

TABELA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ STUDIA I STOPNIA KIERUNEK SCENOGRAFIA		
SYMBOL	KATEGORIE CHARAKTERYSTYKI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów Scenografia absolwent:	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA OBSZARU KSZTAŁCENIA W ZAKRESIE SZTUKI
WIEDZA: zna i rozumie		
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.	P6S_WG
K_W02	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu: historii kultury, historii sztuki, filozofii, historii, teorii dramatu i psychofizjologii.	P6S_WG
K_W03	Zna i rozumie współczesne tendencje rozwoju sztuki, literaturę, publikacje, terminologię, historię ubioru i wnętrz.	P6S_WG
K_W04	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia projektowania w zakresie pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania mebla, wzornictwa.	P6S_WG
K_W05	Zna i rozumie podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.	P6S_WG
K_W06	Zna i rozumie problematykę związaną z technikami stosowanymi w rysunku i malarstwie oraz zastosowaniu ich w projektowaniu.	P6S_WG
K_W07	Zna i rozumie zagadnienia kompozycji, perspektywy oraz anatomii człowieka w kontekście realizacji prac artystycznych.	P6S_WG
K_W08	Zna i rozumie ogólny zakres problematyki związanej z technikami i technologiami, materiałami, narzędziami i metodami stosowanymi w tworzeniu scenografii, kostiumu, ubioru i światła scenicznego.	P6S_WG P6S_WK
K_W09	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące społecznych i prawnych aspektów, związanych z wykonywaniem zawodu projektanta, w tym podstawowe zasady z zakresu prawa autorskiego.	P6S_WK
K_W10	Zna i rozumie ogólne zagadnienia z obszaru wiedzy humanistycznej.	P6S_WG
K_W11	Zna i rozumie ogólne wiadomości w zakresie studiowanej dziedziny.	P6S_WG
K_W12	Zna i rozumie ogólne wiadomości w zakresie dziedzin pokrewnych.	P6S_WG
K_W13	Zna i rozumie ogólne wiadomości w zakresie technik plastycznych.	P6S_WG
K_W14	Zna i rozumie ogólne zagadnienia z obszaru wybranego języka obcego.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: potrafi		
K_U01	Potrafi definiować problemy projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru w zależności od zainteresowań programowych.	P6S_UW
K_U02	Potrafi współpracować z reżyserem, inscenizatorem, producentem, aktorem, realizatorem światła w ramach grupy realizującej projekt.	P6S_UW P6S_UO
K_U03	Potrafi osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy haseł, tekstu dramatycznego, literackiego lub scenariusza wydarzenia, założeń iwentu.	P6S_UW
K_U04	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie rysunku prezentacyjnego i jego zapisu.	P6S_UW
K_U05	Potrafi realizować własne koncepcje projektowe w zakresie scenografii, kostiumu lub ubioru, dotyczące szeroko rozumianego otoczenia odbiorcy.	P6S_UW P6S_UU
K_U06	Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.	P6S_UW
K_U07	Potrafi przedstawiać koncepcję i projekt za pomocą rysunku prezentacyjnego.	P6S_UW
K_U08	Potrafi modelować i makietować koncepcje przestrzenne.	P6S_UW P6S_UU

K_U09	Potrafi doskonalić swoje umiejętności twórcze poprzez samodzielną pracę.	P6S_UW P6S_UU
K_U10	Potrafi komunikować się za pomocą terminologii projektowej.	P6S_UK
K_U11	Potrafi przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich.	P6S_UK
K_U12	Potrafi posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
K_U13	Potrafi przygotować prace pisemne i publiczną prezentację dotyczącą zagadnień z szeroko rozumianą twórczością wybranego zakresu.	P6S_UK
K_U14	Potrafi współdziałać w zespole interdyscyplinarnym i realizacyjnym.	P6S_UO
K_U15	Potrafi komunikować się za pomocą terminologii i pojęć teoretycznych.	P6S_UK
K_U16	Potrafi świadomie korzystać ze swojej wiedzy i umiejętności.	P6S_UW
K_U17	Potrafi sprawnie się komunikować.	P6S_UK
K_U18	Potrafi korzystać z wiedzy i wyobraźni do realizacji koncepcji artystycznych.	P6S_UW
K_U19	Potrafi przekazać ideę w klarowny i czytelny sposób.	P6S_UW
K_U20	Potrafi przeprowadzić analizy w formie rysunkowej i przestrzennej.	P6S_UW
K_U21	Potrafi realizować zadania mające na celu promocję i prezentację własnych dokonań twórczych	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do		
K_K01	Jest gotów do wymiany doświadczeń związanych z wybranymi realizacjami projektowymi.	P6S_KK
K_K02	Jest gotów do wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów projektu artystycznego, projektowego i realizacyjnego.	P6S_KK
K_K03	Jest gotów do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, efektywnego komunikowania się z innymi osobami oraz umiejętności organizowania produkcji .	P6S_KO
K_K04	Jest gotów do samodzielnego podejmowania różnorodnych wyzwań projektowych, artystycznych i realizacyjnych.	P6S_KR
K_K05	Jest gotów do podjęcia samodzielnego zadań związanych z własnymi projektami.	P6S_KR
K_K06	Jest gotów do doskonalenia umiejętności organizacji pracy i kreacji w wybranym zakresie projektowym i realizacyjnym.	P6S_KR
K_K07	Jest gotów do czytelnej, publicznej prezentacji rezultatów swojej pracy teoretycznej, artystycznej i projektowej.	P6S_KR
K_K08	Jest gotów do poszerzania wiedzy z zakresu teorii kultury i sztuki.	P6S_KR
K_K09	Jest gotów do ciągłego doskonalenia swych umiejętności i poszerzania wiedzy.	P6S_KR
K_K10	Jest gotów do uszanowania tradycji i kultury rozumiejąc znaczenie wartości zastanych.	P6S_KR
K_K11	Jest gotów do uczenia się przez całe życie w celu podnoszenia swoich kompetencji zawodowych.	P6S_KR
K_K12	Jest gotów do krytycznej samooceny własnych dokonań twórczych.	P6S_KK
K_K13	Jest gotów do samodzielnego posługiwania się językiem obcym na poziomie B2.	P6S_KO P6S_KR