WYŻSZA SZKOŁA HUMANISTYCZNA WE WROCŁAWIU

KARTA PRZEDMIOTU

I. DANE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Podstawy projektowania scenograficzn			2. Kod przedmiotu ASP/KR-II
3. Nazwa przedmiotu w języku angielskim Basics of Scenery Design		4. Punkty ECTS 2	5. Typ przedmiotu wybór/fakult
6. Kierunek studiów Architektura wnętrz	7. Poziom kształcenia Studia I stopnia	8. Forma studiów Ogólnoakademickie	9.Lat/semestr
10. Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Humanistyczno-Artystyczny			
11. Koordynator przedmiotu dr Renata Parzyna		12. Prowadzący dr Renata Parzyna, dr Beata Tomala-Hachołoże	
13. Specjalność		14. Przynależność do grupy przedmiotów Moduł przedmiotów kierunkowych	
15. Przeznaczenie przedmiotu Podstawowy	16. Status przedmiotu wybiórczy	17. Język wykładowy polski	
18. Wymagania wstępne			

III. EFEKTY KSZTAŁCENIA I SPOSÓB PROWADZENIA ZAJĘĆ

1. Celem kształcenia:

C1 – zapoznanie z podstawowymi formułami i twierdzeniami teorii sygnałów losowej, telekinetycznej i filtracyjnej

C2 – zapoznanie się z podstawowym problemem/zadaniem przetwarzania sygnału losowego

C3 – zapoznanie się z metodami przybliżonymi: dyskretyzacji, kwantowania i elementów teorii sygnałów o ograniczonej wymiarowości przestrzeni stanów i zagadnieniu syntezy

C4 – zapoznanie studenta z problemami organizacji realizacyjnych w zakresie przetwarzania sygnałów

C5 – nabycie umiejętności pracy w zespole, poznanie procesu tworzenia od projektu do realizacji

C6 – zapoznanie się z wieloma narzędziami i metodami do wykonania dyskusji i kontrastów

2. Efekty kształcenia, z podziałem na W,U,K , wraz z odniesieniem do efektów kształcenia dla obszaru (obszarów) kształcenia

Lp.	Opis efektu kształcenia	Odniesienie efektów obszarowych - kierunkowe	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru
	WIEDZA		
W1	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii sygnałów losowych	$A_{1}K_{W}$_M09	A1_W16
W2	Ma podstawową wiedzę z metodach przybliżonych w zagadnieniach przetwarzania	$A_{1}K_{W}$_M06	A1_W16
W3	Ma ugruntowaną wiedzę ogólnotechniczną w przewarzaniu sygnałów	$A_{1}K_{W}$_M14	A1_W15
	UMIEJĘTNOŚCI		
U1	Posiada umiejętność przeprowadzania syntezy filtrów	$A_{1}K_{U}$_M05	A1_U14
U2	Umie tworzyć modele matematyczne sygnałów losowych	$A_{1}K_{U}$_M03	A1_U13
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K1	Rozumie konieczność ciągłego uczenia się i poszerzania wiedzy	$A_{1}K_{K}$_M02	A1_K01
K2	Posiada umiejętność pracy zespołowej nad zadaniem projektowym i organizacji pracy zespołowej	$A_{1}K_{K}$_M06	A1_K05

3. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar godzinowy oraz bilans pracy studenta (zajęcia zorganizowane i praca własna studenta)

Forma studiów: stacjonarne		Forma studiów: niestacjonarne	
- ćwiczenia projektowe	30	- ćwiczenia projektowe	20
- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	15	- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	25
- udział w konsultacjach	2	- udział w konsultacjach	2
- wykonanie projektu i dokumentacji	5	- wykonanie projektu i dokumentacji	5
Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)	52	**Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)**	52
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	50	Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	50
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30	Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	20

4. Forma nauczania: tradycyjna-zajęcia zorganizowane w Uczelni

5. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć

Zapoznanie się z podstawowymi pojęciami i zasadami scenografii teatralnej, filmowej, a w szczególności z budową i możliwościami sceny pudełkowej oraz podstawowymi mechanizmami wykorzystywanymi w spektaklach. Na podstawie zaproponowanej sztuki scenicznej (co roku podstawa literacka jest inna), student indywidualnie określa wiodącą ideę projektu, a następnie konkretyzuje ją w projekcie scenografii za pomocą rozwiązań przestrzennych, graficznych oraz oświetlenia. Praca ma na celu ukształtowanie projektanta świadomie i kreatywnie transponującego doświadczenia związane z różnymi dziedzinami twórczości, na projektowanie przestrzeni scenograficznej. Scenografia uzupełniona zostaje o elementy związane z pojmowaniem przestrzeni teatralnej, jako układu mobilnego, o określonej dynamice; poszerzonego o oświetlenie, efekty specjalne i wykorzystanie efektów multimedialnych oraz o rekwizyt lub kostium. Realizacja. Projekt planszy graficznej o wymiarach 100x70 cm, zawierającej wizualizację scenografii, opcjonalnie postać wybranego bohatera, opis koncepcji i proponowanych technologii i materiałów, rysunek techniczny z podstawowym wymiarowaniem.
Opcjonalnie:
- zwiedzanie teatru: pracowni krawieckiej, stolarni, sceny, rekwizytorni, spotkanie z aktorem, scenografem,
- wizyta w firmie zajmującej się produkcją filmową (ATM) – scenografia filmowa, zwiedzanie planu filmowego spotkanie ze scenografem i aktorami.

6. Metody weryfikacji efektów kształcenia w odniesieniu do poszczególnych elektów

Efekt kształcenia	Formy sprawdzania						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawdzian dzienny	Przegląd ze stosunkiem ilościowym
W1				x			x
W2				x			x
W3				x			x
W4				x			x
W5				x			x
W6				x			x
W7				x			x

7. Literatura podstawowa i uzupełniająca
Historia sztuki, Autor: Margot Bertold
Historia sztuki, Autor: Magdalena Tomczak-Kamer

Kazimierz Bunsch, „Przemysł ceramiczny", polskie wydanie PWN 1962.
Zdzisław Bieniecki, „Szczegóły, przyjemność wnętrza", Czasopis Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa 1971