



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna

Poziom kształcenia: pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2026/2027

SPIIS TREŚCI

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się, załącznik nr 5

ZAŁĄCZNIKI

1. Plan studiów, załącznik nr 2 lub 2a,
2. Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się,
Załącznik nr 3
3. Sylabusy, Załącznik nr 4.

1. CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Akademia Sztuki w Szczecinie dynamicznie rozwija swoją działalność artystyczną, naukową i edukacyjną w dyscyplinach sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz w dyscyplinie sztuki muzyczne. Kształci opierając się na o tradycji kultury polskiej i międzynarodowej przy współpracy z uczelniami artystycznymi oraz instytucjami kultury w Polsce i za granicą, promując talenty i chroniąc swobody artystyczne oraz integrując i pobudzając środowisko twórcze do kreacji we wszystkich obszarach życia społecznego. Uczelnia od wielu lat realizuje konsekwentnie zadania wynikające z przyjętej strategii stawiającej na nowoczesność i innowację. Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna opiera się na kształceniu osób studenckich do wykonywania zawodu scenografa/scenografki, kostiumografa/kostiumografki oraz rozwija kompetencje i umiejętności w zakresie posługiwania się technikami projektowania 3D oraz XR i VR. Absolwenci/absolwentki kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna będą mogli współpracować w zespołach twórców/twórczyń współtworzących spektakle teatralne, spektakle muzyczne, instalacje performatywne, instalacje interdyscyplinarne, filmy eksperymentalne, filmy fabularne. Osoby studenckie w toku studiów wykształcą także umiejętności i zdobędą wiedzę ogólną dotyczącą sztuk wizualnych, filozofii, historii sztuki, architektury, designu i teatru, które pomogą im w ukształtowaniu indywidualnego języka twórczej wypowiedzi. Osoby studenckie będą mieli możliwość poznać pracę scenografa i kostiumo-grafa w praktyce podczas asystentur/praktyk współorganizowanych przez Akademię Sztuki oraz Teatr Współczesny w Szczecinie. Rozwój kompetencji plastycznych i manualnych w połączeniu z rozwojem teoretycznym dotyczącym wszystkich zagadnień z zakresu sztuk wizualnych oraz teatru, a także nauka krytycznego myślenia pozwala na komplementarne kształcenie świadomych twórców/twórczyń -autorów/autorek plastyki sceny. Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna jest jednym z kierunków realizowanych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł

sztuki, zgodnie z systemem ewaluacji jakości działalności naukowej, prowadzonym na Wydziale Scenografii i Reżyserii Światła. Koncepcja działań w tym zakresie jest statutem i misją Akademii Sztuki w Szczecinie, która od początku jej istnienia, opiera się na wszechstronnym kształceniu artystów w dziedzinie sztuki. Kształcenie na kierunku Scenografia i Przestrzeń wirtualna prowadzone w Akademii Sztuki w Szczecinie odbywa się w języku polskim.

Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie obejmuje trzy pracownie dyplomujące: Pracownię Plastyki Sceny, Pracownię Przestrzeni Performatywnej i Kostiumu oraz Pracownię Przestrzeni Wirtualnej. Studia I st. trwają 3 lata i kończą się dyplomem licencjackim.

1.3 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna, prowadzonym jako studia pierwszego stopnia, zakłada przygotowanie osób studenckich do rozpoznawania podstawowych zagadnień związanych z projektowaniem przestrzeni scenicznej, kostiumu, obrazu scenicznego, światła, przestrzeni wystawienniczej oraz wirtualnej. Program ma charakter wprowadzający i podstawowy. Jego celem jest wyposażenie osób studenckich w elementarne narzędzia pracy scenografki/scenografa, kostiumografki/kostiumografa oraz reżyserki/reżysera światła, a także przygotowanie do dalszego rozwoju artystycznego i kontynuowania kształcenia na studiach drugiego stopnia.

Kierunek odpowiada na współczesne przemiany teatru, sztuk wizualnych, filmu, nowych mediów i technologii cyfrowych, pokazując osobom studenckim podstawowe relacje między przestrzenią, obrazem, ciałem, kostiumem, światłem, materią, akcją sceniczną i widzką/widzem. Scenografia rozumiana jest jako obszar pracy twórczej, w którym projektowanie przestrzeni, kostiumu i światła współtworzy znaczenie zdarzenia scenicznego, performatywnego, wystawienniczego lub audiowizualnego.

Program studiów obejmuje podstawowe kompetencje scenograficzne, takie jak projektowanie przestrzeni, kostiumu, rekwizytu, makiety, rysunek koncepcyjny, podstawowa dokumentacja projektowa oraz elementarne zasady komunikowania koncepcji wizualnej. Osoby studenckie poznają podstawowe narzędzia i techniki pracy scenografki/scenografa oraz kostiumografki/kostiumografa: analizę tekstu lub tematu, budowanie inspiracji wizualnych, szkicowanie, pracę z makietą, podstawy kompozycji przestrzennej, podstawy materiałoznawstwa, myślenie skalą, relacją ciała do przestrzeni oraz funkcją kostiumu w obrazie scenicznym.

Istotnym elementem programu jest podstawowe kształcenie w zakresie reżyserii światła. Osoby studenckie poznają elementarne pojęcia, narzędzia i techniki pracy reżyserki/reżysera światła oraz realizatorki/realizatora światła, w tym podstawy kompozycji światłem, budowania atmosfery, widoczności, kierunku, koloru, kontrastu, rytmu i dramaturgii światła. Kształcenie w tym zakresie ma

charakter wprowadzający: jego celem jest orientacja w możliwościach światła jako medium artystycznego i technicznego oraz rozumienie jego roli w procesie scenograficznym.

Kompetencje związane z przestrzenią wirtualną, środowiskami 3D, projekcją, rozszerzoną i wirtualną rzeczywistością oraz interaktywnymi mediami stanowią uzupełnienie podstawowego warsztatu scenograficznego. Osoby studenckie poznają wybrane narzędzia cyfrowe i podstawowe sposoby ich zastosowania w projektowaniu przestrzeni, obrazu, prezentacji koncepcji oraz prostych środowisk wirtualnych. Celem nie jest pełna specjalizacja technologiczna, lecz orientacja w możliwościach współczesnych mediów i ich relacji ze scenografią, kostiumem oraz światłem.

Kształcenie ma charakter interdyscyplinarny. Oparte jest na metodzie projektu, w której osoba studencka przechodzi od podstawowej analizy tekstu, tematu, zjawiska kulturowego lub problemu przestrzennego, przez badania wizualne, materiałowe i świetlne, szkic, makietę, prosty model cyfrowy lub wizualizację, aż po prezentację podstawowej koncepcji artystycznej i projektowej. Proces dydaktyczny zakłada stopniowe przechodzenie od ćwiczeń elementarnych do bardziej złożonych zadań scenograficznych, kostiumowych, świetlnych i przestrzennych, realizowanych indywidualnie oraz zespołowo.

Ważnym elementem koncepcji kształcenia jest przygotowanie osób studenckich do rozumienia pracy zespołowej w teatrze, filmie, instytucji kultury, przestrzeni wystawienniczej oraz przy projektach performatywnych. Osoba studencka poznaje podstawowe zasady współpracy z reżyserką/reżyserem, choreografką/choreografem, dramaturżką/dramaturgiem, operatorką/operatorzem, kuratorką/kuratorem, scenografką/scenografem, kostiumografką/kostiumografem, reżyserką/reżyserem światła, realizatorką/realizatorem światła, realizatorką/realizatorem dźwięku, zespołem technicznym oraz instytucją kultury. Program kładzie nacisk na umiejętność komunikowania własnych założeń w podstawowym zakresie: poprzez szkic, planszę projektową, makietę, opis koncepcyjny, prostą dokumentację techniczną i prezentację ustną.

Kierunek zakłada równowagę między eksperymentem artystycznym a podstawową świadomością związaną z produkcją. Osoby studenckie poznają wybrane realia pracy w teatrze, instytucjach kultury, przestrzeniach wystawienniczych, na planie filmowym oraz w środowiskach cyfrowych. Program obejmuje podstawowe zagadnienia związane z technologią wykonania, materiałami, ergonomią, bezpieczeństwem, organizacją procesu projektowego, podstawami techniki scenicznej, aparaturą oświetleniową oraz odpowiedzialnością ekologiczną w pracy projektowej.

Koncepcja kształcenia opiera się na przekonaniu, że już na poziomie studiów pierwszego stopnia osoba studencka powinna rozumieć scenografię jako złożony obszar sztuk wizualnych i performatywnych, łączący projektowanie przestrzeni, kostiumu, światła, obrazu i sytuacji scenicznej. Program rozwija podstawowy język artystyczny osoby studenckiej, jej świadomość historyczną i teoretyczną, elementarne kompetencje technologiczne oraz zdolność krytycznej refleksji nad rolą obrazu, przestrzeni, światła, kostiumu i reprezentacji we współczesnej kulturze.

Absolwent/absolwentka kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna będą orientować się w podstawowych zagadnieniach scenografii, kostiumografii, reżyserii światła, projektowania przestrzeni performatywnej, wystawienniczej i wirtualnej - związanej z wizualizacjami. Będą znać podstawowe narzędzia

dzia, techniki i etapy pracy scenografki/scenografa, kostiumografki/kostiumografa oraz reżyserki/reżysera światła. Będą przygotowani do udziału w realizacji projektów artystycznych i pracy zespołowej w podstawowym zakresie, do komunikowania własnych koncepcji projektowych oraz do kontynuowania kształcenia na studiach drugiego stopnia.

1.4 Cele kształcenia

-przekazanie wiedzy w zakresie znajomości i rozumienia podstawowych nurtów z zakresu scenografii i teatru, historii sztuki, architektury i architektury wnętrz, historii designu, przestrzeni rozszerzonej i wirtualnej, projektowania i reżyserowania światła oraz literatury i dramaturgii dotyczącej kierunku Scenografii i Przestrzeni Wirtualnej zarówno w aspekcie historycznym jak i współczesnym.

-nauka projektowania przestrzeni teatralnych, filmowych i przestrzeni wystaw, animacji wirtualnych; podstawowych informacji na temat współczesnej scenografii i kostiumu, a także kontekstów w jakich te media występują,

- znajomości elementów projektu koncepcyjnego i wykonawczego, znajomości stylów w architekturze, designie i sztuce i związanych z nimi tradycji wykonawczych; znajomość podstawowych zagadnień z zakresu historii i teorii sztuki, historii i teorii teatru i dramaturgii, wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy o technikach i technologii w teatrze, filmie, przestrzeni wirtualnej i poszerzonej.

- zdolności analizowania planów architektonicznych przestrzeni pod tym kątem wykonywanego projektu; części składowych projektu, czytania projektów technicznych (rysunków technicznych) przestrzeni w tym rzutów, przekrojów, detali, znajomość podstaw adaptacji, kompozycji i aranżacji scen teatralnych, planów filmowych, przestrzeni wystaw, przestrzeni do aranżacji site-specific, przestrzeni wirtualnych i wygenerowanych ; ogólnej orientacji w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w scenografii.

- przekazanie wiedzy w zakresie docierania do niezbędnych informacji (literatura źródłowa, albumy sztuki, wystawy sztuki, plany scen, spektakle repertuarowe, filmy) oraz ich analizowania i interpretowania we właściwy sposób, rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiowania; teorii dotyczących uczenia się, procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego;

-przekazanie wiedzy z zakresu zagadnień związanych z teatrem, filmem, sztukami wizualnymi oraz terminologii teoretycznej i technicznej w obrębie tych mediów

-przekazanie wiedzy z zakresu historii sztuki, teatru i filmu oraz projektowania narracji w przestrzeni.

-przekazywanie wiedzy z zakresu projektowania scenografii, reżyserii światła, dramaturgii, znajomości tekstów literackich i dotyczących teorii i filozofii sztuki oraz wiedzy o teatrze.

-nauka zagadnień związanych z pracą przy projektowaniu przestrzeni spektaklu ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni teatralnych oraz przestrzeni adaptowanych dla wydarzenia performatywnego.

-nauka interpretacji tekstów kultury pod względem ich adaptacji do warunków scenicznych.

- nauka krytycznej lektury tekstów i obrazów (w tym obrazów scenicznych, obrazów filmowych i obrazów w przestrzeni publicznej).

-nauka współpracy między współtwórcami oraz współpracy wykonawczej z wykonawcami.

-nauka pracy zespołowej.

-wYROBIEŃCE umiejętności potrzebnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji scenograficznych, przestrzennych, dramaturgii i reżyserii światła oraz sposobów wykorzystania swej intuicji, wiedzy i wyobraźni w obszarze ekspresji twórczej, rozumienia wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej w danym dziele ekspresji, a niesionym przez niego komunikatem,

-umiejętności wykorzystania wiedzy dotyczącej podstawowych kryteriów stylistycznych wykonywanych projektów scenograficznych, właściwego odczytania rysunku technicznego, biegłego i pełnego przekazania zaprojektowanego projektu scenograficznego, jego funkcji, idei i formy

-przyswojenia dobrych nawyków dotyczących rysunku odręcznego oraz modelowania 2D i 3D, doskonalenia własnego warsztatu zgodnego z daną specjalizacją

-zapamiętywania rozwiązań technicznych i operowania nimi;

-przyswojenia dobrych nawyków dotyczących własnego warsztatu oraz jego doskonalenia; w zakresie wypowiedzi w mowie i piśmie, na tematy dotyczące własnej dziedziny; samodzielnego zdobywania wiedzy oraz uczenia się przez całe życie.

-wYROBIEŃCE umiejętności pracy w programach graficznych 2D, 3D, XR i VR wspomagających proces projektowy

- przygotowanie do realizacji własnych koncepcji scenograficznych, narracji performatywnych, opartych na zróżnicowanej problematyce i różnych funkcjach danego projektu i konceptu wynikającego z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz warsztatu artysty i projektanta; komunikacji w obrębie własnego środowiska i społeczności, współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowo-badawczych oraz przy pracach organizacyjnych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy twórczej i zawodowej; przekonania o sensie, wartości i potrzebie przestrzegania zasad etyki zawodowej; do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania artystyczne i projektowe; rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej; nabycie umiejętności w zakresie języka obcego w dziedzinie sztuk plastycznych zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

- przygotowanie do eksploracji potencjalnych nowych pól działań dla artystów i projektantów badających relacje miejsca, przestrzeni i kontekstów historycznych, kulturowych oraz właściwości fizycznych i technicznych

- kształcenie narzędzi poznawczych dla pracy kontekstualnej bazującej zarówno na tekstach literackich jak i filozoficznych i teoretycznych oraz na pracy z przestrzenią i narracją w tej przestrzeni

1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

(wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku)

– Projektowanie scenografii teatralnych, projektowanie kostiumów scenicznych, obiektów scenicznych, masek; aranżowanie przestrzeni dla potrzeb wystaw, performansów, instalacji performatywnych, aranżowanie przestrzeni site-specific dla wydarzeń performatywnych i teatralnych

– Projektowanie i tworzenie instalacji performatywnych, instalacji wizualnych i dźwiękowych, instalacji narracyjnych i wideo;

– Współpraca z teatrami, operami, filharmoniami, galeriami sztuki, centrami kultury i innymi organizacjami/instytucjami współtworzącymi wydarzenia kulturalne i sceniczne;

– Współpraca z reżyserami, choreografami, dramaturgami w teatrach dramatycznych i operowych, przy produkcjach filmowych w galeriach sztuki i muzeach oraz w instytucjach kultury;

– Tworzenie form i obiektów z zakresu scenografii w przestrzeni rzeczywistej, hybrydowej i wirtualnej funkcjonujących jako forma z zakresu sztuk wizualnych oraz sztuk scenicznych

– Działalność w kulturze i sztuce w sferze artystycznej i organizacyjnej

- Kreowanie indywidualnych i zespołowych działań artystycznych
- Kształtowanie świadomości społecznej indywidualnymi i zespołowymi działaniami artystycznymi i projektowymi;
- Współpraca z galeriami sztuki, targami, centrami kultury i sztuki, innymi ośrodkami naukowymi, artystycznymi i badawczymi w kraju i zagranicą.

2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Przykłady aktualnej działalności naukowej:

Autorzy projektu:

dr. Anna Maria Karczmarska

dr hab. Mikołaj Małek prof. AS

- realizacja projektu scenografii i kostiumów do spektaklu “Opowieści babć szeptanych córkom przez matki” (premiera 2023) w reż. Gianiny Caribunariu w Teatrze Współczesnym w Szczecinie. Przy realizacji asystowały osoby studenckie kierunku scenograficznego. Spektakl jest dostępny dla publiczności i znajduje się obecnie w repertuarze. Spektakl był prezentowany w ramach Narodowego Festiwalu Teatralnego w Bukareszcie (18-27.10.2024) odbywającego się pod hasłem: Dramaturgia możliwości.

Autorzy projektu:

dr Anna Maria Karczmarska

dr hab. Mikołaj Małek, prof. AS

dr Robert Mleczko

- realizacja projektu scenografii i kostiumów do spektaklu “Frankenstein” (premiera 2024) w reż. G. Jaremko w Teatrze Współczesnym w Szczecinie. Przy realizacji zaangażowane były też trzy osoby studenckie kierunku scenograficznego współpracujące z autorami jako asystentki pracujące zarówno na etapie projektowania jak i na etapie wykonawczym. Reżyseria światła w tym spektaklu również została zaprojektowana przez wykładowcę Akademii Sztuki dr. Roberta Mleczko. Spektakl dostępny jest dla publiczności i znajduje się obecnie w repertuarze teatru.

Autor projektu:

dr Robert Mleczko

- Opracowanie koncepcji oświetlenia i reżyseria światła spektaklu teatralnego:

- „Books of Jacob / Part II” - opracowanie koncepcji oświetlenia, reżyseria światła, prowadzenie kamery live do spektaklu teatralno-VR, Reżyseria, adaptacja Krzysztof Garbaczewski, by La MaMa Experimental Theatre Club, Ellen Stewart Theatre & The Downstairs, NYC, USA. Premiera 6-7-8.12.2024.
Spektakl jednocześnie grany w 6 miejscach w Ameryce Północnej, Europie i Azji.
USA, Nowy Jork - La MaMa, Polska, Kraków – Center for the Documentation of the Art of Tadeusz Kantor CRICOTEKA, Serbiam Belgrad – by Faculty of Media and Communications (Belgrade), Ukraine, Kijów – by NASHi Experimental Theatre Club
- „*Historia Henryka IV z opisem bitwy pod Shrewsbury między księciem Henrykiem a lordem Henrykiem Percym wraz z szelmostwami sir Falstaffa*” – reżyseria: Ivan Alexandr, autor: William Shakespeare, przekład: Piotr Kamiński, Teatr Polski w Warszawie, premiera: 10.10.2024, czas trwania: 3 godz. 25 min. Duża Scena, Teatr Polski w Warszawie
- „Uliссess”, w reż. Michała Borczucha, adaptacja powieści Jamesa Joyca Tomasz Śpiewak, Duża scena Teatru Słowackiego w Krakowie, premiera 14 lutego 2025
- „Elizabeth Costello”, scenariusz i reżyseria: Aleksandra Bielewicz, autor: John Maxwell Coetzee, przekład: Zbigniew Batko. Teatr Polski w Szczecinie, Premiera 16.11.2024, Sala im. Banuchy

Spektakle dostępne są dla publiczności i znajdują się obecnie w repertuarze teatrów

Autorzy projektu:

dr. Anna Maria Karczmarska

dr hab. Mikołaj Małek, prof. AS

- realizacja międzywydziałowej instalacji performatywnej pt. „The Fathers, Jacob von Gunten and the moving objects” w ramach stypendium miasta Szczecina pod hasłem „Młoda sztuka”. W realizację zaangażowane były osoby studenckie z Pracowni Projektowania Scenografii, Pracowni Działań Interdyscyplinarnych, Pracowni Obrazu Filmowego, Pracowni Fotografii Kreacyjnej i Fotomediów.

Autor Projektu:

dr hab. Mikołaj Małek, prof. AS

- o współtworzeniu obrazów w teatrze. Wywiady z twórcami teatru. (Projekt jest w procesie)

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

- włączenie osób studenckich w organizacje wystaw, wykładów i warsztatów.
- współudział osób studenckich wraz z kadrą wydziału w organizowanych wystawach zbiorowych,
- udział osób studenckich w koordynowanych przez wykładowców projektach badawczych oraz projektach międzywydziałowych
- udział osób studenckich w projektowaniu, nadzorze nad projektem oraz współtworzeniu spektakli teatralnych
- udział osób studenckich w festiwalach teatralnych

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Charakter prowadzonych zajęć wymaga od osób studenckich sprawnego posługiwania się narzędziami i korzystania z danych niezbędnych do pozyskania wiedzy i praktycznych umiejętności pożądanych przez późniejszych pracodawców i/bądź instytucje kulturalne (teatry, galerie sztuki, muzea, filharmonie). Zajęcia na kierunku realizowane są w budynku przy Placu Orła Białego 2 oraz w Centrum Przemysłów Kreatywnych przy ul. Tkackiej.

3. PROGRAM

3.1 Podstawowe informacje

Studia na kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna I stopnia będą trwać 6 semestrów. Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na kierunku będą realizowane w sześciu blokach przedmiotów (A,B,C,D,E,F). W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej (G). Poza realizacją obowiązkowego zakresu kształcenia student ma możliwość uczenia w przedmiotach interdyscyplinarnego bloku przedmiotów wyboru (H) ze wszystkich kierunków studiów funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie

3.2 Opis realizacji programu

A. Blok ogólnoakademicki, 10 ECTS

Przedmioty obowiązkowe wchodzące w skład bloku ogólnoakademickiego przekazują studentom wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z wykonywaniem zawodu artysty. Należą do nich Marketing i Ochrona własności intelektualnej. Zakłada on również opanowanie języka obcego w zakresie sztuk plastycznych, zgodnie z wymaganiami dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. W bloku tym znajduje się również wychowanie fizyczne.

B. Blok podstawowy, 32 ECTS

W ramach przedmiotów bloku podstawowego student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie historii sztuki, historii teatru, filmu, interpretacji współczesnych zjawisk kultury wizualnej (Interpretacja tekstów i przedstawień), zagadnień i kierunków filozofii, estetyki i socjologii

C. Blok artystyczny, 18 ECTS

W ramach bloku artystycznego osoba studencka uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw technik artystycznych gdzie obowiązkowo uczęszcza na przedmioty: Rysunek, Malarstwo, Rysunek stosowany oraz Rzeźba i Działania przestrzenne.

D. Blok technik wspomagających warsztat, 40 ECTS

Blok technik wspomagających warsztat pozwala osobom studenckim na uzyskanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie operowania narzędziami potrzebnymi w procesie projektowym, twórczym, artystycznym a także poznanie narzędzi i ich specyfiki związanych z realizacją przyszłych prac w interdyscyplinarnych zespołach projektowych, kolektywach artystycznych.

E. Blok kierunkowy, 61 ECTS

W ramach bloku kierunkowego osoby studenckie nabywają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw poszczególnych zagadnień związanych z wykonywaniem zawodu artysty sztuk plastycznych w poszczególnych specjalistycznych zakresach procesu tworzenia scenografii teatralnej, tworzenia przestrzeni wirtualnej i wykorzystania nowych mediów w scenografii. Po pierwszym roku podejmuje decyzję co do wyboru pracowni kierunkowych i uzupełniających. W bloku pracowni kierunkowej 1 i 2 do wyboru są : Pracownia Plastyki Sceny, Pracownia Przestrzeni Performatywnej i Kostiumu, Pracownia Reżyserii Światła. W ramach bloku pracowni uzupełniającej student wybiera z: z pracowni innych kierunków w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

F. Blok dyplomowy, 17 ECTS

Projekt dyplomowy realizowany przez osobę studencką w jednej z trzech Pracowni Kierunkowych SiPW.

G. Blok praktyk, 2 ECTS

W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej powiązanej z kierunkiem studiów w wymiarze 25 godzin

H. Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Przedmioty do wyboru spośród wszystkich pracowni innych kierunków studiów funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie. Blok ten daje studentom szeroką możliwość interdyscyplinarnego poszerzenia obszarów indywidualnie realizowanych projektów.

3.3 Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów - 180

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia - 90

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych - 8

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - 2

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych - 28

3.4 Liczba godzin zajęć

łączna liczba godzin zajęć:

2340

3.5 Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

W okresie studiów obowiązują odbycie praktyki zawodowej w wymiarze 25 godzin, związanych ze studiowanym kierunkiem w teatrach lub innych instytucjach związanych z profilem kierunku.

3.6 Sylwetka absolwenta

Absolwent/absolwentka posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii teatru, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii, marketingu oraz ochrony własności intelektualnej. Posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie scenografii i obszarów pokrewnych, wystawiennictwa oraz przestrzeni wirtualnej umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz pracy w zespole. Przygotowany jest do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości projektowej i artystycznej. Absolwent/absolwentka w zależności od ukończonej pracowni kierunkowej/dyplomującej przygotowany/a jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej, może współpracować z instytucjami kultury, teatrami, studiami interaktywnymi. Absolwent/absolwentka zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent/absolwentka jest przygotowany/a do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

3.7 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora dopuszczony do obrony pracy dyplomowej realizowanej na 3 roku w jednej z trzech pracowni kierunkowych. Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna wraz z opisem dzieła. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora, recenzenta i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy licencjata.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
Wiedza		
	1) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	
SPW1_W01	w podstawowym stopniu zna metody projektowania przestrzeni fizycznej i wirtualnej	P6S-WG
SPW1_W02	zna i rozumie w podstawowym zakresie środki ekspresji dyscyplin pokrewnych	P6S-WG
SPW1_W03	zna i rozumie zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych, umożliwiające realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S-WG
SPW1_W04	zna i rozumie w podstawowym w stopniu zastosowanie nowych technologii w procesie produkcji spektaklu, wystawy, koncertu	P6S-WG
	2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:	
SPW1_W05	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
SPW1_W06	posiada ogólną wiedzę w zakresie kultury i sztuki oraz zagadnień i kierunków filozofii	P6S-WG
SPW1_W07	wyказuje się znajomością stylów w sztuce (także w teatrze, filmie, operze) i architekturze i związanymi z nimi tradycjami twórczymi.	P6S-WG
SPW1_W08	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
SPW1_W09	zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ochrony własności intelektualnej	P6S_WK P6S_WG
SPW1_W10	posiada podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, filozofii, architektury, designu, teatru, filmu, literatury pięknej	P6S_WG
SPW1_W11	zna relacje między wiedzą teoretyczną a praktyczną, w tym rozumie i czyta rysunki techniczne, opisy techniczne projektowanych obiektów i przestrzeni	P6S_WG

SPW1_W12	posiada wiedzę z zakresu materiałoznawstwa i technologii, ma świadomość ich wpływu na proces powstawania projektu	P6S_WG
SPW1_W13	zna i rozumie uwarunkowania finansowe, prawne i społeczne w kontekście realizowanych projektów	P6S_WG
	3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:	
SPW1_W14	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:	
SPW1_W15	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), wytwórcami (stolarze, ślusarze, montażyści, krawcy, oświetleniowcy)	P6S_WG
Umiejętności		
	1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:	
SPW1_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	P6S_UW
	2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	
SPW1_U02	umie w podstawowym stopniu posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i projektowego (2D i 3D)	P6S_UW
SPW1_U03	umie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych oraz artystycznych	P6S_UW
SPW1_U04	umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW
	3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:	
SPW1_U05	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych	P6S_UK
	4) umiejętności warsztatowe	
SPW1_U06	umie odczytywać i formułować zapis techniczny projektowanych obiektów i przestrzeni, w tym przestrzeni wirtualnych i wystawienniczych	P6S_UW
SPW1_U07	umie dobrać odpowiednie umiejętności warsztatowe do realizacji własnych koncepcji projektowych oraz artystycznych w modelach 2D i 3D	P6S_UW, P6S_UU
SPW1_U08	opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	P6S_UU

	5) zakresie kreacji twórczej	
SPW1_U09	wykazuje umiejętność projektowania według wymagań związanych ze specyfiką podejmowanego zadania projektowego, potrafi projektować i poruszać się w obrębie ograniczonych warunków projektowych	P6S_UW P6S_UU
SPW1_U10	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:	
SPW1_U11	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
SPW1_U12	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
SPW1_U13	umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu podejmowanej dziedziny: projektowania scenografii i performatyki przestrzeni oraz reżyserowania światła.	P6S_UK
	7) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:	
SPW1_U14	zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6S_UK
	8) w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:	
SPW1_U15	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	
Kompetencje społeczne		
	1) w aspekcie niezależności:	
SPW1_K01	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.	P6S_KR
SPW1_K02	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:	

SPW1_K03	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
SPW1_K04	jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	P6S_KK
SPW1_K05	wie jak istotne jest panowanie nad emocjami i podejmowanie przemyślanych i świadomych decyzji w warunkach zawodowych szczególnie w tych warunkach w których jest się częścią większej grupy realizatorów	P6S_KO P6S_KR
SPW1_K06	posiada umiejętność samooceny, jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	P6S_KK
SPW1_K07	jest zdolny do definiowania własnych sądów. Potrafi krytycznie myśleć i wykorzystać tę zdolność w obrębie własnej pracy artystycznej.	P6S_KK
	3) w zakresie komunikacji społecznej:	
SPW1_K08	umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku obcym, przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur	P6S_KR P6S_KO
SPW1_K09	współpracuje i potrafi integrować się podczas realizacji zespołowych zadań twórczych/projektowych, związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO
SPW1_K10	w sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	P6S_KK
SPW1_K11	potrafi w sposób zrozumiały i estetyczny zaprezentować efekty pracy projektowej	P6S_KK
SPW1_K12	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem; korzysta z pomocy ekspertek/ /ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK

ZAŁĄCZNIKI

- 1. Plan studiów** - dodać jako załącznik, tabela według wzoru Załącznik nr 2 lub 2a,
- 2. Matryca** kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, (dodać jako załącznik), tabela według wzoru Załącznik nr 3,

3. Sylabusy - dodać jako załącznik, według wzoru Załącznik nr 4.