z elementami anatomii	Rysunek	Pracownia wolnego wyboru	Projektowanie graficzne	Animacja	Projektowanie - pracownia kierunkowa	Projektowanie- pracownia dyplomująca	Projektowanie - pracownia uzup. I	Projektowanie - pracownia uzup. II	Projektowanie scenografii (program podstawowy)	Zagadnienia projektowania kostiumu scenicznego	Światło sceniczne	Komputerowe wspomaganie projektowania	Komputerowe modelowanie przestrzeni	Rysunek techniczny	Materiałoznawstwo	Storyboard scenograficzny	Makietowanie	Lalka teatralna	Założenia scenograficzne w produkcjach reklamowych i filmowych	Projektowanie inscenizacji operowej	Projektowanie portfolio	Plener	Praktyki	Teorie mediów	Teatr współczesny	Wybrane zagadnienia z historii teatru i dramatu	Techniki i technologie scenografii	Koncepcje i realizacje inscenizacyjne	Seminarium dyplomowe	Wychowanie fizyczne	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne				
K_W01	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu język pojęć, symboli i terminów związanych ze studiowaną dziedziną: scenografi, kostiumu, światła scenicznego w zależności od wybranego zakresu zainteresowań zawodowych.																X	X	X	X	X	X					X	X	X	X	X				X	X													
K_W02	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu współczesne tendencje rozwoju sztuki, literaturę, publikacje, terminologię, historię ubioru i wnętrza.		X	X	X				X				X																							X	X	X		X									
K_W03	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.													X			X	X	X	X				X	X									X	X				X										
K_W04	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia kompozycji, perspektywy oraz anatomii człowieka w kontekście realizacji prac artystycznych.									X	X	X														X			X																				
K_W05	Zna i rozumie pogłębiony zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w tworzeniu scenografii oraz światła scenicznego.																X	X	X	X	X	X	X					X							X						X								
K_W06	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące społecznych i prawnych aspektów, związanych z wykonywaniem zawodu projektanta, w tym podstawowe zasady z zakresu prawa autorskiego.							X																																	X								
K_W07	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu problematykę wiedzy humanistycznej z zakresu historii sztuki, filozofii, psychologii tłumy oraz ma znajomość literatury, publikacji i terminologii w zakresie studiowanego kierunku.		X	X	X	X	X																													X	X	X		X									
K_W08	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu problematykę tworzenia projektów interdyscyplinarnych.															X	X	X	X	X	X	X							X		X	X	X							X									
K_W09	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu historyczne i współczesne osiągnięcia artystyczne w teatrze, filmie, reklamie.																																				X	X	X		X								
K_W10	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady prowadzenia poszczególnych etapów procesu projektowego i realizacyjnego w zaawansowanym stopniu.																X	X	X	X																				X									
K_W11	Zna i rozumie wielowarstwowe konteksty historyczne, kulturowe, społeczne oraz potrafi wykazać się wiedzą dotyczącą postawionego problemu w kontekście wybranego zakresu.		X	X	X	X	X																														X			X									
K_W12	Zna i rozumie zagadnienia z obszaru wybranego języka obcego na poziomie B2+. Samodzielnie i płynnie posługuje się językiem w różnych sytuacjach, w tym w kontekście zawodowym i naukowym. Wykazuje znajomość zarówno słownictwa ogólnego, jak i specjalistycznego.							X																																									

K_W13 Zna ekonomiczne i prawne zasady wyceny

UMIĘTNOŚCI POTRAFI		MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ STUDIA JEDNOLITE																																														
		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH														GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH																																
		PRZEDMIOTY OGÓLNE							PRZEDMIOTY OGÓLNOPLASTYCZNE							PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE														PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE																		
Historia sztuki	Historia sztuki użytkowej	Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Filozofia	Filozofia współczesna	Psychofizjologia widzenia	Prawo autorskie	Języki obce	Wykład otwarty	Malarstwo	Rysunek z elementami anatomii	Rysunek	Pracownia wolnego wyboru	Projektowanie graficzne	Animacja	Projektowanie - pracownia kierunkowa	Projektowanie- pracownia dyplomująca	Projektowanie - pracownia uzup. I	Projektowanie - pracownia uzup. II	Projektowanie scenografii (program podstawowy)	Zagadnienia projektowania kostiumu scenicznego	Światło sceniczne	Komputerowe wspomaganie projektowania	Komputerowe modelowanie przestrzeni	Rysunek techniczny	Materiałoznawstwo	Storyboard scenograficzny	Makietowanie	Lalka sceniczna	Zagadnienia scenograficzne w produkcjach reklamowych i filmowych	Projektowanie inscenizacji operowej	Projektowanie portfolio	Plener	Praktyki	Teorie mediów	Teatr współczesny	Wybrane zagadnienia z historii teatru i dramatu	Techniki i technologie scenografii	Koncepcje i realizacje inscenizacyjne	Seminarium dyplomowe	Wychowanie fizyczne	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne						
K_U01	Potrafi współpracować z reżyserem, inscenizatorem, producentem, aktorem, realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt.					X														X	X									X	X																	
K_U02	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy idei, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założenia eventu.															X	X	X	X	X	X									X	X	X			X					X	X							
K_U03	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie rysunku technicznego i jego zapisu.															X	X	X	X	X					X			X	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	X	X	X					X					X	X							X	X							
K_U05	Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.													X		X	X	X	X				X	X	X							X	X	X									X					
K_U06	Potrafi modelować i makietować koncepcje przestrzenne.															X	X	X	X	X				X	X				X	X	X	X	X			X							X					
K_U07	Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę.															X	X	X	X	X	X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X								X					
K_U08	Potrafi przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich.															X	X	X	X	X	X												X								X	X						
K_U09	Potrafi kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie.															X	X	X	X	X	X							X	X	X	X												X	X				
K_U10	Potrafi zaplanować własną działalność projektową i tworząc, uwzględniając kwestie etyczne.															X	X	X	X	X	X								X	X	X	X											X	X				
K_U11	Potrafi kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów.					X				X	X					X	X	X	X	X	X									X	X	X									X	X						
K_U12	Potrafi porozumieć się w wybranym języku obcym w mowie i piśmie oraz poddać tekst tłumaczeniu.						X																																									
K_U13	Potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie	X	X	X					X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X			X	X	X					X	X	X	X	X	X	X	X					
K_U14	Potrafi stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia												X			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		X	X	X	X	X	X	X						X			X	X	X				X	X	X				X	X					

[illegible]