# PROGRAM STUDIÓW

**Dyscyplina:** sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

**Kierunek:** Sztuka Mediów

**Poziom (stopień): licencjat (**studia I stopnia)

**Profil:** ogólnoakademicki

**Forma kształcenia: studia stacjonarne:** studia stacjonarne

**Rok akademicki**: 2026/2027

**SPIS TREŚCI**

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się, załącznik nr 5

**ZAŁĄCZNIKI**

1. Plan studiów, załącznik nr 2 lub 2a,
2. Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, Załącznik nr 3,
3. Sylabusy, Załącznik nr 4.

# 1. CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU

## 1.1 Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: Sztuka Mediów

Stopień/poziom: studia 1 stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

## 1.2 Charakterystyka kierunku

Kierunek Sztuka Mediów zorientowany jest przede wszystkim na zapoznanie studentów i studentek z podstawową problematyką sztuki współczesnej oraz specyfiką aktualnych zjawisk i praktyk artystycznych. Podstawę nauczania stanowi rozumienie sztuki, która nie jest już ograniczona przez jakiekolwiek medium i która odpowiada na dynamikę zmian zachodzących we współczesnej rzeczywistości. Studia mają również wyposażyć przyszłego absolwenta w kompetencje i wiedzę potrzebną do pracy w zawodach kreatywnych.

Studia w ramach kierunku obejmują zarówno poszukiwania formalno-estetyczne jak i elementarny kontekst społeczno-kulturowy sztuki współczesnej. Interdyscyplinarny charakter studiów ma zachęcić do eksploracji współistnienia różnorodnych mediów i praktyk artystycznych oraz do ich ciągłego kwestionowania i redefinicji, co pozwala na rozszerzenie i osadzenie indywidualnej postawy artystycznej w obrębie szeroko pojętej kultury współczesnej oraz tworzących jej tło najnowszych kontekstów społeczno-politycznych.

## 1.3 Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku Sztuka Mediów zgodna jest z Misją i Strategią Akademii Sztuki w Szczecinie, która podkreśla rozszerzanie oferty nauczania skierowanej do młodych, utalentowanych osób zarówno z Polski jak i z ośrodków zagranicznych, między innymi z Niemiec, Ukrainy i Białorusi. Spójność Strategii Rozwoju kierunku ze Strategią i Misją Akademii Sztuki w Szczecinie jest obecna zarówno w duchu artystycznego kształcenia w XXI w., jak i w zgodności trzech fundamentalnych celów, odnoszących się do procesów kształcenia, rozwoju kadry akademickiej oraz roli Akademii w rozwoju kulturalnym Regionu i Polski.

Koncepcja kształcenia opiera się na nauczaniu z zakresu problematyki sztuki współczesnej oraz zapoznania studentek i studentów ze specyfiką aktualnych zjawisk i praktyk artystycznych pozwalających w profesjonalny sposób projektować i realizować wizualne i audiowizualne

wypowiedzi artystyczne w formie przekazów o charakterze interdyscyplinarnym wykorzystujących współczesne techniki i technologie związane ze sztuką mediów takie jak: animacja komputerowa, modelowanie 3D, projekty VR. Uzupełnieniem treści programowych są wykłady i warsztaty prowadzone przez znanych twórców będących specjalistami w swoich dziedzinach (np. animacja lalkowa, modelowanie 3D, warsztaty scenariuszowe) Edukację uzupełniają zajęcia z historii i teorii sztuki, sztuki mediów i fotografii, z filozofii sztuki, socjologii sztuki i estetyki, analizy i interpretacji zjawisk artystycznych, psychofizjologii widzenia, a także omawiające bardziej praktyczne aspekty bycia twórcą takie jak: marketing i ochrona własności intelektualnej, tworzenie portfolio, zajmowanie się organizacją produkcji w sektorze kreatywnym, a także programy wymiany studenckiej Erasmus+. Edukacja oparta jest na specjalistycznym sprzęcie technicznym i oprogramowaniu, dostosowanym do kierunku studiów (studia komputerowe z pakietem Adobe, studia filmowe i fotograficzne, sprzęt do VR, inne). Studenci posiadają dostęp do bazy lokalowej Akademii Sztuki w Szczecinie oraz do narzędzi do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego, znajdujących się w wypożyczalniach sprzętu.

Na kierunku Sztuka Mediów zatrudnionych jest wielu znakomitych artystów i pedagogów z całej Polski, którzy przyciągnięci marką Akademii Sztuki oraz Wydziału, podjęli pracę jako profesorowie i asystenci przenosząc się w wielu wypadkach do Szczecina, co w znacznym stopniu wpływa na rozwój środowiska artystycznego miasta.

W działalności kierunku Sztuka Mediów proces dydaktyczny łączy się z wielokierunkową działalnością artystyczną; dotyczy to udziału studentów/tek i kadry naukowo-dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach organizowanych na terenie miasta oraz w Polsce i za granicą. Tradycją stało się uczestniczenie w wystawach studentów, absolwentów oraz pedagogów m.in. w Galerii Zona Sztuki Aktualnej w Szczecinie w Muzeum Narodowym w Szczecinie, Trafostacji Sztuki, Filharmonii oraz w renomowanych galeriach w Polsce i za granicą. Częścią aktywności artystycznej są wystawy podsumowującej rok akademicki oraz dyplomy studentów Kierunku, organizowane zarówno w przestrzeniach Akademii jak i poza nią, mające często charakter wystaw indywidualnych.

Kierunek Sztuka Mediów posiada też przestrzeń wystawienniczą w Szczecinie: Galerię Zona Sztuki Aktualnej w budynku Akademii przy Placu Orła Białego, w której studenci/tki mają możliwość realizowania własnych projektów artystycznych indywidualnych oraz grupowych wykraczających poza kurs kształcenia. Ważnym punktem działalności jest zapraszanie studentów/tek oraz pedagogów z zaprzyjaźnionych uczelni artystycznych, co daje możliwość konfrontacji z różnorodnymi metodami pracy oraz nawiązania współpracy, owocującej dalszymi projektami. W przestrzeni Zony odbywają się też warsztaty interdyscyplinarne, panele dyskusyjne, pokazy filmów oraz wystawy wschodzących artystów młodego pokolenia z Polski i z zagranicy.

Kierunek Sztuka Mediów jest organizatorem wydarzenia „Młode Wilki". To festiwal sztuki skierowany do studentów wyższych szkół artystycznych oraz niestudiujących osób (których obowiązuje limit wieku – do 25 roku życia), zainteresowanych zagadnieniami sztuki współczesnej. Najważniejsze elementy tego przedsięwzięcia to prezentacje realizacji studentów, wykłady dotyczące współczesnej praktyki artystycznej, koncerty oraz konkurs. Do konkursu Festiwalu przyjmowane są wszelkie realizacje z pola sztuki współczesnej: filmy eksperymentalne, video-art, performance, realizacje sound-art, rzeźby, instalacje, koncepcje niezrealizowanych lub niemożliwych do realizacji projektów artystycznych.

Studenci kierunku Sztuka Mediów współpracują z wieloma interesariuszami zewnętrznymi: galeriami, festiwalami, biorą udział w przedsięwzięciach organizowanych przez Miasto i organizacje rządowe i pozarządowe. Należą do nich między innymi: Muzeum Narodowe w Szczecinie, Zachęta Sztuki Współczesnej w Szczecinie, Trafostacja Sztuki w Szczecinie, Muzeum Tatrzańskie w Zakopanem, Europejski Festiwal Filmowy w Szczecinie, Opera w Szczecinie, Filharmonia Szczecińska, Centrum Sztuki Mediów WRO we Wrocławiu, Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku, Miejski Ośrodek Sztuki w Gorzowie Wlkp, Teatr Współczesny w Szczecinie, festiwal filmPOLSKA w Berlinie i inne.

Kształcenie oparte jest o programy autorskie dostosowane do wymaganych efektów uczenia się. Na studiach I stopnia na 1 roku prowadzona jest nauka podstaw, umożliwiająca studentom zapoznanie się z wymaganą technologią na poszczególnych specjalnościach. Jest to możliwe dzięki dostępowi do studiów wyposażonych w niezbędny sprzęt komputerowy, fotograficzny, filmowy oraz muzyczny. Z każdym kolejnym rokiem studenci zyskują coraz większą świadomość ekspresji artystycznej oraz samodzielnej kreacji. Dzięki nabytej wiedzy teoretycznej i umiejętnościom praktycznym są gotowi do aktywnego uczestnictwa w kulturze, z uwzględnieniem rynku sztuki, mediów oraz reklamy. Posiadają kwalifikacje do prowadzenia działalności w zakresie upowszechniania i promocji sztuki mediów w instytucjach kultury i środkach masowego przekazu oraz pracy w sektorze IT.

### 1.4 Cele kształcenia

Studia licencjackie o profilu ogólnoakademickim na kierunku Sztuka Mediów mają na celu przede wszystkim:

- zdobycie przez studentów praktycznej i podstawowej wiedzy o warsztacie twórczym artystów/artystek multimedialnych zajmujących się sztuką współczesną, oraz sprawnie i w profesjonalny sposób posługujących się współczesnymi technologiami związanymi ze sztuką mediów (należących to tzw. inteligentnych specjalizacji), tak aby móc znaleźć zatrudnienie w przemysłach kreatywnych, przemysłach wolnego czasu.

- przygotowanie studentów/studentek do konfrontacji ze światowym dyskursem sztuki współczesnej;

- zdobycie przez studentów/studentki praktycznej wiedzy w zakresie dyscyplin pokrewnych (film, fotografia, malarstwo, rysunek, rzeźba), co absolwentowi ma umożliwić realizowanie prac nie tylko zakresie sztuki mediów, ale i prac interdyscyplinarnych, łączących w sobie różne media, o charakterze zespołowym itp.

- zdobycie podstawowej wiedzy o historii i teorii sztuki i sztuki mediów, umiejętności analizy i interpretacji zjawisk artystycznych, wiedzy z zakresu filozofii, socjologii i estetyki sztuki;

- zdobycie wiedzy o praktycznych aspektach pracy twórczej takich jak: tworzenie portfolio i prezentacja własnych projektów, organizacja pracy, praw autorskich, marketingu, historii i teorii sztuki i sztuki mediów, umiejętności analizy i interpretacji zjawisk artystycznych, wiedzy z zakresu filozofii, socjologii i estetyki sztuki;

- wyposażenie studentów/studentek w niezbędną wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne poszukiwane zarówno przez wiodące instytucje kulturalne zajmujące się sztuką najnowszą jak i pracodawców z obszaru inteligentnych specjalizacji: branży przemysłów kreatywnych takich jak: agencje reklamowe, studia filmowe, firmy produkujące aplikacje i gry komputerowe.

- nabycie kwalifikacji wymaganych do wykonywania pracy w szeroko pojętym sektorze kreatywnym, oraz inteligentnych specjalizacji w tym szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych, pozwalających na samodzielną pracę zawodową oraz na włączenie się w prace zespołowe;

- uzyskanie umiejętności rozumienia, analizowania, syntezy i interpretacji zjawisk dotyczących zagadnień z zakresu sztuki mediów oraz dyscyplin pokrewnych

- uzyskanie umiejętności planowania i realizowania własnych koncepcji i działań twórczych, a także adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;

- nabycie umiejętności samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury;

- osiągnięcie zdolności do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz umiejętności umiejscowienia w ich obrębie własnej pracy twórczej.

### 1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

(wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku)

Kierunek Sztuka Mediów wpisuje się w Strategię Akademii Sztuki, która od początku jej istnienia, opiera się na wszechstronnym kształceniu artystów w obszarze sztuki, których aktywność artystyczna,

zawodowa powinna przekładać się na upowszechnianie i rozwój kultury i dziedzictwa narodowego i jej wkład w rozwój kultury w ujęciu międzynarodowym.

Kierunek Sztuka Mediów na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia jest również jednym z elementów budujących politykę kulturalną regionu zachodniopomorskiego, która jest oparta na przekonaniu, że kultura stanowi ważny element łączący i scalający wspólnotę mieszkańców Pomorza Zachodniego, a także jest kluczowym obszarem wpływającym na rozwój i atrakcyjność regionu.

Strategicznym priorytetem polityki kulturalnej Województwa Zachodniopomorskiego jest stały rozwój intelektualny i cywilizacyjny społeczności Pomorza Zachodniego oraz systematyczny wzrost potencjału kulturalnego regionu co w szczególności oznacza: wzmocnienie pozycji Pomorza Zachodniego, jako istotnego regionu na mapie kulturalnej Polski, zachowania i rozwijania unikalnego środowiska kulturowego, kreowania/inicjowania działań wychowujących przyszłych odbiorców oferty kulturalnej, pobudzania i rozwijania aktywnego udziału w kulturze, co jest zgodne z koncepcją i założeniami kształcenia na kierunku Sztuka Mediów.

Kierunek Sztuka Mediów ze swoimi założeniami wpisuje się również w Strategię rozwoju województwa zachodniopomorskiego do roku 2030, która stawia między innymi na: rozwój potencjału gospodarczego województwa w oparciu o inteligentne specjalizacje (techniki komputerowe związane z tworzeniem różnorakich przekazów multimedialnych), zapewnienie szans rozwojowych wszystkim mieszkańcom regionu, rozwój wspólnotowości i tworzenie kapitału społecznego, oraz rozwój przemysłu wolnego czasu ( do których należą szeroko pojęte działania kulturalne podnoszące atrakcyjność turystyczną regionu)

Kierunek zorientowany jest na współpracę transgraniczną w ramach Unii Europejskiej, szczególnie w obszarze basenu Morza Bałtyckiego oraz w obszarze Europy Centralnej i zapewnia studentom najwyższy standard nauczania i wysoką jakość kształcenia.

Absolwent tego kierunku jest zarówno przygotowany do uczestniczenia w krajowym / światowym dyskursie sztuki jako świadomy artysta zajmujący się sztuką współczesną, jak też jako projektant sprawnie i w profesjonalny sposób posługujących się współczesnymi technologiami związanymi ze sztuką mediów, tak aby móc znaleźć zatrudnienie w przemysłach kreatywnych, przemysłach wolnego czasu. Interdyscyplinarny charakter studiów na kierunku Sztuka Mediów związany z nauczaniem wielu dyscyplin (techniki i technologie związane ze sztuką mediów, rzeźba, malarstwo, rysunek, przedmioty teoretyczne) odpowiada potrzebom określonych dziedzin kultury i rynku pracy związanego z inteligentnymi specjalizacjami wymagającymi od absolwentów wysokich i specyficznych kwalifikacji.

Kierunek Sztuka Mediów współpracuje m.in. z TRAFO - Trafostacją Sztuki w Szczecinie, Muzeum Narodowym w Szczecinie, Filharmonią Szczecińską, Operą w Szczecinie, Inkubatorem Kultury w Szczecinie, Stowarzyszeniem Zachęta Sztuki Współczesnej w Szczecinie oraz Teatrem Współczesnym w Szczecinie.

## 2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

### 2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Większość realizowanych projektów skupiona jest na podniesieniu jakości kształcenia przez poszerzenie oferty edukacyjnej kierunku o wystawy, warsztaty, festiwale, przeglądy czy konferencje, w których studenci kierunku Sztuka Mediów pełnią rolę głównych podmiotów. Skutkiem tak skierowanej działalności naukowej jest stały, szeroki udział studentów w prowadzonych badaniach, skupionych przede wszystkim na konfrontacji efektów kształcenia z podobnymi kierunkami studiów na innych – polskich i zagranicznych – uczelniach oraz na umożliwieniu studentom nabycia unikatowych umiejętności i kompetencji w kontakcie ze studentami innych uczelni i w realizacji badań naukowych.

Wydane publikacje naukowe:

(podsumowujących aktywność twórczą pedagogów związanych z kierunkiem Sztuka Mediów oraz analizujących problematykę wybranych aspektów sztuki współczesnej oraz doświadczeń na polu dydaktyki akademickiej):

- „Made [in] ready. Rzeczy, działania, symbole”, red. dr Łukasz Musielak, dr Dariusz Fodczuk, publikacja naukowa podsumowująca ponad 10 lat istnienia Pracowni Działań Audiowizualnych i Performatywnych, ISBN wydawcy: 978-83-63072-71-1

- „Młode Wilki 2014-21”, red. dr Łukasz Jastrubczak, publikacja podsumowująca ostatnie 7 edycji Festiwalu Sztuki Młode Wilki, który organizowany jest przez Akademię Sztuki w Szczecinie od 2014 roku. Jest to przede wszystkim prezentacja artystów i artystek nagrodzonych w konkursie Festiwalu, wzbogacona o teksty, które poddają refleksji problemy związane z praktykowaniem sztuki we współczesnych realiach w Polsce. Książka zawiera również obszerną dokumentację zdjęciową z wszystkich edycji Festiwalu Młode Wilki, rok wydania: 2021, ISBN 978-83-63072-78-0

- „Miejsca. O przestrzeniach dla sztuki”, red. dr Małgorzata Kaźmierczak, dr Anna Orlikowska, publikacja o przestrzeni Obrońców Stalingradu 17 gdzie od 2014 roku mieści się przestrzeń dla sztuki. Miejsce, którego nazwą w naturalny sposób stała się ulica i numer posesji, przy której się znajduje, z założenia nie jest ani galerią, ani project roomem, ani artist-run space’em, ani też siedzibą kolektywu. Mimo to na przestrzeni kilku lat istnienia odbyło się tam wiele wydarzeń artystycznych: wystaw,

warsztatów, koncertów, spotkań i rezydencji. Obrońców Stalingradu 17 stało się również punktem spotkań młodego środowiska twórczego związanego z Akademią Sztuki w Szczecinie – miejscem, w którym nie tylko odbywają się wystawy, ale które można również na wielu płaszczyznach współtworzyć. Udział w tego rodzaju nieformalnej sytuacji, w naturalny sposób stał się powodem powstania monograficznego wydawnictwa, poświęconego alternatywnym i niezależnym przestrzeniom dla sztuki, rok wydania: 2019, ISBN 978-83-951340-0-5

- „Pomiędzy. Monografia poświęcona twórczości Kamila Kuskowskiego", red. dr Łukasz Musielak, prof. dr hab. Kamil Kuskowski, publikacja zawiera bogatą dokumentację fotograficzną dzieł Kamila Kuskowskiego oraz teksty krytyczne poświęcone jego twórczości autorstwa Tomasza Załuskiego, Mikołaja Iwańskiego, Jarosława Lubiaka, Anny Marii Leśniewskiej, Szymona Kubiaka, Marty Lisok oraz Magdaleny Ujmy. Na osobną uwagę zasługuje projekt książki autorstwa Ryszarda Bienerta.

- „Ofelie. Ikonografia szaleństwa", red. Zorka Wollny, Sonia Nieśpiałowska-Owczarek, Anka Herbut, publikacja o performance stworzonym przez Zorkę Wollny w Muzeum Sztuki w Łodzi jesienią 2012 i prezentowanym kolejno w Muzeum Sztuki Współczesnej we Wrocławiu i Gdańskim Teatrze Szekspirowskim. Otwierają ją przeprowadzone w ubiegłym roku rozmowy Zorki Wollny z aktorkami. Kolejne części stanowią wybór zdjęć Adama T. Burtona i eseje krytyczne. Książka odsyła do performansu i jego kolejnych odsłon oraz do zrealizowanego przez Małgorzatę Mazur w ms2 filmowego zapisu Ofelii, rok wydania: rok wydania 2018, ISBN 978-83-63820-72-5, ISBN 978-83-947367-7-4

- „Pandemia" red. dr Mikołaj Iwański, dr Jarosław Lubiak, publikacja, której punktem wyjścia jest projekt artystyczny Aleksandry Ska „Pandemia" zaprezentowany po raz pierwszy w Galerii Piekary w Poznaniu w 2015 roku, a następnie na „Kochi-Muziris Biennale 2016: Forming the Pupil of an Eye" w Kochi w Indiach. Składa się on z dwunastu plansz z infografikami, dwunastu plastikowych tabliczek oraz specjalne zaprojektowanego wiatraka. Istotny wkład merytoryczny wnieśli w ten projekt wirusolodzy, ale nie jest to jeden z przykładów nurtu „art & science", gdyż kluczową rolę odgrywa w nim metodologia badania artystycznego, a nie naukowego. Jest to wyobraźniowy i percepcyjny eksperyment przybierający postać fikcyjnego dyskursu naukowego obejmujący niezwykle szeroki zakres dyscyplin, od epidemiologii, przez gospodarkę odpadami w kontekście politycznym, po estetykę wizualizacji naukowych, rok wydania: 2018, ISBN: 978-83-947367-6-7

- „Fabryka absolutu", kierownik dr hab. Andrzej Wasilewski; planowanym efektem projektu badawczego „Fabryka absolutu" jest publikacja w formie książki (artbook) – zawierająca teksty w/w autorów. Powstałe teksty dotyczą bardzo różnych dziedzin (sztuki wizualne, nauki ścisłe, nauki społeczno-polityczno- ekonomiczne). Autorzy podjęli tematykę definiowaną jako „węgiel": zmiany

klimatu, konsekwencje działalności człowieka, funkcje i roli sztuki / kultury w kontekście następujących procesów.

- „Nietrwała powierzchnia zdarzeń", kierownik dr hab. Agata Michowska, celem naukowym badania jest zrealizowanie publikacji naukowej, poświęconej szeroko rozumianej problematyce sztuki mediów oraz będącej podsumowaniem ponad 10 lat istnienia prowadzonej przez Agatę Michowską i Annę Orlikowską Pracowni Wideo i Działań Multimedialnych.

Powstające publikacje naukowe:

"Duch Walki", monografia twórczości dr Dariusza Fodczuka

Cykliczne projekty wydziałowe:

- festiwal Sztuki „Młode Wilki" (kuratorki: dr hab. Zofia Wollny (2014-2017), dr hab. Anna Orlikowska (2018-2021), dr Łukasz Jastrubczak (2014-2021)) - festiwal sztuki skierowany do studentów wyższych szkół artystycznych oraz niestudiujących osób (których obowiązuje limit wieku – do 25 roku życia), zainteresowanych zagadnieniami sztuki współczesnej. Nazwa Festiwalu nawiązuje do kultowego filmu z 1995 roku („Młode Wilki" reż. Jarosław Żamojda), którego akcja odbywa się w Szczecinie. Organizatorem festiwalu jest Akademia Sztuki w Szczecinie. Najważniejsze elementy tego przedsięwzięcia to prezentacje realizacji studentów, wykłady dotyczące współczesnej praktyki artystycznej, koncerty oraz konkurs.Do konkursu Festiwalu przyjmowane są wszelkie realizacje z pola sztuki współczesnej: filmy eksperymentalne, video-art, performance, realizacje sound-art, rzeźby, instalacje, koncepcje niezrealizowanych lub niemożliwych do realizacji projektów artystycznych.Kilkanaście (od 15 do 20) wybranych projektów pokazywanych jest podczas Festiwalu w formie wystaw, projekcji lub prezentacji i spośród nich Jury wyłania laureatów konkursu.

- „Tekhne" Projekt TEKHNÉ sytuuje się w obszarze sztuk dźwiękowych, gdzie tradycja muzyki eksperymentalnej przenika się ze sztuką wizualną. W ramach projektu oragnizowane są otwarte wydarzenia dla twórców, studentów i lokalnej społeczności, których istotą jest połączenie działań badawczych, eksperymentalnych, twórczych, edukacyjnych i upowszechniających. Celem projektu jest promowanie działań włączających z wykorzystaniem dźwięku i muzyki. Program TEKHNÉ został zainicjowany przez Q-O2 (BE), CTM Festival (DE), Skaņu Mežs (LV), OUT.RA (PT), GMEA (FR), TRAFO (PL) i jest współfinansowany przez Unię Europejską. Partnerem projektu jest Akademia Sztuki w Szczecinie a jego pomysłodawczynia dr hab. Zofia Wollny.

- „Tomorrow Begins Today" Międzynarodowe Spotkania Performans – Tomorrow Begins Today to cykliczny projekt w bielskiej Galerii BWA we współpracy z Wydziałem Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego, którego celem jest stworzenie przestrzeni, w której młodzi ludzie używając

języka sztuki, a w szczególności języka sztuki performans, mogliby snuć refleksję na temat wyzwań, jakie stawia przed nimi świat, w którym właśnie rozpoczynają samodzielne kształtowanie własnego charakteru w obliczu gwałtownie zmieniających się warunków ekonomicznych, politycznych, biologicznych i społecznych. Kuratorem projektu jest dr Dariusz Fodczuk

Przestrzenie wystawiennicze związane z kierunkiem Sztuka Mediów:

Studenci kierunku Sztuka Mediów biorą aktywny udział w projektach artystycznych o zasięgu krajowym i zagranicznym. Sprzyja temu przestrzeń wystawiennicza, pozwalająca na realizowanie różnorodnych wystaw, warsztatów, festiwali, do których zapraszani są studenci innych uczelni z Polski i z zagranicy oraz młodzi artyści, rozpoczynający swoją karierę.

*Zona Sztuki Aktualnej*

Zona Sztuki Aktualnej - galeria Akademii Sztuki w Szczecinie – znajduje się w nowocześnie zaadoptowanych podziemiach zabytkowego, neobarokowego gmachu Pałacu pod Globusem. Galeria Akademii Sztuki w Szczecinie jest przestrzenią eksperymentalno-innowacyjną pozwalającą na realizację interdyscyplinarnych projektów site-specific. Jej program budowany jest w oparciu o nieustanne, systematycznie prowadzone poszukiwania poznawcze i badawcze oraz podejmowanie prób uchwycenia najnowszych i najistotniejszych zjawisk w sztuce i kulturze. Zona Sztuki Aktualnej to nie tylko przestrzeń dla promocji najciekawszych postaw artystycznych, ale również miejsce do dyskusji, która sprzyja refleksji w kulturze. Działalność wystawiennicza galerii wspierana jest poprzez program edukacyjny – spotkania i wykłady prowadzone przez zaproszonych artystów i kuratorów skierowane do szerokiej publiczności, w tym także warsztaty popularyzatorskie przygotowywane dla uczniów szkół ponadpodstawowych.

Ważne cykle wystawiennicze, wystawy i warsztaty z udziałem pedagogów i studentów kierunku w ubiegłych latach:

- wystawa „Pedagogia Czułości” PAPA, 2025 – MOS w Gorzowie Wielkopolskim, wystawa Pracowni Afektywnych Praktyk Artystycznych prowadzonej przez dr hab. Prof. AS Aleksandrę Ska oraz dr Dominikę Łabądź

- wystawa „MADE IN READY - 10 lat PDAiP” 2019 - Trafostacja Sztuki w Szczecinie, MOS w Gorzowie Wlkp. BWA Jelenia Góra, wystawa Pracowni Działań Audiowizualnych i Performatywnych prowadzonej przez prof. dr hab. Kamila Kuskowskiego oraz dr Dariusza Fodczuka

- wystawa „Próba generalna”, 2023, Miejski Ośrodek Sztuki w Gorzowie Wielkopolskim, wystawa studentów i studentek Pracowni Działań Interdyscyplinarnych prowadzonej przez dr hab. Zofię Wollny

- warsztaty DIGITALNE DOTKNIĘCIE/CIAŁO/PRZESTRZEŃ/PRZEDMIOT w ramach OGÓLNOPOLSKIEGO PRZEGLĄDU I WARSZTATÓW MAŁYCH FORM FILMOWYCH DIGITALIA 2022 organizowanego przez Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych w Supraślu. Warsztaty zostały przeprowadzone przez dr hab. Agatę Michowską oraz dr hab. Annę Orlikowską (Pracownia Wideo i Narracji Transmedialnych) marzec 2022

- warsztaty BIP Erasmus w Kassel, we współpracy z Uniwerytsetem w Kassel i Helsinkach, w ramach warsztatów wizyta na Documenta 15 w Kassel i spotkanie z kuratorem z Ruangrupa. (Pracownia Działań Intermedialnych), sierpień 2022

Udział w międzynarodowych projektach badawczych:

*MPWA – Międzynarodowa Płaszczyzna Współpracy Akademickiej*

Projekt MPWA w roku 2023 był realizowany wraz z University of Arts in Helsinki w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku. W swoim założeniu projekt MPWA ma interdyscyplinarny charakter i stanowi istotny punkt na drodze europejskiego dialogu pomiędzy uczelniami artystycznymi. Jego celem jest wymiana idei artystycznych i edukacyjnych oraz integracja środowisk akademickich polskich i zagranicznych.

MPWA zakłada 10 dniowe warsztaty o charakterze interdyscyplinarnym i międzyuczelnianym studentów i studentek wydziałów artystycznych z polskiej i zagranicznej uczelni, które odbywają się w CRP i są przez Centrum współfinansowane. Projekt polega na wygenerowaniu problemu warsztatów przez prowadzących i uczestników, który będzie implikował rozwiązania teoretyczne, dalsze badanie problemu, również z udziałem zaproszonego do projektu gości (krytyków sztuki, teoretyków, artystów) , którzy podczas towarzyszącej warsztatom konferencji wygłoszą prelekcje dotyczące bezpośrednio lub pośrednio problematyce. Będą one stanowić podstawę do publikacji naukowej która zawierać również będzie dokumentację działań artystycznych stworzonych podczas warsztatów. Gotowe realizacje zostaną pokazane podczas wystawy poplenerowej w CRP Orońsko.

## 2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Projekty badawcze prowadzone na kierunku Sztuka Mediów odnoszą się do istotnych, współczesnych problemów cywilizacyjnych, którymi zajmuje się sztuka, w tym również sztuka mediów oraz starają się podsumować ponad 10 letnie doświadczenie dydaktyczne zdobyte przez pedagogów podczas prowadzenia autorskich pracowni na Akademii Sztuki w Szczecinie w formie publikacji naukowych.

## 2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Zajęcia dla studentów kierunku Sztuka Mediów odbywają się w Akademii Sztuki w Szczecinie w budynku Pałacu pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz w przyległym budynku Centrum

Przemysłów Kreatywnych. Do dyspozycji studentów kierunku są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, w tym m.in. sale wykładowe, pracownie malarstwa i pracownie rysunku, pracownie rzeźby, pracownie komputerowe, studia fotograficzne z ciemnią, studio filmowe z laboratorium postprodukcji, studio nagrań. Studenci otrzymują dostęp do pomieszczeń, aparatury i materiałów poza godzinami zajęć za zgodą opiekuna sali lub prowadzącego.

## 3. PROGRAM

### 3.1 Podstawowe informacje

W związku z realizacją postulatów Deklaracji Bolońskiej, program kształcenia na kierunku Sztuka Mediów zakłada dwustopniowy system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz na blokach zajęć. Pełen zakres efektów uczenia się, charakteryzujących program kształcenia na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku: Sztuka Mediów w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów do obszarowych efektów uczenia się (tabela efektów w załącznikach).

Przyjęta struktura programu kształcenia na kierunku sztuka mediów odzwierciedla Strategię i Misję Akademii Sztuki. Plany studiów są zgodne z Ustawą o szkolnictwie wyższym, Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych dotyczących planów i programów studiów na studiach pierwszego i drugiego stopnia oraz zasadami opisów efektów oraz form kształcenia i oceniania według Polskich Ram Kwalifikacji.

W programach studiów nacisk położony jest zindywidualizowanie procesu dydaktycznego. W rezultacie daje to możliwość bardzo wnikliwej analizy poszczególnych etapów rozwoju świadomości artystycznej studentów, co z kolei zapewnia możliwość zdobycia wysokiej jakości poziomu kształcenia dostosowanego do indywidualnych potrzeb, przyszłych karier zawodowych, rynku pracy, a z drugiej umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez wzrost projektów naukowo – badawczych.

W działalności kierunku Sztuka Mediów proces dydaktyczny łączy się z wielokierunkową działalnością z zakresu praktyki artystycznej; dotyczy to udziału studentów i kadry naukowo- dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach organizowanych na terenie miasta, w Polsce i za granicą.

Kształcenie na kierunku Sztuka Mediów odbywa się w języku polskim. Wyjątek stanowią przedmioty językowe, które realizowane są w języku właściwym dla danego przedmiotu.

### 3.2 Opis realizacji programu

Kierunek Sztuka Mediów Akademii Sztuki w Szczecinie prowadzi studia w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w systemie dwustopniowym. Plany studiów i programy studiów zostały sporządzone oddzielnie dla obu poziomów kształcenia.

Rok akademicki podzielony jest na dwa semestry, studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów.

Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych realizowane są poprzez określone bloki przedmiotów.

Sylabusy dają szczegółowy obraz, w jaki sposób treści programowe, metody prowadzenia zajęć oraz metody kontroli efektów uczenia się, służą realizacji założonych celów kształcenia. Realizacja programu jest monitorowana i oceniana podczas semestralnych przeglądów pracowni kierunku Sztuka Mediów.

Zajęcia na studiach I stopnia w BLOKU KIERUNKOWYM:

- zajęcia na pierwszym roku oparte są na obowiązkowym kursie podstaw we wszystkich pracowniach kierunkowych mającym również na celu rozpoznaniu oferty dydaktycznej kierunku Sztuka Mediów

- dzięki temu studenci/tki mogą od 2 roku studiów zbudować własny program studiowania, świadomie wybierając dwie spośród kierunkowych pracowni kierunku Sztuka Mediów; jedna z nich na trzecim roku staje się pracownią dyplomową.

Wsparciem dla tej konstrukcji są:

Zajęcia na studiach I stopnia w BLOKU UZUPEŁNIAJĄCYM KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE

- na pierwszym roku studenci wybierają: *Wybraną pracownię uzupełniającą podstawy 1* z pracowni z kierunku fotografia lub film eksperymentalny lub gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna

- oraz: *Wybraną pracownię uzupełniającą podstawy 2* z pracowni malarskich i rysunkowych z kierunku Malarstwo oraz z dwóch Pracowni Rzeźby i Działań Przestrzennych z kierunku Sztuka Mediów

- od drugiego roku studenci kierunku Sztuka Mediów wybierają *Wybraną pracownie uzupełniającą (*z pracowni z kierunków: fotografia lub film eksperymentalny lub malarstwo lub gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna lub z dwóch Pracowni rzeźby i działań przestrzennych z kierunku sztuka mediów)

Zajęcia na studiach I stopnia w BLOKU PODSTAWOWYM

W ciągu trzech lat studiów student otrzymuje wszechstronne wykształcenie teoretyczne, realizowane w BLOKU PODSTAWOWYM. Zestaw kursów teoretycznych zawiera taki przedmioty jak: historia i teoria sztuki, historia i teoria sztuki współczesnej, analiza i interpretacja zjawisk artystycznych, filozofia sztuki, estetyka i socjologia sztuki, psychofizjologia widzenia, metody upowszechniania kultury, podstawy organizacji produkcji artystycznej i filmowej oraz portfolio.

Niezbędnym uzupełnieniem studiów I stopnia są przedmioty ujęte w kolejnych blokach:

- BLOK OGÓLNOAKADEMICKI: język obcy, wychowanie fizyczne, marketing i ochrona własności intelektualnej;

- BLOK TECHNIK WSPOMAGAJĄCYCH WARSZTAT obejmuje: rejestrację i edycję obrazu, rejestrację i edycję dźwięku, komputerowe wspomaganie procesów twórczych, zagadnienia audiosfery, elementy scenariusza, XR poszerzona rzeczywistość

- BLOK PRAKTYK: plener multimedialny i praktykę zawodową

BLOK DYPLOMOWY składa się z:

- **Kierunkowej pracy dyplomowej 1 (wybranej pracowni kierunkowej)***;* z wybranej pracowni kierunkowej z kierunku Sztuka mediów;
- **Kierunkowej pracy dyplomowej 2 (wybranej pracowni uzupełniającej);** z wybranej pracowni uzupełniającej z kierunków Malarstwo lub Sztuka mediów (kierunkowej lub jednej z dwóch pracowni Rzeźby i Działań Przestrzennych) lub Fotografia lub Filmu eksperymentalny lub Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna);
- pisemnej pracy dyplomowej o tematyce związanej z kierunkiem studiów;

W szóstym semestrze w BLOKU DYPLOMOWYM studenci mają zajęcia m.in. z metodologii pisemnej pracy dyplomowej seminarium pisania, aby wspomóc proces pisania pracy teoretycznej, realizowany u wybranego promotora pracy pisemnej, trzeciej części licencjackiej pracy dyplomowej.

### 3.3 Liczba punktów ECTS

180

konieczna do ukończenia studiów: 180

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 90

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych: 8

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych i pleneru: 4 (2+2)

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 31

### 3.4 Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 2356

### 3.5 Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

Zasady i forma: Praktyki studenckie organizowane są zgodne ze standardami kształcenia i podlegają obowiązkowemu zaliczaniu w wymiarze i w czasie określonym w wydziałowym zarządzeniu

Praktyki studenckie realizowane są w przedsiębiorstwach, instytucjach oraz innych podmiotach związanych ze specyfiką kierunku studiów. W zakres praktyk wchodzą plenery kierunkowe oraz inne zajęcia zgodne z celem praktyk.

Praktyki realizowane są na podstawie porozumienia zawartego pomiędzy kierunkiem a Organizatorem praktyki. Umowa ta powinna określać w szczególności: podstawę odbywania praktyki, program praktyki, warunki oraz czas trwania praktyki.

### 3.6 Sylwetka absolwenta

Studia pierwszego stopnia na kierunku Sztuka mediów kładą nacisk przede wszystkim na zdobycie podstawowej wiedzy i umiejętności warsztatowych oraz rozwoju świadomości twórczej. Program studiów zapewnia uzyskanie kompetencji niezbędnych do tworzenia samodzielnych realizacji i do ich prezentacji oraz do pracy zespołowej na tym etapie kształcenia. Absolwent studiów stacjonarnych I stopnia na kierunku Sztuka Mediów jest przygotowany do podjęcia kreatywnej pracy zawodowej i realizacji projektów artystycznych w obszarach twórczego wykorzystania narzędzi multimedialnych. Zna podstawy form aktywności artystycznej wybranego kierunku i związanych z nimi technik i technologii (opanowuje podstawy animacji, działań intermedialnych, interaktywnych, audiowizualnych, budowania form przestrzennych, sztuki wideo oraz sztuki w przestrzeni społecznej i publicznej), a także podstawy wybranych elementów edukacji z innych kierunków: filmu, fotografii, malarstwa, rysunku.

Absolwent kierunku Sztuka Mediów po ukończeniu studiów studia I stopnia:

- potrafi posługiwać się na poziomie podstawowym narzędziami z warsztatu współczesnego artysty multimedialnego i intermedialnego, z naciskiem na media cyfrowe i nowe technologie, które służą do budowania wypowiedzi artystycznych z zakresu sztuki mediów
- posiada elementarną wiedzę na temat historii sztuki, sztuki mediów, filozofii, socjologii sztuki i estetyki;
- posiada podstawową wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu artysty
- posiada umiejętności pracy w zespole umożliwiające tworzenie prostych projektów o charakterze multimedialnym i intermedialnym;
- z języka obcego wykazuje wiedzę na poziomie B2;
- jest gotów do podjęcia studiów drugiego stopnia;

### 3.7 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Studia na I stopniu kończą się obroną dyplomu składającego się z trzech części:

Praca dyplomowa składa się z:

- **Kierunkowej pracy dyplomowej 1 (wybranej pracowni kierunkowej)***;* z wybranej pracowni kierunkowej z kierunku Sztuka mediów
- **Kierunkowej pracy dyplomowej 2 (wybranej pracowni uzupełniającej);** z wybranej pracowni uzupełniającej z kierunków Malarstwo lub Sztuka mediów (kierunkowej lub jednej z dwóch pracowni Rzeźby i Działań Przestrzennych) lub Fotografia lub Filmu eksperymentalny lub Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna.
- pisemnej pracy dyplomowej o tematyce związanej z kierunkiem studiów napisanej pod opieką promotora części teoretycznej;

Student przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli akademickich (promotorów).

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia na kierunku Sztuka Mediów

1. Przedstawienie **Kierunkowej pracy dyplomowej 1***;* zrealizowanej w wybranej pracowni kierunkowej z kierunku Sztuka Mediów;
2. Przedstawienie **Kierunkowej pracy dyplomowej 2;** z wybranej pracowni uzupełniającej;

3. Przedstawienie pisemnej pracy dyplomowej (licencjackiej), o tematyce związanej z kierunkową pracą praktyczną napisanej pod kierunkiem wybranego promotora części teoretycznej;
4. Obronę pracy dyplomowej (licencjackiej) w obecności Komisji Egzaminacyjnej.

Student pozytywnie kończąc proces edukacji na I stopniu studiów stacjonarnych kierunku Sztuka Mediów otrzymuje dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, o profilu kształcenia ogólnoakademickim, w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, uzyskując tytuł zawodowy Licencjat.

## 4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki, tabela według wzoru Załącznik nr 5

Tabelę efektów z załącznika należy wkleić do dokumentu.

| Kierunkowe efekty uczenia się (EKU) | | |
|---|---|---|
| Numer kierunkowego efektu uczenia się (EKU) | **KATEGORIA** | Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki, do kodu składnika opisu PRK |
| **WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE** | | |
| **SM1_W01** | podstawowe zasady oraz elementarne pojęcia z zakresu teorii, techniki i technologii, które są niezbędne do tworzenia prac artystycznych w zakresie sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), w szczególności związanych z obrazem ruchomym: animacją, sztuką wideo, działaniami audiowizualnymi | **P6S_WG** |
| **SM1_W02** | podstawowe zasady oraz elementarne pojęcia z zakresu teorii, techniki i technologii, które są niezbędne do tworzenia prac artystycznych w zakresie sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), w szczególności związanych z tworzeniem form przestrzennych: obiektów, obiektów interaktywnych, cybermedialnych i dźwiękowych, instalacji i aranżacji przestrzennych; | **P6S_WG** |
| **SM1_W03** | podstawowe zasady oraz elementarne pojęcia z zakresu teorii, techniki i technologii, które są niezbędne do tworzenia prac artystycznych w zakresie sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), w szczególności związanych z performance, działaniami performatywnymi, działaniami w przestrzeni społecznej, działaniami w przestrzeni publicznej; | **P6S_WG** |
| **SM1_W04** | podstawy teorii, technik i technologii filmowych, w szczególności rejestracji obrazu i jego postprodukcji m. in. w zakresie korekcji barwnej, efektów specjalnych, kompresji i przygotowania do emisji; | **P6S_WG** |
| **SM1_W05** | podstawy teorii, technik i technologii fotograficznych, w szczególności: rejestracji, edycji i postprodukcji cyfrowego i analogowego obrazu fotograficznego oraz oświetlenia planu zdjęciowego; | **P6S_WG** |
| **SM1_W06** | podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, rzeźby i działań przestrzennych w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej; | **P6S_WG** |
| **SM1_W07** | podstawy technik i technologii w zakresie rejestracji i edycji obrazu ruchomego, jego cyfrowego przetwarzania, budowania zorganizowanych struktur audiowizualnych; | **P6S_WG** |
| **SM1_W08** | podstawy technik i technologii w zakresie rejestracji i edycji dźwięku, jego cyfrowego przetwarzania, budowania zorganizowanych struktur dźwiękowych; | **P6S_WG** |
| **SM1_W09** | podstawy technik i technologii w zakresie animacji 2D i 3D i budowania zorganizowanych struktur audiowizualnych w tym zakresie; | **P6S_WG** |
| **SM1_W10** | elementarne pojęcia dotyczące zasad budowania wypowiedzi artystycznej z zakresu sztuki mediów, w tym: tworzenia scenariusza i organizacji produkcji artystycznej i filmowej oraz podstawowe zasady i techniki dotyczące prezentacji własnych prac artystycznych i tworzenia portfolio; | **P6S_WG** |
| **SM1_W11** | podstawowe elementy i zasady budowania własnego języka wypowiedzi artystycznej w sztuce współczesnej, w szczególności w sztuce mediów oraz elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej związanych z fundamentalnymi dylematami współczesnej cywilizacji; | **P6S_WG** |

| | | |
|---|---|---|
| **SM1_W12** | podstawowe zagadnienia i pojęcia z zakresu historii i teorii sztuki, historii i teorii fotografii i sztuki mediów, filozofii i socjologii sztuki oraz estetyki; | **P6S_WG** |
| **SM1_W13** | podstawowe trendy i tendencje rozwojowe z obszaru sztuk wizualnych i dyscyplin artystycznych, właściwe dla mediów współczesnej sztuki oraz podstawowe publikacje, związane z tymi zagadnieniami; | **P6S_WG** |
| **SM1_W14** | podstawowe zasady dotyczące percepcji wizualnej, psychologicznych i fizjologicznych aspektów postrzegania zmysłowego; | **P6S_WG** |
| **SM1_W15** | zasady analizy i interpretacji zjawisk artystycznych; | **P6S_WG** |
| **SM1_W16** | zasady umożliwiające docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), oraz zasady ich właściwego analizowania i interpretowania; | **P6S_WG** |
| **SM1_W17** | podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki i teorii kultury oraz tendencje rozwoju sztuki mediów; podstawowe pojęcia z obszaru sztuki mediów wyróżniające sztukę mediów jako odrębną dyscyplinę sztuki; | **P6S_WG** |
| **SM1_W18** | problematykę dotyczącą marketingowych, finansowych i prawnych aspektów zawodu artysty, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim; | **P6S_WG** |
| **SM1_W19** | wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej w obszarze sztuki mediów związanymi z praktycznymi i teoretycznymi programami studiów; | **P6S_WG** |
| **UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI** | | |
| **SM1_U01** | tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), związane z obrazem ruchomym: animacją (w tym cyfrową), wideo, działaniami multimedialnymi i audiowizualnymi z pola rzeczywistości wirtualnej w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje; | **P6S_UW** |
| **SM1_U02** | tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), związane z formami i działaniami przestrzennymi: obiektami, obiektami interaktywnymi, cybermedialnymi i dźwiękowymi, instalacjami i aranżacjami przestrzennymi, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje; | **P6S_UW** |
| **SM1_U03** | tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze sztuki mediów (również o charakterze interdyscyplinarnym), związane z performance, działaniami performatywnymi, sztuką w przestrzeni społecznej i publicznej, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje; | **P6S_UW** |
| **SM1_U04** | posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych technik obrazowania dla mediów: fotografii, filmu, rysunku, malarstwa i rzeźby i działań przestrzennych; | **P6S_UW P6S_UU** |
| **SM1_U05** | samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztatem artysty w zakresie sztuki mediów oraz ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań o charakterze dyscyplinarnym, interdyscyplinarnym oraz multimedialnym z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych współczesnej kultury; efektywnie stosować techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę; | **P6S_UW P6S_UU** |
| **SM1_U06** | teoretycznie formułować własne koncepcje artystyczne i odnosić je do wybranych zagadnień z historii i teorii sztuki mediów; | **P6S_UW** |
| **SM1_U07** | świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; | **P6S_UW** |
| **SM1_U08** | podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych,wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności; | **P6S_UW** |
| **SM1_U09** | współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz multidyscyplinarnym; | **P6S_UO** |
| **SM1_U10** | kształtować i wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej, a niesionym przez dzieło komunikatem, oraz obserwować świat ożywiony i nieożywiony jako inspirację do zadań twórczych, w | **P6S_UW** |

| | | |
|---|---|---|
| | których świadomie posługuje się klasycznymi i nowoczesnymi środkami wizualizowania; | |
| **SM1_U11** | przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące elementarnych zagadnień związanych z szeroko rozumianą sztuką mediów, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych i różnych źródeł wskazujących na umiejętność formułowania własnych sądów i wyciągania podstawowych wniosków; | **P6S_UK** |
| **SM1_U12** | wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2; | **P6S_UK** |
| **SM1_U13** | zorganizować i przeprowadzić publiczną prezentację / wystąpienie z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii multimedialnych, dotyczącą twórczości własnej lub zagadnień związanych z wybranymi podstawowymi zagadnieniami teorii kultury; | **P6S_UK** |
| **SM1_U14** | obsługiwać podstawowe programy do obróbki grafiki wektorowej i bitowej, do edycji obrazu i dźwięku, animacji i modelowania 2D i 3D oraz kreacji przestrzeni wirtualnej; | **P6S_UW**<br>**P6S_UU** |
| **SM1_U15** | umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych; | **P6S_UW** |
| **KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO** | | |
| **SM1_K01** | samodzielnego podejmowania zadań i działań twórczych, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji własnej pracy; | **P6S_KR** |
| **SM1_K02** | funkcjonowania jako artysta posługujący się językiem sztuki mediów oraz mediów tradycyjnych przy realizowaniu własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zróżnicowanej stylistyce, w tym o charakterze interdyscyplinarnym i multimedialnym, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z sztuką i kulturą; | **P6S_KO**<br>**P6S_KR** |
| **SM1_K03** | samooceny oraz do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury; | **P6S_KK** |
| **SM1_K04** | swobodnego wypowiadania się w formie ustnej i pisemnej na wybrane tematy, związane z historią i teorią sztuki oraz kultury; | **P6S_KK**<br>**P6S_KO** |
| **SM1_K05** | definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umiejętności umiejscowienia ich w obrębie własnej pracy artystycznej; | **P6S_KK** |
| **SM1_K06** | prezentowania własnej działaności artystycznej oraz innych projektów w przystępnej i profesjonalnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych, oraz posługując się fachową terminologią z zakresu sztuki mediów; | **P6S_KO**<br>**P6S_KR** |
| **SM1_K07** | współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań w obszarze sztuki mediów oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; | **P6S_KK**<br>**P6S_KO** |
| **SM1_K08** | wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku sztuka mediów, w tym podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z byciem artystą, oraz efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie; | **P6S_KO**<br>**P6S_KR** |
| **SM1_K09** | włączenia się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (galeria czy centrum kultury) w zakresie sztuki mediów oraz podjęcia współpracy z innymi interesariuszami zewnętrznymi działającymi w obszarze przemysłów kreatywnych; | **P6S_KR**<br>**P6S_KO** |
| **SM1_K10** | wykorzystania podstawowej wiedzy z zakresu prawa autorskiego oraz ochrony własności intelektualnej; | **P6S_KR**<br>**P6S_KO** |
| **SM1_K11** | elastycznego myślenia, adoptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami; | **P6S_KK**<br>**P6S_KO** |
| **SM1_K12** | posługiwania się wybranym językiem obcym w zakresie prezentacji własnych prac artystycznych, podstawowej komunikacji w zakresie ogólnym oraz związanym z tematyką artystyczną; jest przygotowany do uczestnictwa w programach stypendialnych i wymiany studentów; | **P6S_KR** |

**ZAŁĄCZNIKI**

1. **Plan studiów** - dodać jako załącznik, tabela według wzoru Załącznik nr 2 lub 2a,
2. **Matryca** kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, (dodać jako załącznik), tabela według wzoru Załącznik nr 3,
3. **Sylabusy** - dodać jako załącznik, według wzoru Załącznik nr 4.