Scenariusz ramowy webinaru „Dlaczego warto studiować architekturę krajobrazu w SGGW?

1. Plansza tytułowa

- Nazwa kierunku Architektura krajobrazu
- Nazwa projektu: GreenTechEducation – SGGW dla gospodarki przyszłości” Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027, Priorytet 1 Umiejętności, Działanie 01.05 Umiejętności w szkolnictwie wyższym.

- Grafika – spójna z wizualizacją uczelni
- Oznakowanie

2. Prezentacja kierunku

- **Czas trwania**: 15 minut
- **Sceneria**: Kampus SGGW, budynki wydziału, laboratoria, pracownie
- **Uczestnicy**: Pracownik naukowy/dydaktyczny SGGW, absolwent SGGW, przedstawiciel firmy współpracującej z SGGW, prowadzący spotkanie
- **Treść**: Rozmowa poświęcona architekturze krajobrazu podkreśla, że jest to kierunek łączący naturę, sztukę i technologię, a jednocześnie odpowiadający na realne potrzeby rynku pracy. Wskazuje się, że to propozycja dla osób wrażliwych na piękno otoczenia, zainteresowanych ekologią, projektowaniem i estetyką, które chcą mieć wpływ na kształtowanie przestrzeni miejskich i przyrodniczych. Omawiany program studiów ma charakter interdyscyplinarny – obejmuje zagadnienia przyrodnicze, artystyczne i techniczne, a duży nacisk kładzie na praktykę, warsztaty oraz wykorzystanie nowoczesnych narzędzi projektowych. Zwraca się uwagę, że absolwenci są cenieni na rynku pracy ze względu na umiejętność łączenia wiedzy z różnych dziedzin, a ich kompetencje znajdują zastosowanie w biurach projektowych, administracji samorządowej, parkach

krajobrazowych czy firmach specjalistycznych. Coraz częściej uczestniczą również w projektach międzynarodowych i zakładają własne przedsiębiorstwa. Podkreślone zostaje, że studia na tym kierunku to inwestycja w przyszłość – dają możliwość rozwoju zawodowego, satysfakcji z pracy i realnego wpływu na tworzenie przestrzeni, w której człowiek i natura współistnieją w harmonii.

3. Historie sukcesu absolwentów

- **Czas trwania**: 3 minuty
- **Sceneria**: Różne miejsca pracy absolwentów (firmy, biura, gospodarstwa, zakłady produkcyjne).
- **Uczestnicy**: Absolwenci kierunku
- **Treść**: Absolwenci opowiadają o swoich ścieżkach kariery, jakie umiejętności zdobyli na studiach i jak wykorzystują je w praktyce. Historie zawodowego sukcesu.

4. Wypowiedzi pracodawców

- **Czas trwania**: 3 minuty
- **Sceneria**: Biura instytucji, plenery związane z pracą architekta krajobrazu.
- **Uczestnicy**: Pracodawcy
- **Treść**: Pracodawcy mówią o zapotrzebowaniu na specjalistów z prezentowanego kierunku przedstawiają perspektywy zawodowe, możliwości staży, praktyk i zatrudnienia, wskazują na zalety absolwentów z SGGW.

5. Prezentacja zmian, jakie oznaczać będzie dla kierunku realizacja projektu FERS

- **Czas trwania**: 2 minuty
- **Sceneria**: Kampus SGGW
- **Lektor**: voice-over
- **Treść**: Prezentacja korzyści dla studenta. W ramach studiów zostaną wprowadzone m.in. zajęcia z wykorzystaniem Virtual Reality (VR) oraz zostaną przeprowadzone zajęcia praktyczne. Ponadto, zakupione zostaną licencje dla programu przeznaczonego m.in. do projektowania graficznego, montażu filmowego, animacji,

renderowania (czyli tworzenia obrazu z danych 3D, który nie wymaga ingerencji człowieka). Studenci i studentki będą mieli możliwość odbycia atrakcyjnych szkoleń umożliwiających zdobycie kompetencji w zakresie 4K (kreatywność, kooperacja, komunikatywność, krytyczne myślenie) oraz w dopasowanych do kierunku studiów szkoleniach zawodowych. Ponadto, studenci i studentki będą mogli wziąć udział w płatnych stażach zawodowych po 2. roku studiów kierunków modyfikowanych, które pozwolą im na rozwijanie kluczowych kompetencji praktycznych i zawodowych. Udział w stażach nie tylko wzbogaci doświadczenie zawodowe studentów, ale także zwiększy ich atrakcyjność na rynku pracy.

6. Końcowa plansza z wizualizacją FERS 1 lub FERS 2 i SGGW (5 sek.)