

**AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE**

**WYDZIAŁ Scenografii**

Kierunek studiów: *scenografia*

Poziom i forma studiów: *jednolite studia magisterskie*

Profil kształcenia: *ogólnoakademicki*

Dziedzina: *sztuki*

Dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

## **PLAN STUDIÓW**

*rozpoczynających się w r. a. 2021/22*

*dla kierunku SCENOGRAFIA*

*jednolite studia magisterskie (10 semestrów)*

### **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 - podstawowym sposobie wypowiedzi artystycznej;
- szeroką znajomość warsztatu i technik realizacyjnych;
- swobodę i samodzielność wypowiedzi artystycznej;

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: *magister*

Liczba semestrów: 10 semestrów

Łączna liczba godzin w toku studiów: 5190

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie: 300

ROK I. SEMESTR 1							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I MALARSTWO / RYSUNEK I KOLOR	O	4	-	8	E	O
2	RZEŻBA	O	2	-	4	Z	O
3	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	4	-	8	E	O
4	WSTĘP DO PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	2	-	4	E	O
5	PROPEDEUTYKA REŻYSERII	P	1	-	2	Z	O
6	WARSZTAT KOMPUTEROWY 2D	P	2	-	4	E	O
7	RYSUNEK TECHNICZNY	P	2	-	3	E	O
8	TECHNOLOGIA TEATRALNA	U	2	3	-	Z	Z
9	HISTORIA TEATRU	T	2	2	-	E	O
10	HISTORIA FILMU	T	2	2	-	E	O
11	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
12	SŁOWNIK SZTUKI	T	2	2	-	E	O
13	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
14	WF	P	-	-	2	Z	Z
15	PLENER MALARSKO-FOTOGRAFICZNY	O	3	-	4	Z	Z

				<b>31</b>	<b>11</b>	<b>41</b>		
<i>Obowiązkowy plener 60 godzin.</i>								
<b>ROK I. SEMESTR 2</b>								
<b>L.p.</b>	<b>NAZWA PRZEDMIOTU</b>	<b>GP</b>	<b>ECTS</b>	<b>W/T</b>	<b>Ć/T</b>	<b>MZ</b>	<b>FZ</b>	
1.	RYSUNEK I MALARSTWO / RYSUNEK I KOLOR	O	4	-	8	E	O	
2	RZEŹBA	O	2	-	4	Z	O	
3	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	4	-	8	E	O	
4	WSTĘP DO PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	2	-	4	E	O	
5	PROPEDEUTYKA REŻYSERII	P	1	-	2	Z	O	
6	WARSZTAT KOMPUTEROWY 2D	P	2	-	4	E	O	
7	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	2	-	4	E	O	
8	RYSUNEK TECHNICZNY	P	2	-	3	E	O	
9	TECHNOLOGIA TEATRALNA	U	2	3	-	Z	Z	
10	HISTORIA TEATRU	T	2	2	-	E	O	
11	HISTORIA FILMU	T	2	2	-	E	O	
12	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O	
13	SŁOWNIK SZTUKI	T	2	2	-	E	O	
14	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O	
15	WF	P	-	-	2	Z	Z	
				<b>30</b>	<b>11</b>	<b>41</b>		

ROK II. SEMESTR 3							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/4	-	8	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/4	-	8	Z	O
3.	RZEŻBA	O	2	-	4	Z	O
4.	FOTOGRAFIA	O	2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	3	-	6	E	O
6.	INSCENIZACJA - ETIUDY	K	3	-	6	E	O
7.	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	3	-	6	E	O
8.	RZEMIOSŁO TEATRALNE	U	2	-	3	Z	Z
9.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	1	-	2	E	O
10.	TEATR XX WIEKU (TEATR WSPÓŁCZESNY)	T	1	2	-	Z	O
11.	HISTORIA FILMU	T	1	2	-	Z	O
12.	HISTORIA UBIORU	T	1	2	-	Z	O
13.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
14.	HISTORIA FILOZOFII	T	2	2	-	E	O
15.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
			<b>30</b>	<b>10</b>	<b>41</b>		
<i>STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR</i>							

ROK II. SEMESTR 4

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/4	-	8	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/4	-	8	Z	O
3.	RZEŹBA	O	2	-	4	Z	O
4.	FOTOGRAFIA	O	2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ	K	3	-	6	E	O
6.	INSCENIZACJA - ETIUDY	K	3	-	6	E	O
7.	PODSTAWY PROJEKTOWANIA SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	3	-	6	E	O
8.	RZEMIOSŁO TEATRALNE	U	2	-	3	Z	Z
9.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D	P	1	-	2	E	O
10.	TEATR XX WIEKU (SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA)	T	1	2	-	Z	O
11.	HISTORIA FILMU	T	1	2	-	Z	O
12.	HISTORIA UBIORU	T	1	2	-	Z	O
13.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
14.	HISTORIA FILOZOFII	T	2	2	-	E	O
15.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
			<b>30</b>	<b>10</b>	<b>41</b>		

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR

**ROK III. SEMESTR 5**

L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŹBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/4	-	3	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFI MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/4	-	3	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/4	-	3	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/4	-	3	E	O
13.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
14.	RZEMIOSŁO FILMOWE	P	0/2	-	4	Z	O
15.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
16.	JĘZYK FILMU	T	1	2	-	Z	Z
17.	ANALIZA DRAMATU	T	2	2	-	Z	O
18.	SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA	T	1	2	-	Z	O
19.	HISTORIA MUZYKI	F	1	2	-	Z	O

20.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
21.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
22.	HISTORIA WNĘTRZ I MEBLI	F	1	2	-	Z	O
23.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
24.	ESTETYKA	T	2	2	-	E	O
25.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	Z	O
26.	PLENER SCENOGRAFICZNY	K	2	-	3	Z	Z
			<b>31</b>	<b>12</b>	<b>29</b>		
<p><i>STUDENT WYBIERA 3 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (W TYM: PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO LUB PROJEKTOWANIE KOSTIUMU)</i>  <i>STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR</i>  <i>STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA</i>  <i>STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/RZEMIOSŁO FILMOWE</i>  <i>Obowiązkowy plener 45 godzin.</i></p>							
<b>ROK III. SEMESTR 6</b>							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/4	-	3	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFI MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/4	-	3	E	O

8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/4	-	3	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/4	-	3	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/4	-	3	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/4	-	3	E	O
13.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
14.	RZEMIOSŁO FILMOWE	P	0/2	-	4	Z	O
15.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
16.	JĘZYK FILMU	T	1	2	-	Z	Z
17.	ANALIZA DRAMATU	T	2	2	-	Z	O
18.	SCENOGRAFIA WSPÓŁCZESNA	T	1	2	-	Z	O
19.	HISTORIA MUZYKI	F	1	2	-	Z	O
20.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
21.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
22.	HISTORIA WNĘTRZ I MEBLI	F	1	2	-	Z	O
23.	HISTORIA SZTUKI	T	2	2	-	E	O
24.	ESTETYKA	T	2	2	-	E	O
25.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	E	O
			<b>29</b>	<b>12</b>	<b>23</b>		

STUDENT WYBIERA 3 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (W TYM: PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO LUB PROJEKTOWANIE KOSTIUMU)

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA

STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/RZEMIOSŁO FILMOWE

**ROK IV. SEMESTR 7**

Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŹBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/8	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/8	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/8	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/8	-	2	E	O
13.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O
14.	TECHNIKI DRAMATURGICZNE	U	1	-	2	Z	O
15.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
16.	PRACA Z KAMERĄ	P	0/2	-	4	Z	O
17.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
18.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z

19.	KONWERSATORIUM	T	4	2	-	Z	O
20.	JĘZYK OBCY	T	1	-	2	E	O
			<b>30</b>	<b>4</b>	<b>20</b>		
<p>STUDENT WYBIERA 2 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (Z UKIERUNKOWANIEM NA ŚCIEŻKĘ FILMOWĄ LUB TEATRALNĄ)  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/PRACA Z KAMERA</p>							
<b>ROK IV. SEMESTR 8</b>							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/2	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/2	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/2	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/2	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/8	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFI MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/8	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/8	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/8	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/8	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/8	-	2	E	O
13.	HISTORIA KULTURY MATERIALNEJ I OBYCZAJU	T	2	2	-	Z	O

14.	TECHNIKI DRAMATURGICZNE	U	1	-	2	Z	O
15.	ŚWIATŁO W TEATRZE	P	0/2	-	4	Z	O
16.	PRACA Z KAMERĄ	P	0/2	-	4	Z	O
17.	WARSZTAT SCENOGRAFII WIRTUALNEJ	F	-	-	2	Z	Z
18.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
19.	PROSEMINARIUM	T	4	2	-	Z	O
			<b>29</b>	<b>4</b>	<b>18</b>		
<p>STUDENT WYBIERA 2 PRZEDMIOTY SPOŚRÓD 8 PRACOWNI PROJEKTOWYCH (Z UKIERUNKOWANIEM NA ŚCIEŻKĘ FILMOWĄ LUB TEATRALNĄ)  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: RYSUNEK MALARSTWO/RYSUNEK I KOLOR  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: FOTOGRAFIA/RZEŻBA  STUDENT WYBIERA 1 PRACOWNIĘ SPOŚRÓD: ŚWIATŁO W TEATRZE/PRACA Z KAMERĄ</p>							
<b>ROK V. SEMESTR 9</b>							
L.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/10	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/10	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/10	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/10	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/10/16	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFI MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/10/16	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O

10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/10/16	-	2	E	O
13.	TYPOGRAFIA I PROJEKTOWANIE GRAFICZNE	P	2	-	2	Z	O
14.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
15.	SEMINARIUM DYPLOMOWE	T	4	2	-	Z	O
			<b>32</b>	<b>2</b>	<b>8</b>		
<i>STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ (16 punktów ECTS) I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOWĄ (10 punktów ECTS)</i>							
<b>ROK V. SEMESTR 10</b>							
Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	GP	ECTS	W/T	Ć/T	MZ	FZ
1.	RYSUNEK I KOLOR	O	0/10	-	4	Z	O
2.	RYSUNEK I MALARSTWO	O	0/10	-	4	Z	O
3.	FOTOGRAFIA	O	0/10	-	4	Z	O
4.	RZEŻBA	O	0/10	-	4	Z	O
5.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRU LALKOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O
6.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII TEATRALNEJ, KONCERTÓW I WIDOWISK	K	0/10/16	-	2	E	O
7.	PROJEKTOWANIE SCENOGRFII MUSICALOWEJ I OPEROWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
8.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU	K	0/10/16	-	2	E	O
9.	PROJEKTOWANIE SCENOGRAFII FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
10.	PROJEKTOWANIE KOSTIUMU FILMOWEGO	K	0/10/16	-	2	E	O

11.	PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI FILMOWEJ	K	0/10/16	-	2	E	O
12.	KIERUNKI KREACJI W OBRAZIE FILMOWYM	K	0/10/16	-	2	E	O
13.	TYPOGRAFIA I PROJEKTOWANIE GRAFICZNE	P	2	-	2	Z	O
14.	WARSZTAT KOMPUTEROWY 3D - KONSULTACJE	F	-	-	2	Z	Z
			<b>28</b>	-	<b>8</b>		
STUDENT WYBIERA JEDNĄ PRACOWNIĘ DYPLOMOWĄ (16 punktów ECTS) I JEDNĄ PRACOWNIĘ ANEKSOWĄ (10 punktów ECTS)							

**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