PLAN INTERDYSCYPLINARNEGO BLOKU PRZEDMIOTÓW DO WYBORU, studia pierwszego i drugiego stopnia

Akademia Sztuki w Szczecinie

Rok akademicki 2026/2027

Zatwierdzony uchwałą nr 58/2026 Senatu Akademii Sztuki w dniu 30 czerwca 2026 r.

Lp.	nazwa przedmiotu	kierunek	suma	ogólna liczba godzin						Rok I, II, III,IV													
					w tym					semestr zimowy							semestr letni						
			ECTS	suma	W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.
	Wydział Edukacji Muzycznej – studia pierwszeg i drugiego stopnia																						
1.	Chór	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
2.	Chór Kameralny	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
3.	Schola gregoriańska	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	30		30				2	Zo		15				2	Zo		15			
4.	Vocal Summit z improwizacją i elementami circle song	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	30		30				2	Zo		15				2	Zo		15			
5.	Zespoły wokalne	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
6.	Instrumenty szkolne	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
7.	Wprowadzenie do arteterapii	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	2	30	30					1	Zo	15					1	Zo	15				
8.	Muzykoterapia z choreoterapią	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	4	60	30	30				2	Zo	15	15				2	Zo	15	15			
9.	Drama edukacyjna i teatr improwizacji	Edukacja Artystyczna w Zakresie Sztuki Muzycznej	1	15	15					1	Zo	15											
	Wydział Instrumentalny – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Zagadnienia wykonawcze muzyki dawnej	Instrumentalistyka	4	60	60					2	Z	30					2	Zo	30				
2.	Perkusyjne instrumenty etniczne	Instrumentalistyka	6	60		60				3	Zo		30				3	Zo		30			
3.	Harmonia	Instrumentalistyka	4	60		60				2	Z		30				2	Zo		30			
4.	Orkiestra	Instrumentalistyka	6	120		120				3	Z		60				3	Zo		60			
	Wydział Jazzu i Produkcji Muzycznej – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Rytm i instrumenty perkusyjne	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	2	30		30				1	Z		15				1	Z		15			
2.	Pracownia muzyki improwizowanej	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	8	60		60				4	Zo		30				4	Zo		30			
3.	Muzyka etniczna	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	60	60					3	Z	30					3	Z	30				
4.	Kształcenie słuchu jazzowego	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	4	60		60				2	Zo		30				2	E		30			
5.	Zespół jazzowy	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	60		60				3	E		30				3	E		30			
6.	Orkiestra jazzowa	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	60		60				3	Zo		30				3	Zo		30			
7.	Pracownia muzyki kreatywnej	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	90		90				3	Zo		45				3	Zo		45			
8.	Zespół muzyki etnicznej	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	90		90				3	Zo		45				3	Zo		45			
9.	Pracownia songwritingu	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	6	90		90				3	Zo		45				3	Zo		45			
10	Historia muzyki jazzowej i rozrywkowej	Jazz i Muzyka Rozrywkowa	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
	Wydział Wokalno-Aktorski – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Anatomia i fizjologia głosu	Wokalno-Aktorski	2	30	30					1	Zo	15					1	E	15				
2.	Język włoski	Wokalno-Aktorski	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
3.	Pieśń solowa	Wokalno-Aktorski	4	60		60				2	Zo		30				2	Zo		30			
4.	Literatura wokalna	Wokalno-Aktorski	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
5.	Seminarium librett i partii operowych	Wokalno-Aktorski	2	30	15	15				2	Zo	15	15										
6.	Historia i literatura operetki	Wokalno-Aktorski	4	60	60					2	Z	30					2	Zo	30				
7.	Sceny musicalowe	Wokalno-Aktorski	6	90		90				3	Zo		45				3	Zo		45			
8.	Sceny operetkowe	Wokalno-Aktorski	6	90		90				3	Zo		45				3	Zo		45			
	Wydział Malarstwa i Praktyk Kuratorskich – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Aktualia sztuki	Kuratorstwo i Realizacja Wystaw	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
	Wydział Wzornictwa – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Psychofizjologia widzenia i kompozycja	Produkt i projektowanie dla przyszłości /Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji/ Moda i środowisko cyfrowe	2	30	15	15				2	Zo	15	15										
2.	Historia sztuki i designu	Produkt i projektowanie dla przyszłości /Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji/ Moda i środowisko cyfrowe	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
3.	Teoria i filozofia designu	Wzornictwo - Design for Living systems	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
	Wydział Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Wykład monograficzny	Sztuka Mediów	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
2.	Finansowanie i promocja działalności artystycznej	Sztuka Mediów	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
	Wydział Grafiki – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Zagadnienia i kierunki filozofii	Grafika Projektowa/Grafika Artystyczna	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
2.	Historia i teoria sztuki	Grafika Projektowa/Grafika Artystyczna	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
3.	Historia grafiki i dizajnu	Grafika Projektowa/Grafika Artystyczna	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
4.	Historia i teoria sztuki współczesnej	Grafika Projektowa/Grafika Artystyczna	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
	Wydział Architektury Wnętrz – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Zagadnienia i kierunki filozofii	Architektura Wnętrz	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
2.	Technologie interaktywne. Teoria	Architektura Wnętrz i Przestrzeń Interaktywna	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
3.	Rysunek architektoniczny i design sketching	Architektura Wnętrz	4	60			60			2	Zo	30					2	Zo	30				
	Wydział Scenografii i Reżyserii Światła– studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Historia architektury i sztuki	Scenografia i Przestrzeń Wirtualna	4	60	60					2	Zo	30					2	E	30				
	Międzywydziałowa Katedra Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej – studia pierwszego i drugiego stopnia																						
1.	Kultura wizualna i narracje cyfrowe	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
2.	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna	2	30	30												2	Zo	30				
3.	Ludologia	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				
4.	Historia i kultura w grach komputerowych	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna	4	60	60					2	Zo	30					2	Zo	30				

W semestrze zimowym studenci mogą wybierać przedmioty z semestru zimowego, w semestrze letnim przedmioty z semestru letniego - niezależnie od tego, na którym roku i stopniu studiów są one realizowane