

Nazwa przedmiotu: <b>Scenografia i kostium 2</b>		Kod przedmiotu: <b>SW.SLS467</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Edukacji Artystycznej</b>		
Nazwa kierunku: <b>edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</b>		
Forma studiów: <b>I stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: II / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	prof. dr hab. Ewa Bloom - Kwiatkowska
Wymagania wstępne	Pierwszy stopień: pozytywnie zdany egzamin na specjalność Techniki Teatralne Filmowe i Telewizyjne. Potwierdzenie kompetencji wymaganych do podjęcia studiów z przedmiotu scenografia i kostium w z zakresie podstaw projektowania scenografii i kostiumów. Zainteresowanie literaturą, teatrem i sztuką współczesną. Drugi stopień: ukończenie studiów licencjackich w dziedzinie scenografii i pokrewnych dziedzinach sztuki ; wybór przedmiotu Scenografia i Kostium jako przedmiotu wolnego wyboru w ramach specjalności, PW, Intermedia - indywidualny tok studiowania.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Warsztaty Praktyka zawodowa Konsultacje Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	przygotowanie studenta do pracy projektowej i twórczej w zakresie projektowania scenografii i kostiumów w teatrze i w filmie dla potrzeb inscenizacji i /lub ekranizacji dzieła literackiego
2.	wykształcenie umiejętności i świadomości współczesnego projektowania koncepcji scenograficznej w przestrzeni multimedialnej
3.	przygotowanie do pracy w zespole scenograficznym
4.	przygotowanie do samodzielnego projektowania i tworzenia wizualnej koncepcji scenograficzno-kostiumowej w oparciu o interpretację literatury i scenariusza
5.	umiejętność realizacji kostiumu, maski, rekwizytu, obiektu scenograficznego na podstawie własnego projektu z uwzględnieniem materiałów i technik scenograficznych
6.	umiejętność tworzenia scenariusza wizualnego dla działań plastycznych z udziałem aktorów na scenie i przed kamerą
7.	umiejętność zapisu i dokumentacji projektu scenograficznego na poziomie pre-produkcji i post-produkcji obrazu scenograficznego za pomocą narzędzi cyfrowych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student/ka zna historyczne, filozoficzne i społeczne konteksty rozwoju sztuki teatralnej i filmowej .	<b>Symbol:</b> SW.SLS467_W01

Posiada znajomość mediów artystycznych właściwych dla sztuk teatralnych i filmowych, zna podstawowe techniki tworzenia i realizacji koncepcji scenograficznej i kostiumowej w teatrze, filmie i telewizji. Posiada wiedzę dotyczącą struktury projektu scenograficznego oraz zna i stosuje narzędzia cyfrowe i multimedialne w pre-produkcji i post-produkcji obrazu scenograficznego w teatrze i w filmie. Zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz regulacje z zakresu prawa własności intelektualnej wymagane w zawodzie artysty/ki.	<b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_WG01 EA6S_WG02 EA6S_WG05 EA6S_WG07  <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
<b>Umiejętności</b>	
Student/ka potrafi pracować zarówno indywidualnie, jak i zespołowo. W realizacji własnych koncepcji artystycznych wykorzystuje wyobraźnię i intuicję twórczą oraz klasyczny i współczesny warsztat w kreacji formy wizualnej jaką jest projekt scenografii i tworzenie wizerunku scenicznego postaci dramatu. . Analizując treści literackie, dobiera właściwy język kreacji formy, wykorzystuje techniki i media adekwatne do przyjętych założeń i zamierzonych celów w realizacji obrazu scenograficznego na scenie lub przed kamerą.	<b>Symbol:</b> SW.SLS467_U01  <b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06  <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Student/ka potrafi krytycznie odnieść się do własnej pracy oraz pracy innych osób. Rozwiązując problemy artystyczne i twórcze związane z inscenizacją bądź ekranizacją dzieła literackiego, potrafi dostosować się do zmiennych okoliczności oraz opinii ekspertów i innych uczestników procesu twórczego - dramaturga/żki, aktorów/ek, reżysera/ki, zespołu realizacyjnego w złożonym procesie jakim jest projekt scenografii.	<b>Symbol:</b> SW.SLS467_K01  <b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_KK01 EA6S_KK02 EA6S_KK03  <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę

<b>AKTYWNOŚĆ STUDENTA</b>	<b>LICZBA GODZIN</b>
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	10
udział w ćwiczeniach projektowych	10
udział w dyskusjach projektowych	10
udział w warsztatach	10
udział w proseminariach	10
udział w seminariach	10
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	3
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	3
przygotowanie do zajęć projektowych	6
analiza i sformułowanie założeń projektowych	6
opracowanie projektów	6
realizacja projektów	6
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	90
<b>Liczba punktów ECTS</b>	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2022 L	Ćwiczenia	<p>Zagadnienie symboliki, konstrukcji i psychologii postaci. Maska – emocje, które widać i te, których nie widać. Ćwiczenie praktyczne z kreacją swojego wizerunku. Używając technik charakteryzatorskich, modelatorskich oraz obiektów ready-mades, technik cyfrowych wykonaj autorski portret w masce.</p>	<p><b>Liczba godzin:</b> 20</p> <p><b>Cele:</b></p> <p>7</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>5</p>	
		<p>Postać w przestrzeni i architekturze sceny. Pojęcia – interior i exterior. Adaptacja elementów gotowych, plan zdjęciowy, zapis fotograficzny</p> <p>1.Badanie: Postać tragiczna, komiczna, groteskowa, bohater romantyczny, bohater byroniczny, femme fatale, postać alegoryczna, postać fantastyczna, postać wampiryczna, nimfetka, steampunk, buntownicza, everymen itd. itp. i ich reprezentacje w różnych gatunkach literackich, teatralnych i filmowych.</p> <p>2.Realizacja: Projekt i wizualizacja trzech wybranych spośród przedstawionych w cz.badawczej postaci Realizacja stylizacji kostiumowej / elementów kostiumu na modelce lub modelu. Dokumentacja fotograficzna zrealizowana w wybranej przestrzeni (studio, pracownia, wybrane wnętrza, adaptacja pleneru). Można posłużyć się projekcją filmową lub fotograficzną podczas sesji zdjęciowej i/lub techniką green screen.</p>	<p><b>Efekty uczenia się:</b></p> <p>SW.SLS467_W01</p> <p>SW.SLS467_K01</p> <p>SW.SLS467_U01</p> <p><b>Liczba godzin:</b> 40</p> <p><b>Cele:</b></p> <p>6</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>2</p> <p>7</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b></p> <p>SW.SLS467_K01</p> <p>SW.SLS467_U01</p> <p>SW.SLS467_W01</p>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2022 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2022 L		

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się
--

Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane