

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE

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

WIEDZA: zna i rozumie

WIEDZA: zna i rozumie		GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH										GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH														
		PRZEDMIOTY OGÓLNE								PRZEDMIOTY OGÓLNO-PRAKTYCZNE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE							PRZEDMIOTY KIERUNKOWE TEORETYCZNE			PRZEDMIOTY DOT. SPECJALNOŚCI				
Wykłady monograficzne ze sztuki / ogólne	Filozofia współczesna / ogólne	Prawo autorskie / ogólne	Podstawy przedsięwzięcia / ogólne	Język obcy / ogólne	Wykładał o twar / ogólne	Szkolenie biblioteczne / ogólne	Szkolenie biblioteczne / ogólne	Pracownia wolnego wybr / uzupeł.	Rysunek / ogólne	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólne	Komputerowe wspomaganie projektowania / ogólne	Pracownia kierunkowa / ogólne	Pracownia uzupełniająca I / ogólne	Pracownia dyplomująca - kierunkowa / ogólne	Pracownia uzupełniająca II / ogólne	Projektowanie Portfoglio / uzupeł.	Plener / uzupeł.	Analiza tekstu dramatycznego / ogólne	Proceduryka reżyserii / ogólne	Seminarium magisterskie / uzupeł.	Modelowanie przestrzeni ubioru i kosztiumu / ogólne	Historia mody / ogólne	Zagadnienia z h. Teatru a. Dramat. / ogólne	Współczesne zagadnienia ubioru i kosztiumu / ogólne	Psychologia tłumy / ogólne	
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		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														

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

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

K_U01	wyrażać twórczo własne idee projektowe													X	X		X	X	X								
K_U02	kreować innowacyjne rozwiązania w wybranym zakresie													X	X		X					X					
K_U03	analizować potrzeby w zespole twórczym, uwzględniając uwarunkowania funkcjonalne, techniczne i technologiczne													X													
K_U04	doskonalić umiejętności przedstawienia koncepcji i projektu za pomocą rysunku prezentacyjnego								X					X				X									
K_U05	modelować, makietować i prototypować opracowywane projekty w wybranym zakresie													X	X		X					X					
K_U06	podjąć samodzielnie decyzję wybierając właściwą technikę przekazu i realizacji zadania													X	X	X	X				X						
K_U07	doskonalić umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu projektowego i realizacyjnego								X	X				X				X									
K_U08	zaplanować własną działalność projektową i twórczą, uwzględniając kwestie etyczne.			X	X									X													
K_U09	kreatywnie łączyć posiadane umiejętności z nowymi doświadczeniami w drodze poszukiwań i eksperymentów								X					X	X	X	X										
K_U10	w świadomy sposób opisywać swoich koncepcji artystycznych i projektowych																		X	X	X		X				
K_U11	porozumieć się w wybranym języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego					X																					
K_U12	posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie dyscyplin artystycznych, projektowych w wybranym zakresie													X	X	X	X			X		X		X			
K_U13	przygotować rozbudowane wystąpienia i opracowania teoretyczne, związane z zakresem studiów korzystając z różnych materiałów źródłowych																				X		X	X	X		
K_U14	przewodzić zespół projektowy i realizacyjny oraz współdziałać z innymi członkami tego zespołu																			X						X	
K_U15	wyrazić swoją postawę twórczą w zespole interdyscyplinarnym																			X						X	
K_U16	stosować metody samodoskonalenia się i ciągłego uczenia													X	X		X										
K_U17	potrafi korzystać z wiedzy, wyobraźni oraz intuicji w kreowaniu złożonych i indywidualnych koncepcji artystycznych i projektowych								X								X										
K_U18	potrafi wykorzystywać wiedzę z zakresu dziedzin humanistycznych do wzbogacania swoich poglądów oraz rozwijania indywidualnej postawy twórczej	X	X				X																				

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ STUDIA II STOPNIA – MAGISTERSKIE w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć																									
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:						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 współczesna	Prawa autorskie	Podstawy projektowania	Język obcy	Wykłady o twórczości	Szkolenie w BHP	Szkolenie biblioteczne	Pracownia awolnego wyboru	Rysunek	Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru	Komputerowe wspomaganie projektowania	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia dyplomująca - kierunkowa	Pracownia uzupełniająca II	Projektowanie Portfoglio	Plener	Analiza tekstu dramatycznego	Prezentacja teorii	Seminarium magisterskie	Modelowanie przestrzenne ubioru i kostiumu	Historia mediów	Zagadnienia z Teatru Dramatycznego	Współczesne zagadnienia ubioru i kostiumu	Psychologia	
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			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																		