Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna

Poziom kształcenia: pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2023/2024

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*

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

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. Realizuje swoją misję prowadząc kształcenie w oparciu o tradycję kultury narodowej i szeroko pojętej kultury światowej przy współpracy z uczelniami artystycznymi oraz instytucjami kultury w Polsce i poza jej granicami, 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, czego efektem jest przygotowanie zaplecza do uruchomienia nowego kierunku w ramach działań realizowanych w obecnie funkcjonujących strukturach. Przykładem potwierdzającym właściwy kierunek przyjętych koncepcji była wizyta Polskiej Komisji Akredytacyjnej na Wydziale Architektury Wnętrz w 2018 roku, która zauważając duży potencjał prowadzonych pracowni w zakresie technologii VR zasugerowała poszerzenie oferty kształcenia, czego efektem była zmiana kierunku Architektura Wnętrz na kierunek Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna. Dalszy rozwój na tym kierunku doprowadziło to otwarcia nowej drogi rozwoju i poszerzenia oferty – utworzenia kierunku jakim jest Scenografia i Przestrzeń Wirtualna.
Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna będzie jednym z kierunków realizowanym 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 sztuk.
Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie obejmuje cztery pracownie dyplomujące: Pracownię Projektowania Scenografii, Pracownię Scenografii Filmowej i Telewizyjnej oraz Pracownię Przestrzeni Wirtualnej i Pracownię Wystawiennictwa i Nowych technologii w Projektowaniu. Studia I st. trwają 3 lata i kończą się dyplomem licencjackim.

Cele kształcenia

Celem studiów jest:

przekazanie wiedzy w zakresie rzetelnej znajomości i rozumienia podstawowych nurtów z zakresu scenografii, historii sztuki, architektury i architektury wnętrz, przestrzeni wirtualnej, oraz orientacji w piśmiennictwie dotyczącym kierunku Scenografii i Przestrzeni Wirtualnej zarówno w aspekcie historii, jak też jej obecnych nurtów scenograficznych, projektów wirtualnych i architektonicznych; podstawowych informacji na temat współczesnej scenografii i przestrzeni wirtualnej, znajomości elementów projektu koncepcyjnego i wykonawczego, znajomości stylów w architekturze i sztuce i związanych z nimi tradycji wykonawczych; wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy o technikach i technologii w teatrze, filmie oraz przestrzeni wirtualnej i zdolności analizowania projektu pod tym kątem wykonywanego projektu; części składowych projektu, czytania rysunków projektowych w tym rzutów, przekrojów, detali, w tym detali scenograficznych, znajomość podstawy aranżacji scen teatralnych, planów filmowych i telewizyjnych a także obiektów użyteczności publicznej, znajomość anatomii i psychofizjologii człowieka; ogólnej orientacji w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w scenografii oraz przestrzeni wirtualnej.
przekazanie wiedzy w zakresie docierania do niezbędnych informacji (książki, albumy, wystawy) 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 kształtowaniem interfejsu człowiek-cyfrowa przestrzeń informacji, w szczególności z metod wizualizacji i sonifikacji przestrzeni informacyjnej w postaci trójwymiarowych interaktywnych środowisk architektonicznych
Przekazanie wiedzy z zakresu historii wirtualnej rzeczywistości i przestrzeni wirtualnej oraz projektowania przestrzeni wirtualnej w ujęciu użytkowym, komercyjnym oraz artystycznym.
przekazywanie wiedzy z zakresu projektowania scenografii, wiedzy o teatrze. Nauka zagadnień związanych z pracą przy projektowaniu przestrzeni spektaklu ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni teatralnych. Nauka interpretacji tekstów kultury pod względem ich adaptacji do warunków scenicznych.
wyrobienie umiejętności potrzebnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji scenograficznych oraz sposobów wykorzystania swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni w obszarze ekspresji projektowej i artystycznej, zrozumienia wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej w danym dziele ekspresji scenograficznej, 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

wyrobienie umiejętności współpracy z innymi projektantami w różnego typu zespołach projektowych oraz w ramach innych wspólnych prac w tym konkursów; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących rysunku, w tym odręcznego, doskonalenia własnego warsztatu zgodnego z daną specjalizacją; w zakresie wzrokowego rozpoznawania nurtu i stylu w sztuce, zapamiętywania rozwiązań technicznych i operowania nim; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących własnego warsztatu oraz jego doskonalenia; w zakresie wypowiedzi się w mowie i piśmie, na tematy własnej dziedziny; samodzielnego zdobywaniu wiedzy oraz uczenia się przez całe życie.

wyrobienie umiejętności pracy w programach wspomagających proces projektowy oraz w silnikach gier i innych nowych środowiskach związanych z projektowaniem VR wraz z możliwością wykorzystywania nowych interfejsów człowiek-komputer.

przygotowanie do realizacji własnych koncepcji scenograficznych i działań architektonicznych, opartych na zróżnicowanej problematyce i różnych funkcjach danego projektu, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz warsztatu projektanta; komunikacji w obrębie własnego środowiska i społeczności, współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej; przekonania o sensie, wartości i potrzebie przestrzegania zasad etyki zawodowej; do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania arty-

styczne 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 projektantów związanych z wykorzystaniem technik VR, zarówno w procesie projektowym i symulacjach użytkowych, jak i w sztuce oraz scenografii teatralnej, telewizyjnej i estradowej

Potrzeby społeczno-gospodarcze

– Projektowanie scenografii, detalu scenograficznego, form użytkowych i małej architektury dedykowanych określonej przestrzeni, obiektów w przestrzeni publicznej związanych z funkcją i estetyką otoczenia oraz innymi potrzebami społecznymi;

– Projektowanie przyjaznych interfejsów służących przekazywaniu informacji, symulacji VR na potrzeby komunikacji projektowej oraz dla potencjalnych zastosowań w nauce i w przemyśle;

– Współpraca w biurach architektonicznych i firmach zajmujących się technologią VR;

– Współpraca z branżą IT w zakresie wykorzystania aspektów wizualnych technologii VR;

– Współpraca z reżyserami, choreografami w teatrach dramatycznych, operze, telewizji, reklamie; –

– Współpraca scenograficzna przy realizacji koncertów i widowisk

– Tworzenie form i obiektów z zakresu scenografii w przestrzeni rzeczywistej, hybrydowej i wirtualnej funkcjonujących w kontekście użytkowym lub jako forma ekspresji artystycznej

– 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, targami, centrami kultury i sztuki, innymi ośrodkami naukowymi i artystycznymi w kraju i zagranicą.

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:
– tworzenie scenografii,
– tworzenie scenografii z zastosowaniem nowych technologii (video, VR, Fotografia, maping)
– kuratorstwo wystaw
– 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 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 informacji.
– projektowanie interaktywnych środowisk cyfrowych wspomagających graficzne i architektoniczne procesy twórcze.

Przykłady aktualnej działalności naukowej:

Kierownik projektu: prof. dr hab. Andreas Guskos

Świat wirtualny Aheilos. Twórczość i edukacja w przestrzeni informacji.

Cel realizacji zadania: Poszukiwanie nowych rozwiązań warsztatowych bazujących na narzędziach do projektowania przestrzeni teleinformacyjnej wspomagających prace projektowe i działalność artystyczną w zakresie projektowania graficznego i architektury wnętrz.

Przykłady osiągniętych efektów: wypracowanie nowych metod twórczych przy wykorzystaniu narzędzi do projektowania w przestrzeni teleinformacyjnej typu: Świat wirtualny Aheilos, oparty na platformie Open Simulator. Implementacja w procesie edukacyjnym w postaci projektów kursowych przy wykorzystaniu nowych narzędzi i ich specyfiki.
Wybrane informacje na temat upowszechnienia i popularyzacji wyników:
ISEA2014, Międzynarodowe Sympozjum na Temat Sztuki Elektronicznej, Uniwersytet Zayed w Dubaju, Zjednoczone Emiraty Arabskie, 2014 r. Udział w konferencji i wystawie towarzyszącej.
Wybrane publikacje:
- Możliwości wykorzystania silników gier w twórczości artystycznej i projektowej oraz jako platform dla zdalnej edukacji - na przykładzie wybranych współczesnych zastosowań i środowiska Aheilos. Wydawnictwo pokonferencyjne PatchLAB Generator, Kraków, 2015 r.
- *Aheilos virtual world. Creation and education in the space of information*. Wydawnictwo pokonferencyjne ISEA2014, Dubaj, Zjednoczone Emiraty Arabskie, 2015 r.

Kierownik projektu: prof. dr hab. Andreas Guskos

Projektowanie interaktywnych środowisk cyfrowych wspomagających graficzne i architektoniczne rocesy twórcze.

Cel realizacji zadania: Poszukiwanie nowych rozwiązań warsztatowych bazujących na narzędziach do projektowania przestrzeni teleinformacyjnej wspomagających prace projektowe i działalność artystyczną w zakresie projektowania graficznego i architektury wnętrz.

Przykłady osiągniętych efektów: wypracowanie nowych metod twórczych przy wykorzystaniu narzędzi do projektowania w przestrzeni teleinformacyjnej typu: Unreal Engine 4, Unity 5. Implementacja w procesie edukacyjnym w postaci projektów kursowych przy wykorzystaniu nowych narzędzi i ich specyfiki. Pierwsze prace z zakresu sztuki algorytmicznej w środowiskach typu Microsoft Visual Studio i C#.

Wybrane informacje na temat upowszechnienia i popularyzacji wyników:
- Organizacja konferencji *MEDEA2015, Back to the Future. Third International Symposium on Art/Science/Technology*. Zakintos, Grecja, 6-12 września 2015r.
- *HYBRID EFFECTS | From Solid Body to Liquid Cities*. Udział w wystawie, video-art, *You will not enter*

into the same river. Today, yesterday, tomorrow, idea i obraz: Andreas Guskos, dźwięk: Ireneusz Kuriata, It's LIQUID Group & International ArtExpo, Palazzo Radetzky, Mediolan, Włochy, 2015 r.
Wybrane publikacje:
- Andreas Guskos, *Pionierzy sztuki w przestrzeni wirtualnej. Przykłady koncepcji artystycznych i projektowych związanych z pojawieniem się problematyki komputerowej przestrzeni wirtualnej ze szczególnym uwzględnieniem twórczości prof. Marcosa Novaka*. *PoWieFoNa 2015, Szóste Warsztaty Nanotechnologiczne*. Chemia Nr 51, zeszyty naukowe, Politechnika Łódzka, Łódź 2015.
- Niko Guskos, Andreas Guskos: *Is there a God's Spark*?. CyberEmpathy – Visual and Media Studies Academic Journal. ISSUE 10. Kraków, 2015.
- *Katedra Grafiki Projektowej 2010-2014*, Pod redakcją Leszka Żebrowskiego. Publikacja osiągnięć związanych z działalnością artystyczno-naukowo-pedagogiczną z lat 2010-2014 (6 stron). Wydział Sztuk Wizualnych, Akademia Sztuki w Szczecinie. Szczecin, 2015 r.

Kierownik Projektu: dr Mikołaj Małek

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

Cel realizacji zadania: Zapoznanie środowiska akademickiego w tym przede wszystkim studentów z żyjącymi twórcami: reżyserami, scenografami, kostiumografami.

Przykłady osiągniętych efektów: Zapoznanie studentów z twórczością żyjących i praktykujących artystów związanych z teatrem, filmem, operą i sztukami wizualnymi

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 pożądanych 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 siec Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiających odsłuch ścieżek dźwiękowych.

Pałac Joński
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 kątowa, 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 wizyjny 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 studencka 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 umożliwiających 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 wnętrzarskich), 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). W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej i pleneru (F). 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, 28 ECTS
W ramach przedmiotów bloku podstawowego student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie historii sztuki, historii teatru, opery, filmu, interpretacji współczesnych zjawisk kultury wizualnej (Scenografia - analiza i interpretacja tekstów i przedstawień), zagadnień i kierunków filozofii oraz psychofizjologii widzenia.

C. Blok artystyczny, 26 ECTS
W ramach bloku artystycznego student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw technik artystycznych gdzie do wyboru ma cztery przedmioty: Rysunek, Malarstwo, Fotografia 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, 26 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. W ramach bloku zawarte zostały przedmioty:

E. Blok kierunkowy, 65 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 i przestrzeni wirtualnej, scenografii filmowej i telewizyjnej, detalu scenograficznego, architektury wnętrz oraz wykorzy–stania nowych mediów w scenografii. Po pierwszym roku podejmuje decyzję co do wyboru pracowni kierunkowych i projektowych . W ramach bloku realizowane są pracowni kierunkowej 1: Pracownia Scenografii, Pracownia Scenografii Teatralnej i Telewizyjnej, Pracownia Wirtualnej Rzeczywistości oraz Pracownia Wystawiennictwa i Nowych Technologii w projektowaniu, W ramach bloku realizowane są pracownie: projektowa 1, z której student wybiera z: Pracownia Architektury wnętrz oraz pracownia projektowa 2 z której student wybiera z puli pracowni funkcjonujących na innych wydziałach w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

F. Blok praktyk, 6 ECTS
W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej powiązanej z kierunkiem studiów w wymiarze minimum 3 tygodni. W cyklu kształcenia realizowany jest plener lub warsztat artystyczny w formie uczestnictwa w organizowanych przez uczelnię.

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.

Liczba punktów ECTS

a) konieczna do ukończenia studiów - **180**
b) w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia – **90**
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 – **28**

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć:

Kierunek Scenografia i Przestrzeń Wirtualna – **2610**

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W okresie studiów obowiązuje jeden plener lub warsztaty artystyczne w wymiarze jednego tygodnia oraz minimum trzy tygodnie praktyki związanej ze studiowanym kierunkiem w biurach projektowych, 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, psychofizjologii zmysłów, 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 lub pracy w biurach projektowych, instytucjach kultury, teatrach, studiach interaktywnych, studiach telewizyjnych i filmowych, firmach zajmujących się projektowaniem gier i aplikacji 3d.
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 także pleneru oraz 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.

TABELA ODNIESIEŃ KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (EKU)
DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA DZIEDZINY SZTUKI

Kierunek: Scenografia i Przestrzeń Wirtualna
STUDIA I STOPNIA
PROFIL ogólnoakademicki
STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW
ROK AKADEMICKI 2023/2024
LICZBA PUNKTÓW ECTS –
Specjalność Scenografia i Przestrzeń Wirtualna - 180

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
Wiedza:		
EKU		Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
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 oraz sposoby projektowania światła w procesie produkcji spektaklu, wystawy, koncertu	P6S-WG
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 i prawa autorskiego	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
SPW1_W14	w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy projektowania w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania	P6S-WG
SPW1_W15	zna zakres pracy projektanta przestrzeni wirtualnych i wystawiennictwa oraz związki z przedstawicielami innych branż na etapie realizacji projektu.	P6S-WG
Umiejętności		
SPW1_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania	P6S_UW
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
SPW1_U05	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych	P6S_UK
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
SPW1_U9	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
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 projektowania przestrzeni wirtualnej.	P6S_UK
SPW1_U14	zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.	P6S_UK
SPW1_U15	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	
Kompetencje społeczne		
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, anali-	P6S_KR P6S_KK

	zowania 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.	
SPW1_K03	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej, szczególnie podejmując współprace 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 tą zdolność w obrębie własnej pracy artystycznej.	P6S_KK
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_UK
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

- 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)