Zatwierdzony uchwałą nr 71/2026 Senatu Akademii Sztuki w dniu 19 listopada 2026 r.

2026/2027

PLAN STUDIÓW – Trzyletnie (6 semestrów) studia stacjonarne I stopnia.
Kierunek: ***Sztuka mediów***
profil: ogólnoakademicki

Legenda:

[1] **WYBRANA PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA PODSTAWY 1**

Osoby studiujące na I roku kierunku **Sztuka mediów** wybierają **1** z pracowni podstaw z kierunku **Fotografia** lub **Film Eksperymentalny lub Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej** *(zapisy odbywają się na podstawie limitów przyjęć do poszczególnych pracowni):*

kierunek Fotografia:

podstawy fotografii performatywnej
podstawy fotografii i strategii artystycznych
podstawy teorii i praktyki fotografii
podstawy fotografii kreacyjnej i fotomediów
podstawy fotografii i działań postartystycznych
podstawy fotografii dokumentalnej i projektów fotograficznych

kierunek Film eksperymentalny:

podstawy filmu eksperymentalnego
podstawy form dokumentalnych
podstawy filmu społecznego
podstawy filmu found footage i sound designu
podstawy eseju filmowego

Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej:

Pracownia GKiRW 1
Pracownia GKiRW 2
Pracownia GKiRW 3
Pracownia GKiRW 4
Pracownia GKiRW 5
Pracownia GKiRW 6
Pracownia GKiRW 7
Pracownia GKiRW 8

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu pierwszego semestru)

[2] **WYBRANA PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA PODSTAWY 2**

Osoby studiujące na I roku kierunku **Sztuka mediów** wybierają **1** z pracowni z kierunku **Malarstwo lub** spośród dwóch pracowni **Rzeźby i działań przestrzennych** z kierunku **Sztuka mediów.** *(zapisy odbywają się na podstawie limitów przyjęć do poszczególnych pracowni):*

Kierunek Malarstwo:

pracownia malarstwa I
pracownia malarstwa II
pracownia malarstwa III
pracownia malarstwa IV
pracownia rysunku I
pracownia rysunku II
pracownia rysunku III
pracownia rysunku IV

Kierunek Sztuka Mediów:

pracownia rzeźby i działań przestrzennych I
pracownia rzeźby i działań przestrzennych II

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu pierwszego semestru)

[3] WYBRANA PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA

Osoby studiujące na II i III roku (III, IV, V semestr studiów) kierunku **Sztuka mediów** wybierają **1 pracownię uzupełniającą** z pracowni z kierunku **Fotografia, Film Eksperymentalny,** z kierunku **Malarstwo** lub **Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej** lub spośród dwóch pracowni **Rzeźby i działań przestrzennych** z kierunku **Sztuka mediów** *(zapisy odbywają się na podstawie limitów przyjęć do poszczególnych pracowni):*

Kierunek Fotografia

pracownia fotografii performatywnej
pracownia fotografii i strategii artystycznych
pracownia teorii i praktyki fotografii
pracownia fotografii kreacyjnej i fotomediów
pracownia fotografii i praktyk postartystycznych
pracownia fotografii dokumentalnej i projektów fotograficznych

Kierunek Film Eksperymentalny

pracownia filmu eksperymentalnego
pracownia form dokumentalnych
pracownia filmu społecznego
pracownia filmu found footage i sound designu
pracownia eseju filmowego

Kierunek Malarstwo

pracownia malarstwa I
pracownia malarstwa II
pracownia malarstwa III
pracownia malarstwa IV
pracownia rysunku I
pracownia rysunku II
pracownia rysunku III
pracownia rysunku IV

Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej:

Pracownia GKiRW 1
Pracownia GKiRW 2
Pracownia GKiRW 3
Pracownia GKiRW 4
Pracownia GKiRW 5
Pracownia GKiRW 6
Pracownia GKiRW 7
Pracownia GKiRW 8

Kierunek Sztuka Mediów

pracownia rzeźby i działań przestrzennych I
pracownia rzeźby i działań przestrzennych II

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu semestru)

[4 i 5] **WYBRANA PRACOWNIA KIERUNKOWA 1 ORAZ WYBRANA PRACOWNIA KIERUNKOWA 2**

Osoby studiujące na II i III roku (III, IV, V semestr studiów) na kierunku **Sztuka mediów** wybierają 2 pracownie kierunkowe z kierunku **Sztuka Mediów z** (*zapisy odbywają się na podstawie limitów przyjęć do poszczególnych pracowni):*

pracownia afektywnych praktyk artystycznych
pracownia działań audiowizualnych i performatywnych
pracownia wideo i działań multimedialnych
pracownia interpretacji przestrzeni i dźwięku
pracownia cybermediów,
pracownia animacji

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu semestru)

[6] **KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA 1** (wybrana pracownia kierunkowa)**:**

Osoby studiujące na III roku (VI semestr studiów) na kierunku **Sztuka mediów** wybierają w ramach **KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA 1** jedną kierunkową pracownię dyplomową z pracowni kierunkowych, w której realizują dyplom licencjacki:

pracownia afektywnych praktyk artystycznych
pracownia działań audiowizualnych i performatywnych
pracownia wideo i działań multimedialnych
pracownia interpretacji przestrzeni i dźwięku
pracownia cybermediów,
pracownia animacji

[7] **KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA 2** (wybrana pracownia uzupełniająca)**:**
Osoby studiujące na III roku (VI semestr studiów) na kierunku **Sztuka mediów** wybierają w ramach **KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA 2** jedną uzupełniającą pracownię dyplomową z pracowni z kierunku **Malarstwo** lub **Sztuka mediów** lub **Fotografia** lub **Film eksperymentalny lub Międzywydziałowej Katedry Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej,** w której realizują dyplom licencjacki:

Pracownie z kierunku **Sztuka Mediów:**
pracownia działań audiowizualnych i performatywnych
pracownia wideo i działań multimedialnych
pracownia afektywnych praktyk artystycznych
pracownia interpretacji przestrzeni i dźwięku
pracownia cybermediów
pracownia animacji

oraz:
pracownia rzeźby i działań przestrzennych I
pracownia rzeźby i działań przestrzennych II

Pracownie z kierunku **Fotografia:**
pracownia fotografii performatywnej
pracownia fotografii i strategii artystycznych
pracownia teorii i praktyki fotografii
pracownia fotografii kreacyjnej i fotomediów
pracownia fotografii i działań postartystycznych
pracownia fotografii dokumentalnej i projektów fotograficznych

Pracownie z kierunku **Film Eksperymentalny:**
pracownia filmu eksperymentalnego
pracownia filmu dokumentalnego
pracownia filmu społecznego
pracownia filmu found footage i sound designu
pracownia eseju filmowego

Pracownie z kierunku **Malarstwo**
pracownia rysunku I
pracownia rysunku II
pracownia rysunku III

pracownia rysunku IV
pracownia malarstwa I
pracownia malarstwa II
pracownia malarstwa III
pracownia malarstwa IV

Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej:

Pracownia GKiRW 1
Pracownia GKiRW 2
Pracownia GKiRW 3
Pracownia GKiRW 4
Pracownia GKiRW 5
Pracownia GKiRW 6
Pracownia GKiRW 7
Pracownia GKiRW 8

[8] **PISEMNA PRACA DYPLOMOWA:** 5 godzin zajęć indywidualnych z wybranym promotorem/ką pracy teoretycznej; METODOLOGIA PISEMNEJ PRACY DYPLOMOWEJ: 6 godzin obowiązkowych wykładów dla wszystkich osób studenckich;

[9] **PLENER MULTIMEDIALNY:** po I roku studiów, w czasie wakacji, odbywa się obowiązkowy, 7-dniowy plener.

[10] **PRAKTYKA ZAWODOWA;** na II roku studiów studenta/tki obowiązuje odbycie praktyki zawodowej.