



## Program studiów

**Dyscyplina:** sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

**Kierunek:** Scenografia i Przestrzeń Wirtualna

**Poziom kształcenia:** pierwszego stopnia

**Forma kształcenia:** studia stacjonarne

**Rok akademicki:** 2025/2026

## **Spis treści**

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Charakterystyka kierunku       | 3  |
| Nauka, badania, infrastruktura | 6  |
| Program                        | 9  |
| Efekty uczenia się             | 12 |

# Charakterystyka kierunku

## Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Nazwa kierunku: *Scenografia i Przestrzeń Wirtualna*

Poziom: *pierwszego stopnia*

Profil: *ogólnoakademicki*

Forma: *studia stacjonarne*

Język studiów: *polski*

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 studentów do wykonywania zawodu scenografa-kostiumografa oraz rozwija kompetencje i umiejętności w zakresie posługiwania się technikami projektowania 3D oraz XR i VR. Absolwenci kierunku i przestrze wirtualna będą mogli współpracować w zespołach twórców współtworzących spektakle teatralne, spektakle muzyczne, instalacje performatywne, instalacje interdyscyplinarne, filmy eksperymentalne, filmy fabularne. Studenci 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. Studenci będą mieli możliwość poznać pracę scenografa i kostiumografa w praktyce podczas asystentur 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-autorów 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 Architektury Wnętrz i Scenografii. Koncepcja działań w tym zakresie jest zgodna ze Strategią

Wydziału Architektury Wnętrz i Scenografii oraz statutem i misją Akademii Sztuki w Szczecinie, która od początku jej istnienia, opiera się na wszechstronnym kształceniu artystów w dziedzinie sztuki.

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.

Celem studiów jest:

- 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.

-wYROBIENIE 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.

-wYROBIENIE 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

#### Potrzeby społeczno-gospodarcze

– Projektowanie scenografii teatralnych i/albo filmowych, projektowanie kostiumów scenicznych i/albo filmowych, 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 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.

## II. Nauka, badania, infrastruktura

### Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Główne kierunki badań naukowych na kierunku Scenografii i Przestrzeni Wirtualnej są powiązane ze sobą oraz nastawione są na współpracę interdyscyplinarną.

Ich efektami są:

- projektowanie i tworzenie scenografii teatralnych, filmowych, site-specific,
- nadzór wykonawczy nad projektem scenografii i/lub projektem kostiumów
- projektowanie i tworzenie scenografii z zastosowaniem nowych technologii (multimedia)
- projektowanie i reżyseria światła,
- tworzenie obiektów scenicznych,
- projektowanie i tworzenie kostiumów i masek,
- projektowanie architektury i dramaturgii wystaw
- projektowanie i tworzenie form narracyjnych w przestrzeni,
- tworzenie instalacji performatywnych,
- aranżowanie przestrzeni site-specific,
- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział,
- wydawnictwa związane z działalnością indywidualną i wydziałową, w tym monografie i katalogi,
- opracowania wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich,
- projekty oparte na współpracy z innymi podmiotami (teatrem, operą, filharmonią, centrum sztuki, domami produkcyjnymi etc...)
- organizacja oraz udział w konferencjach i sympozjach oraz wydawnictwach pokonferencyjnych ogólnopolskich i międzynarodowych,
- opracowania wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich,
- twórczość i edukacja w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej,

Przykłady aktualnej działalności naukowej:

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 Mleczek

- 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 Mlecza. Spektakl dostępny jest dla publiczności i znajduje się obecnie w repertuarze teatru.

Autor projektu:

dr Robert Mleczek

- 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

- „Ulissess”, 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)

Związek badań naukowych z dydaktyką

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

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Charakter prowadzonych zajęć wymaga od studentów sprawnego posługiwania się narzędziami i korzystania z danych niezbędnych do pozyskania wiedzy i praktycznych umiejętności požądanych 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.

## **Związek badań naukowych z dydaktyką**

- współudział studentów wraz z kadrą wydziału w organizowanych wystawach zbiorowych,
- udział studentów w koordynowanych przez wykładowców projektach dla interesariuszy zewnętrznych lub projektach międzywydziałowych
- udział studentów w organizacji i uczestnictwie w ogólnopolskich i międzynarodowych przeglądach projektowych, festiwalach teatralnych, targach branżowych,
- włączenie studentów w organizacje konferencji, sympozjów, wykładów i warsztatów.

## **Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia**

Charakter prowadzonych zajęć wymaga od studentów sprawnego posługiwania się narzędziami i korzystania z danych niezbędnych do pozyskania wiedzy i praktycznych umiejętności požądanych przez późniejszych pracodawców i klientów. Zajęcia na kierunku realizowane są w budynku przy ul. Kolumba 61, w Pałacu Pod Globusem i Pałacu Jońskim przy Placu Orła Białego 2 oraz w Centrum Przemysłów Kreatywnych przy ul. Tkackiej.

### **Pałac pod Globusem**

Na potrzeby realizacji projektów i badań naukowych do dyspozycji studentów są dwa kompleksowo wyposażone studia fotograficzne zapewniające dostęp do profesjonalnych aparatów fotograficznych, oświetlenia błyskowego, softboxów, statywów czy namiotów bezcieniowych. Na potrzeby realizacji przedmiotów teoretycznych dostępne są sale wyposażone w stoły, krzesła, tablice, komputery, projektory cyfrowe, ekrany oraz telewizory 52" obsługujące sieć Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiających odsłuch ścieżek dźwiękowych.

### **Pałac Joński (w planach)**

Sala warsztatowa przygotowana do działań scenograficznych, budowy elementów scenograficznych z lekkich materiałów. Wyposażona jest w stoły montażowe, narzędzia do budowy makiet i mniejszych obiektów. Jest wysoka, posiada mały magazyn jako wydzielony kantorek.

### **Centrum Przemysłów Kreatywnych**

Edukacja na kierunku odbywa się poprzez laboratoria: Laboratorium Projektowe Architektury Wnętrz, Laboratorium Cyfrowego Modelowania 2d i 3d Architektury Wnętrz, Laboratorium Form Przestrzennych oraz sale dydaktyczne na II piętrze. Ponadto studenci mogą korzystać z Laboratorium Realizacji (modelarnia) oferujące narzędzia takie jak frezarka cyfrowa CNC, pilarka formatowa, pilarka kątowna, szlifierka taśmowa, piła taśmowa, tokarka, laser CO2, cyfrowa wycinarka do styroduru, drukarka 3D czy termoformierka, stwarzające możliwość przeniesienia idei projektowej na rzeczywisty obiekt użytkowy, detal architektoniczny, itp. w docelowych wymiarach lub skali. W ramach wyposażenia laboratoriów CPK zakupiono sprzęt komputerowy wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem oraz urządzenia peryferyjne, m.in. drukarki 3D, tablety graficzne do modelowania 3D, tablet LCD, drukarki wielkoformatowe, bazowy system komputerowy do stanowiska edycyjnego, monitor wi-zyjny 27", hosty serwerów do wirtualizacji, okulary VR ze sterownikami ręcznymi. W ramach CPK dostępne są również zaawansowane jak i podstawowe systemy motion capture.

### **Infrastruktura a praktyki zawodowe**

Student w ramach odbywania praktyk korzysta z dostępnego w danej instytucji lub zakładzie pracy oprogramowania, narzędzi lub parku maszynowego. W 2017 roku przez Radę WSW została zatwierdzona umowa na podstawie, której studenci wydziału mogą realizować praktykę studencką z wykorzystaniem infrastruktury badawczej CPK - Centrum Przemysłów Kreatywnych - jednostki transferu wiedzy i technologii Akademii Sztuki w Szczecinie.

### **Dostęp do technologii informacyjno – komunikacyjnej**

Wszystkie pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu umożliwiający sprawne wyszukiwanie informacji niezbędnych podczas prowadzenia zajęć, konsultacji indywidualnych, ale także konsultacji i konferencji online za pośrednictwem dostępnego powszechnie oprogramowania. Tworzone są serwery wirtualne umożliwiające generowanie baz danych, cyfrowych archiwów, w których przechowywane są prace studenckie z możliwością szybkiego korzystania z nich w każdej chwili, bądź udostępniania kuratorom na potrzeby wystaw krajowych i zagranicznych lub w ramach publikacji materiałów prasowych.

### **Udogodnienia dla osób niepełnosprawnych**

Sale dydaktyczne, windy, toalety i ciągi komunikacyjne dostosowane zostały do gabarytów wózków inwalidzkich. Podczas prac modernizacyjnych budynków Akademii wyrównane zostały poziomy płaszczyzn ułatwiające przemieszczanie się osób niepełnosprawnych. Sprzęt komputerowy wykorzystywany w procesie kształcenia zlokalizowany jest na stołach i biurkach umożliwiającym korzystanie z niego przez osoby poruszające się na wózkach. W przypadku braku możliwości realizowania przez osoby niepełnosprawne zadań objętych programem studiów w pracowniach i salach dydaktycznych, istnieje możliwość wypożyczenia sprzętu takiego jak komputery z niezbędnym oprogramowaniem lub pomocy naukowych tj. literatura, próbniki etc. Osoby niepełnosprawne mają również do dyspozycji specjalnie wyznaczone miejsca parkingowe przed budynkiem Uczelni.

Dostęp do infrastruktury w ramach pracy własnej możliwy jest poprzez wiele dostępnych na terenie uczelni narzędzi i pomocy naukowych, takich jak próbniki (tkanin, kolorów, materiałów których używa się w budowie scenografii), laptopy z oprogramowaniem, profesjonalne dalmierze, tablety, aparaty fotograficzne, obiektywy i akcesoria mogą zostać wypożyczone na określony indywidualnie z każdym studentem czas i być używane poza budynkami Uczelni.

## **Program**

### **Podstawowe informacje**

#### **Opis realizacji programu:**

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 ze wszystkich kierunków studiów funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie

#### **A. Blok ogólnoakademicki, 12 ECTS**

Cztery przedmioty obowiązkowe wchodzące w skład bloku ogólnoakademickiego przekazuje studentom wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z wykonywaniem zawodu artysty. Należą do nich Marketing, 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 oraz psychofizjologii widzenia.

### **C. Blok artystyczny, 24 ECTS**

W ramach bloku artystycznego student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw technik artystycznych gdzie do wyboru ma dwa przedmioty: Rysunek i Malarstwo, oraz Rzeźba i działania przestrzenne, a następnie dokonuje wyboru pracowni artystycznych z puli pracowni funkcjonujących na wydziałach w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

### **D. Blok technik wspomagających warsztat, 39 ECTS**

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

### **E. Blok kierunkowy, 57 ECTS**

W ramach bloku kierunkowego student nabywa 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, scenografii filmowej i telewizyjnej oraz 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 Przestrzeni Wirtualnej. W ramach bloku pracowni uzupełniającej student wybiera z: z pracowni innych kierunków w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

### **E. 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.

### **F. Blok dyplomowy, 17 ECTS**

### **G. Blok praktyk, 4 ECTS**

W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej powiązanej z kierunkiem studiów w wymiarze minimum 3 tygodni.

## **Liczba punktów ECTS**

- a) konieczna do ukończenia studiów - **185**
- b) w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia – **93**
- c) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych – **8**

- d) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – 22

## Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć:

Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna – 2585

## Praktyki zawodowe

### Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W okresie studiów obowiązują minimum trzy tygodnie praktyk związanych ze studiowanym kierunkiem w teatrach lub innych instytucjach związanych z profilem kierunku.

## Sylwetka absolwenta

Absolwent 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 w zależności od ukończonej pracowni kierunkowej/dyplomującej przygotowany jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej, może współpracować z instytucjami kultury, teatrami, studiami interaktywnymi, w firmach zajmujących się projektowaniem XR, VR.

Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

## 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 czterech 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.

## DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA DZIEDZINY SZTUKI

Kierunek: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna  
 STUDIA I STOPNIA  
 PROFIL ogólnoakademicki  
 STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW  
 ROK AKADEMICKI 2025/2026  
 LICZBA PUNKTÓW ECTS – 185

| WIEDZA - zna i rozumie |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                  |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|                        | <b>1) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</b>                                                                                                                                                                                                                                                      |                  |
| 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           |
|                        | <b>2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:</b>                                                                                                                                                                                                                                      |                  |
| 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               | wykazuje 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<br>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         |
|                                | <b>3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |
| SPW1_W14                       | w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy projektowania w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania                                                                                                                                                                                                                               | P6S_WG         |
|                                | <b>4) wiedza w zakresie kompetencji społecznych:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                |
| 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         |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI - potrafi:</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                |
|                                | <b>1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                |
| SPW1_U01                       | umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania                                                                                                                                                                                                                                   | P6S_UW         |
|                                | <b>2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                |
| 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         |
|                                | <b>3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| SPW1_U05                       | jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych                                                                                                                                                                                                                   | P6S_UK         |
|                                | <b>4) umiejętności warsztatowe</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 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           |
|                              | <b>5) zakresie kreacji twórczej</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
| 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<br>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           |
|                              | <b>6) umiejętności werbalne:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                  |
| 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<br>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 projektowania przestrzeni wirtualnej.                                                                                                                                                                                                                                | P6S_UK           |
|                              | <b>7) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                  |
| SPW1_U14                     | zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | P6S_UK           |
|                              | <b>8) w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                  |
| SPW1_U15                     | umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |
| <b>- jest gotów do:</b>      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |
|                              | <b>1) w aspekcie niezależności:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
| SPW1_K01                     | rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania 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<br>P6S_KK |
|                              | <b>2) w aspekcie uwarunkowań psychologicznych:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                  |

|                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 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<br>P6S_KK |
| SPW1_K04                                     | jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodziel-<br>nego myślenia w celu rozwiązywania problemów.                                                                                                                                                                            | P6S_KK           |
| SPW1_K05                                     | wie jak istotne jest panowanie nad emocjami i podejmowanie przemyślanych i świadomych<br>decyzji w warunkach zawodowych szczególnie w tych warunkach w których jest się częścią<br>większej grupy realizatorów                                                                                                          | P6S_KO<br>P6S_KR |
| SPW1_K06                                     | posiada umiejętność samooceny, jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie<br>działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury                                                                                                                                              | P6S_KK           |
| SPW1_K07                                     | jest zdolny do definiowania własnych sądów. Potrafi krytycznie myśleć i wykorzystać tą zdol-<br>ność w obrębie własnej pracy artystycznej.                                                                                                                                                                              | P6S_KK           |
| <b>3) w zakresie komunikacji społecznej:</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
| SPW1_K08                                     | umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, także w języku<br>obcym, przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur                                                                                                                                       | P6S_KR<br>P6S_KO |
| SPW1_K09                                     | współpracuje i potrafi integrować się podczas realizacji zespołowych zadań twórczych/projek-<br>towych, związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym                                                                                                                                     | P6S_KO           |
| SPW1_K10                                     | w sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko<br>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<br>pomocy ekspertek/ /ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w sa-<br>modzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych                                                                    | P6S_KK           |

- objaśnienia oznaczeń:
- *kierunkowe efekty uczenia się (EKU)*
  - K: uczenie dla kierunku;
  - kategoria efektów: W-wiedza, U- umiejętności, K- kompetencje społeczne;
  - numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zmiany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)