PLAN STUDIÓW - 3 letnie studia stacjonarne **I stopnia**. Kierunek - ***Scenografia i Przestrzeń Wirtualna***

Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii Akademii Sztuki w Szczecinie

Rok akademicki 2024/2025

Zatwierdzony uchwałą nr 188/2024 Senatu Akademii Sztuki z dnia 28 czerwca 2024 r.

Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.	suma ECTS	ogólna liczba godzin: suma	w tym: W	Ć	L	P	Ind.	Rok I: semestr 1 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	semestr 2 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	Rok II: semestr 3 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	semestr 4 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	Rok III: semestr 5 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	semestr 6 ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.
A	**Blok ogólnoakademicki**		12	240	60	180																																											
1.	Marketing	SPW.I.A1	2	30	30																																2	Zo	30											
2.	Ochrona własności intelektualnej	SPW.I.A2	2	30	30																																								2	Zo	30				
3.	Język obcy	SPW.I.A3	8	120		120				2	Zo		30				2	Zo		30				2	Zo		30				2	E		30																
4.	Wychowanie fizyczne	SPW.I.A4		60		60					Z		30					Z		30																													
B	**Blok podstawowy**[1]		25	375	375																																												
1	Historia sztuki i designu	SPW.I.B1	8	120	120					2	Zo	30					2	Zo	30					2	Zo	30					2	E	30																	
2.	Historia teatru i filmu	SPW.I.B2	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30																															
3.	Interpretacja tekstów i przedstawień	SPW.I.B3	8	120	120												2	Zo	30					2	Zo	30					2	Zo	30					2	Zo	30										
4.	Zagadnienia i kierunki filozofii	SPW.I.B4	4	60	60																			2	Zo	30					2	Zo	30																
5.	Psychofizjologia widzenia	SPW.I.B5	1	15	15												1	Zo	15																															
C	**Blok artystyczny**		20	300		240	60																																										
1	Rysunek	SPW.I.C1	4	60		60				2	Zo		30				2	E		30																													
2	Malarstwo	SPW.I.C2	4	60		60				2	Zo		30				2	E		30																													
3	Rzeźba i działania przestrzenne	SPW.I.C3	4	60			60			2	Zo			30			2	Zo			30																													
4	Wybrana pracownia artystyczna	SPW.I.C4	8	120		120																		4	Zo		60				4	E		60															
D	**Blok technik wspomagających warsztat**		46	660	30	330	300																																									
1	Techniki obrazowania projektowego	SPW.I.D1	12	150		150				4	Zo		45				4	Zo		45				2	Zo		30				2	Zo		30															
2	Techniki modelatorskie i materiałoznawstwo	SPW.I.D2	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30																													
3	Rysunek techniczny i projektowy	SPW.I.D3	2	30			30										2	Zo			30																													
4	Technologie filmowe	SPW.I.D4	4	60			60																	2	Zo		30				2	Zo		30															
5	Wizualizowanie i modelowanie 3d	SPW.I.D5	10	150			150			2	Zo		30				2	Zo		30				2	Zo		30				2	Zo		30				2	Zo		30									
6	Virtual Production	SPW.I.D6	4	60		60																		2	Zo		30				2	Zo		30															
7	Nowe Media w scenografii	SPW.I.D7	4	60		60																		2	Zo		30				2	Zo		30															
8	Projektowanie graficzne	SPW.I.D8	2	30	30												2	Zo	30																															
9	Technniki cyfrowe	SPW.I.D9	4	60			60			2	Zo		30				2	Zo			30																													
E	**Blok kierunkowy**		61	780			780			**wprowadzający**[3]													**rozszerzony**[4]														**zaawansowany - dyplomowy**[5]													
1.	Podstawy projektowania scenografii teatralnej	SPW.I.E1	4	60			60			2	Zo			30			2	E			30																													
2.	Podstawy projektowania przestrzeni wirtualnej	SPW.I.E2	4	60			60			2	Zo			30			2	E			30																													
3	Podstawy projektowania scenografii filmowej i telewizyjnej	SPW.I.E3	4	60			60			2	Zo			30			2	E			30																													
4	Wybrane podstawy z innych kierunków	SPW.I.E4	4	60			60			2	Zo			30			2	E			30																													
5	Wybrana pracownia kierunkowa 1*	SPW.I.E5	15	180			180																	5	E		60				5	E		60				5	E		60								
6	Wybrana pracownia kierunkowa 2*	SPW.I.E6	15	180			180																	5	E		60				5	E		60				5	E		60								
7	Wybrana pracownia uzupełniająca *	SPW.I.E7	15	180			180																	5	E		60				5	E		60				5	E		60								
F	**Blok dyplomowy**		17	65			60																																									
1.	Kierunkowa praca dyplomowa/licencjat	SPW.I.F1	15	60			60																																							15	Z		60		
2	Pisemna praca dyplomowa	SPW.I.F2	2	5					5																																				2	Z				5
G	**Blok praktyk**[2]		6																																												
1.	plener pracowniany / warsztat artystyczny	SPW.I.G1	2																												2																	
2.	praktyka	SPW.I.G2	4																																										4					
H	**Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru**																																														
	przedmioty do wyboru zgodnie z zarządzeniem Rektora AS w sprawie zasad uczęszczania studentów na zajęcia z przedmiotów ujętych w programach studiów innych kierunków prowadzonych w AS																																														
	suma cały tok studiów		**181**	**2420**	**465**	**750**	**1200**			**30**		60	195	210			**37**		135	195	240			**37**		90	180	240			**39**		90	180	240			**21**		60		210			**23**		30		60		5
		sumy kontrolne	181	2420	465	750	1200		5																																							

[1]kursy kształcenia ogólnego

[2]kursy wspomagające warsztat

[3]kursy kierunkowe dla I roku

[4]kursy kierunkowe dla II roku

[5]kursy kierunkowe dla III / IV roku

Przedmioty do wyboru (ECTS): 82 co stanowi 45,3 % ogółu punktów ECTS.

∗ pracownie wyboru, w tym pracownie/laboratoria. Nazwy pracowni oraz wskazane limity będą dostępne w limitach wyboru opracowanych na dany rok akademicki. Wybrana pracownia kierunkowa 1 jest do wyboru z zakresu Kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna, wybrana pracownia kierunkowa 2 z zakresu kierunku Scenografia i Przestrzeń Wirtualna, wybrana pracownia uzupełniająca może być wybrana z zaplanowanych limitów w zakresie pokrewnych pracowni Kierunku Scenografia i Przestrzeń wirtualna lub innych kierunków Akademii Sztuki w Szczecinie.

∗ Uwaga: od IV semestru obowiązuje odbycie praktyki zawodowej, ktora powinna zostać zakończona do końca semestru VI, natomiast pleneru do IV. Praktyka trwa 3 tygodnie, student otrzymuje za nią 4 punkty ECTS. Plener trwa 1 tydzień, za który student otrzymuje 2 punkty ECTS. Punktów ECTS przydzielonych przedmiotowi praktyka zawodowa/plener, nie wlicza się do limitu punktów ECTS, które student musi uzyskać w całym toku studiów. Praktyka zawodowa/plener nie wlicza się do łącznej sumy godzin studiów.