

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE

WYDZIAŁ SCENOGRAFII

Kierunek studiów: *projektowanie scenograficzne*

Poziom i forma studiów: *studia II stopnia*

Profil kształcenia: *ogólnoakademicki*

Dziedzina: *sztuki*

Dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

PLAN STUDIÓW

dla kierunku *scenografia*

studia II stopnia, magisterskie (4 semestry)

Rok akademicki 2019/2020

Sylwetka absolwenta:

Ambicją Wydziału jest ukształtowanie nowego typu absolwenta

- o wysokiej świadomości intelektualnej;
- o szerokiej wiedzy na temat współczesnej sztuki, prądów umysłowych i artystycznych oraz tradycji – znajomość szeroko pojętego języka kultury;
- z szerokimi możliwościami warsztatowymi;
- zdolnego do podejmowania różnorodnych wyzwań artystycznych;
- zdolnego do nawiązywania kontaktu intelektualnego i artystycznego (także w językach obcych);

W kształceniu kładziemy nacisk na:

- odczytanie i sprawność intelektualną oraz znajomość historii kultury, umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości;
- sprawność manualną w rysunku i malarstwie - elementarnym sposobie wypowiedzi artystycznej;
- szeroką znajomość warsztatu i technik realizacyjnych;
- swobodę i samodzielność wypowiedzi artystycznej;

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: *magister*

Liczba semestrów: *4 semestry*

Łączna liczba godzin w toku studiów: 1350

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: *120*

ROK I SEMESTR I							
Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII	K	5	0	3	E	O
2.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ I OPEROWEJ	K	5	0	3	E	O
3.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	5	0	3	E	O
4.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	5	0	3	E	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	5	0	3	E	O
6.	RYSUNEK I KOLOR / RYSUNEK I MALARSTWO	O	2	0	4	Z	O
7.	KONWERSATORIUM	T	3	2	0	Z	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	2	0	3	Z	O
9.	FOTOGRAFIA*	O	2	0	3	Z	O
10.	RZEŻBA*	O	2	0	3	Z	O
11.	TEATR A ŚWIAT	P	1	0	2	Z	O
12.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ	T	2	1	1	Z	O
13.	HISTORIA KOSTIUMU*	T	2	2	0	Z	Z
14.	HISTORIA DRAMATU	T	2	2	0	Z	Z
15.	KIERUNKI ROZWOJU SCENOGRAFII*	T	2	2	0	Z	Z
16.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	2	0	4	Z	O
17.	KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE SCENOGRAFII	P	2	0	4	Z	O
			30	9	27		
STUDENT WYBIERA 2 PRACOWNIE KIERUNKOWE STUDENT WYBIERA HISTORIĘ KOSTIUMU LUB KIERUNKI ROZWOJU SCENOGRAFII STUDENT WYBIERA FOTOGRAFIĘ LUB RZEŻBĘ							
ROK I SEMESTR II							

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII	K	5	0	3	E	O
2.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ I OPEROWEJ	K	5	0	3	E	O
3.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	5	0	3	E	O
4.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	5	0	3	E	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	5	0	3	E	O
6.	RYSUNEK I KOLOR / RYSUNEK I MALARSTWO	O	2	0	4	Z	O
7.	SEMINARIUM	T	3	2	0	Z	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	2	0	3	Z	O
9.	FOTOGRAFIA	O	2	0	3	Z	O
10.	RZEŻBA	O	2	0	3	Z	O
11.	TEATR A ŚWIAT	P	1	0	2	Z	O
12.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ	T	2	1	1	Z	O
13.	HISTORIA KOSTIUMU	T	2	2	0	Z	Z
14.	HISTORIA DRAMATU	T	2	2	0	Z	Z
15.	KIERUNKI ROZWOJU SCENOGRAFII	T	2	2	0	Z	Z
16.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	2	0	4	Z	O
17.	KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE SCENOGRAFII	P	2	0	4	Z	O
			30	9	27		
STUDENT WYBIERA 2 PRACOWNIE KIERUNKOWE STUDENT WYBIERA HISTORIĘ KOSTIUMU LUB KIERUNKI ROZWOJU SCENOGRAFII STUDENT WYBIERA FOTOGRAFIĘ LUB RZEŻBĘ							
ROK II SEMESTR III							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ

1.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII	K	16/10	0	4	Z	O
2.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ I OPEROWEJ	K	16/10	0	4	Z	O
3.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	16/10	0	4	Z	O
4.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	16/10	0	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	16/10	0	4	Z	O
6.	RYSUNEK I KOLOR / RYSUNEK I MALARSTWO	O	10	0	4	Z	O
7.	SEMINARIUM DYPLOMOWE	T	3	2	0	Z	Z
8.	KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE SCENOGRAFII	P	1	0	2	Z	Z
9.	FOTOGRAFIA I MEDIA	O	10	0	4	Z	O
10.	RZEŻBA I DZIAŁANIA PRZESTRZENNE	O	10	0	4	Z	O
			30	2	8		

STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOWĄ

ROK II SEMESTR IV

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII	K	20/10	0	4	Z	O
2.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ I OPEROWEJ	K	20/10	0	4	Z	O
3.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	20/10	0	4	Z	O
4.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	20/10	0	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	20/10	0	4	Z	O
6.	RYSUNEK I KOLOR / RYSUNEK I MALARSTWO	O	10	0	4	Z	O
7.	FOTOGRAFIA I MEDIA	O	10	0	4	Z	O
8.	RZEŻBA I DZIAŁANIA PRZESTRZENNE	O	10	0	4	Z	O

	30	0	8	
STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOWĄ				

LEGENDA:

GP (grupa przedmiotów): K – kierunkowy, P – podstawowy, U – uzupełniający, T – teoretyczny, F – fakultatywny, O – ogólnoplastyczny (*możliwe jest dopisanie kierunkowej grupy przedmiotów*)

ECTS: liczba punktów ECTS dla przedmiotu

W/T (wykład/tygodniowo): liczba godzin wykładowych w tygodniu

Ć/T (ćwiczenia/tygodniowo): liczba godzin ćwiczeń w tygodniu (*możliwe jest zastąpienie nazwy „ćwiczenia” nazwą charakterystyczną dla kierunku*)

MZ (metoda zaliczenia): E – egzamin, Z – zaliczenie

FZ (forma zaliczenia): O – ocena, Z – zaliczenie