

AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE Kierunek: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna STUDIA I STOPNIA PROFIL ogólnoakademicki STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW ROK AKADEMICKI 2024/2025 LICZBA PUNKTÓW ECTS – specjalność Scenografia i Przestrzeń Wirtualna - 181			A – blok ogólnoakademicki				B- blok podstawowy				- blok artystycz				E – blok kierunkowy				F – blok dyplomowy		G – blok praktyk													
			Marketing	Ochrona własności intelektualnej	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Historia i teoria sztuki	Historia teatru i filmu	Interpretacja tekstów i przedstawień	Zagadnienia i Kierunki filozofii	Psychofizjologia widzenia	Rysunek i Malarstwo	Rzeźba i działania przestrzenne	Wybrana pracownia artystyczna	Techniki obrazowania projektowego	Techniki modelatorskie i materiałoznawstwo	Rysunek techniczny i projektowy	Technologie filmowe	Wizualizowanie i modelowanie 3d	Virtual Production	Projektowanie graficzne	Techniki cyfrowe	Nowe Media w scenografii	Podstawy projektowania scenografii teatralnej	Podstawy projektowania przestrzeni wirtualnej	Podstawy projektowania scenografii filmowej i telewizyjnej	Wybrane podstawy z (kierunku AW i innych)	Wybrana pracownia kierunkowa 1	Wybrana pracownia kierunkowa 2	Wybrana pracownia uzupełniająca	Kierunkowa praca dyplomowa/licencjat	Pisemna praca dyplomowa	plener pracowniany / warsztat artystyczny	praktyka
Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków kształcenia																																		
symbol EKU																																		
WIEDZA - zna i rozumie																																		
2) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:																																		
w podstawowym stopniu zna metody projektowania przestrzeni fizycznej i wirtualnej			P6S_WG																															
zna i rozumie w podstawowym zakresie środki ekspresji dyscyplin pokrewnych			P6S_WG																															
zna i rozumie zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych, umożliwiające realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)			P6S_WG																															
zna i rozumie w podstawowym w stopniu zastosowanie nowych technologii oraz sposoby projektowania światła w procesie produkcji spektaklu, wystawy, koncertu			P6S_WG																															
2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:																																		
posiada ogólną znajomość literatury na temat scenografii teatralnej i filmowej, przestrzeni wirtualnych, wystawiennictwa, sztuk pięknych oraz wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, materiały filmowe, internet), potrafi je analizować i interpretować we właściwy sposób			P6S_WG																															
posiada ogólną wiedzę w zakresie kultury i sztuki oraz zagadnień i kierunków filozofii			P6S_WG																															
wykazuje się znajomością stylów w sztuce (także w teatrze, filmie, operze) i architekturze i związanymi z nimi tradycjami twórczymi.			P6S_WG																															
zna określony zakres problematyki związanej z technologiami realizacji projektowych obiektów i przestrzeni z zakresu scenografii, wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju			P6S_WG																															
zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ochrony własności intelektualnej			P6S_WK P6S_WG		X																													
posiada podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, filozofii, architektury, designu, teatru, filmu, literatury pięknej			P6S_WG																															
zna relacje między wiedzą teoretyczną a praktyczną, w tym rozumie i czyta rysunki techniczne, opisy techniczne projektowanych obiektów i przestrzeni			P6S_WG																															
posiada wiedzę z zakresu materiałoznawstwa i technologii, ma świadomość ich wpływu na proces powstawania projektu			P6S_WG																															
zna i rozumie uwarunkowania finansowe, prawne i społeczne w kontekście realizowanych projektów			P6S_WG		X																													
3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:																																		
w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy projektowania w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania			P6S_WG																															
4) wiedza w zakresie kompetencji społecznych:																																		
zna zakres pracy projektanta - przestrzeni wirtualnych i wystawiennictwa oraz związki z przedstawicielami innych branż na etapie realizacji projektu, zna zakres pracy scenografa i kostiumografa oraz potrafi współpracować ze współtwórcami (reżyserzy, dramaturdzy, muzycy, choreografowie, wydawcami (stolarze, ślusarze, montażyści, krawcy, cwieleniowcy)			P6S_WG																															
UMIĘJĘTNOŚCI - potrafi:																																		
1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:																																		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania			P6S_UW																															
2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:																																		
umie w podstawowym stopniu posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i projektowego (2D i 3D)			P6S_UW																															
umie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych oraz artystycznych			P6S_UW																															
umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych			P6S_UW																															
3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:																																		
jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych			P6S_UK																															
4) umiejętności warsztatowe																																		
umie odczytywać i formułować zapis techniczny projektowanych obiektów i przestrzeni, w tym przestrzeni wirtualnych i wystawiennych			P6S_UW																															
umie dobrać odpowiednie umiejętności warsztatowe do realizacji własnych koncepcji projektowych oraz artystycznych w modelach 2D i 3D			P6S_UW,P6S_UU																															
opracował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę			P6S_UU																															
5) zakresie kreacji twórczej																																		
wykazuje umiejętność projektowania według wymagań związanych ze specyfiką podejmowanego zadania projektowego, potrafi projektować i poruszać się w obszarze ograniczonych warunków projektowych			P6S_UW P6S_UU																															
posiada umiejętności w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i posiadanego warsztatu			P6S_UW																															
6) umiejętności werbalne:																																		
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych i różnych źródeł			P6S_UW P6S_UK																															
ma umiejętności językowe w zakresie scenografii teatralnej i filmowej, przestrzeni wirtualnej, sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego			P6S_UK		X																													
umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu podejmowanej dziedziny: projektowania scenografii i projektowania przestrzeni wirtualnej.			P6S_UK																															
7) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:																																		
zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań			P6S_UK																															
8) w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:																																		
umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych					X																													
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - jest gotów do:																																		
1) w aspekcie niezależności:																																		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się: podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, np. poprzez studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, warsztaty, sympozja, szkolenia, kursy, tutoriale etc.ii			P6S_KR																															
jest zdolny do podejmowania samodzielnych i niezależnych przedsięwzięć. Posiada umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji. Jest zdolny do rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji. Potrafi współpracować z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki, jest zdolny do podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnym.			P6S_KR P6S_KK																															
2) w aspekcie uwarunkowań psychologicznych:																																		
posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej, szczególnie podejmując współpracę w projektach o rozbudowanej strukturze skupiającej wielu współtwórców i wykonawców takich jak produkcje teatralne, filmowe, eventowe i telewizyjne.			P6S_KO P6S_KK																															
jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.			P6S_KK																															
wie jak istotne jest panowanie nad emocjami i podejmowanie przemysłanych i świadomych decyzji w warunkach zawodowych szczególnie w tych warunkach w których jest się częścią większej grupy realizatorów			P6S_KO P6S_KR																															