PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Sztuka Mediów

Poziom (stopień): magisterskie studia II 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: magisterskie

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Studia magisterskie na kierunku Sztuka Mediów skierowane są przede wszystkim do osób zainteresowanych sztuką współczesną, chcących po ukończeniu studiów aktywnie się nią zajmować. Podczas studiów magisterskich osoby te mają możliwość pogłębienia swojej wiedzy na temat problematyki sztuki współczesnej oraz mogą zapoznać się ze specyfikę aktualnych zjawisk i praktyk artystycznych. Podstawę nauczania stanowi intermedialne rozumienie sztuki, która nie jest już ograniczona przez jakiekolwiek medium i która odpowiada na dynamikę zmian zachodzących we współczesnej rzeczywistości. Obejmuje ona zarówno poszukiwania formalno-estetyczne, jak i szeroki kontekst społeczno-kulturowy, co pozwala na rozszerzenie i osadzenie własnej postawy artystycznej w obrębie szeroko pojętej kultury współczesnej oraz tworzących jej tło najnowszych kontekstów społeczno-politycznych.

W trakcie studiów magisterskich studenci/tki pracują z wybranymi konsultantami / konsultantkami nad realizacją zaproponowanych przez siebie własnych projektów artystycznych oraz uczestniczą w organizacji wystaw grupowych i indywidualnych. Program studiów wspiera rozwój praktyki artystycznej, a zajęcia prowadzone zgodnie z autorskimi programami przygotowują studentów/tki do konfrontacji ze światowym dyskursem sztuki współczesnej.

Studenci i studentki podczas 2 lat studiów magisterskich kształtują zdolność do kreatywnego i krytycznego myślenia celem wyrażania własnej postawy artystycznej oraz zdobywają praktyczne umiejętności potrzebne do pracy w przemysłach kreatywnych: rejestracji i edycji obrazu / dźwięku, obsługi programów komputerowych.

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.

Studia II stopnia obejmują poszerzoną wiedzę i umiejętności z dziedziny sztuk plastycznych. Ich celem jest wykształcenie samodzielnego twórcy, potrafiącego sformułować i wyrazić własną koncepcję artystyczną. Nowatorska metoda kształcenia ma charakter konsultacyjny, aktywizujący studentów/tki do podejmowania samodzielnych decyzji w zakresie projektowania i realizacji prac artystycznych. Student/tka wybiera konsultantów, w porozumieniu z nimi określa program studiów - zgodnie ze swoimi zainteresowaniami, wiedzą oraz umiejętnościami zdobytymi podczas licencjatu. Musi on zawierać przedmioty kierunkowe oraz wybrane spośród innych oferowanych dziedzin. m. in. fotografii, filmu, malarstwa i rysunku. Program studiów to realizacja dzieł sztuki w zakresie sztuki mediów: animacji, działań audiowizualnych, intermedialnych, interaktywnych, multimedialnych, performatywnych, cybermediów, sztuki wideo, sztuki dźwięku, sztuki w przestrzeni publicznej oraz społecznej, a także z dziedziny: fotografii, filmu, malarstwa, rysunku, form przestrzennych.

Program studiów zawiera też przedmioty teoretyczne: zajęcia z aktualiów sztuki, analizy i teorii sztuki obrazu, strategii kuratorskich i technik wystawienniczych, finansowania i promocji działalności artystycznej i wykładu monograficznego. Ważnym jego elementem jest pracownia gościnna, do której jest zapraszany co roku inny, wybitny artysta/tka spoza uczelni. Studenci/tki mają również zajęcia ze wspomagania procesów twórczych, gdzie uczą się technik komputerowych: pracy na specjalistycznym sprzęcie technicznym i oprogramowaniu, dostosowanym do kierunku studiów (studia komputerowe z pakietem Adobe, programami do tworzenia CGI, itp.) Uzupełnieniem treści programowych są wykłady i warsztaty prowadzone przez znanych twórców będących specjalistami w swoich dziedzinach (np. animacja lalkowa, modelowanie 3D, warsztaty scenariuszowe)

Studenci posiadają dostęp do bazy lokalowej Akademii Sztuki w Szczecinie oraz Centrum Przemysłów Kreatywnych: pracowni komputerowych, studia fotograficznego i filmowego, ciemni, laboratorium postprodukcji obrazu filmowego oraz do narzędzi do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego, znajdujących się w wypożyczalniach sprzętu.

Studenci i studentki korzystają również z programu wymiany studenckiej Erasmus+.

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 i kadry naukowo-dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach organizowanych na terenie miasta oraz w Polsce i za granicą. Studenci i studentki studiów magisterskich na kierunku Sztuka Mediów na 1 roku studiów uczestniczą w semestralnych wystawach zbiorowych, podczas których prezentują swoje prace, ale też, gdzie zdobywają praktyczne doświadczenie w organizowaniu wystaw. Uczestniczą oni również w dodatkowych 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. Również dyplomy studentów/tek studiów magisterskich kierunku Sztuka Mediów II stopnia, organizowane zarówno w przestrzeniach wystawienniczych Akademii jak i poza nią, mają charakter wystaw indywidualnych.

1.4 Cele kształcenia

Kształcenie oparte jest o system konsultacyjny: studenci/tki pracują z wybranymi konsultantami / konsultantkami nad realizacją zaproponowanych przez siebie własnych projektów artystycznych oraz uczestniczą w organizacji wystaw grupowych i indywidualnych. Z każdym kolejnym semestrem zyskują coraz większą świadomość ekspresji artystycznej oraz samodzielnej kreacji. Dzięki nabytej wiedzy teoretycznej i umiejętnościom praktycznym są gotowi do samodzielnego tworzenia oryginalnych koncepcji artystycznych i realizowania prac artystycznych z zakresu sztuki mediów o charakterze multimedialnym i intermedialnym w oparciu o indywidualne motywacje twórcze. Są również przygotowani 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.

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

- zdobycie przez studentów/tek poszerzonej 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.

- poznanie przez studentów/tki kompleksowych zasad dotyczące tworzenia rozbudowanych prac artystycznych związanych ze sztuką współczesną, w tym w szczególności ze sztuką mediów;

- przygotowanie studentów do konfrontacji ze światowym dyskursem sztuki współczesnej;

- poznanie zagadnień dotyczących teorii, techniki i technologii z obszaru innych mediów: fotografii, filmu, sztuki obrazu niezbędnych do definiowania i rozwiazywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych ze sztuką mediów; mających również charakter interdyscyplinarny i multimedialny; łączących w sobie różne media, o charakterze zespołowym itp.

- zdobyciu wiedzy o analizie i teorii sztuki obrazu, aktualiach sztuki, strategiach kuratorskich i technikach wystawienniczych, finansowaniu i promocji działalności artystycznej,

- poznaniu wzorców służących kreowaniu wypowiedzi artystycznej w sposób swobodny i niezależny;

- wyposażeniu studentów 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 drugiego 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.

Kierunek Sztuka Mediów współpracuje 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 i inne.

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.

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.

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):

- „Duos Festival", kierownik projektu: dr Łukasz Jastrubczak, publikacja podsumowująca 3 edycje Festiwalu DUOS, który odbywał się w ramach projektu TPAAE (Transcultural Perspectives in Art and Art Education) Projekt był realizowany we współpracy z instytucjami zrzeszonymi w konsorcjum TPAAE (Transcultural Perspectives in Art and Art Education) : Akademią Sztuki w Szczecinie (lider projektu), Uniwersytetem w Macerata, Uniwersytetem Pwani, Uniwersytetem Kenyata w Nairobi, Uniwersytetem Technologiczny w Mombasie i Muzeum Narodowym w Szczecinie.

- „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 Działa 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 (2018-2025), dr hab. Łukasz Jastrubczak (2014-2026), dr Magdalena Szymków (2026) dr Małgorzata Mazur (2026)) - 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 koordynatorką 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.

Udział w międzynarodowych projektach badawczych:

MPWA – Międzynarodowa Płaszczyzna Współpracy Akademickiej

Projekt MPWA realizowany był w 2023 roku wraz z University of Arts in Helsinki w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku. Jest to projekt o charakterze interdyscyplinarnym, który 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.

- „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 koordynatorką dr hab. Zofia Wollny.

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. W Pałacu Ziemstwa Pomorskiego znajduje się też sala – pracownia, w której osoby studenckie studiów magisterskich mogą pracować nad swoimi projektami.

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 II 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.

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

Zajęcia na studiach II stopnia odbywają się w trybie konsultacyjnym, który od początku umożliwia studentom zbudowanie własnego programu studiowania. Konsultacje odbywają się minimum 10 razy w semestrze z każdym z trzech konsultantów/tek,w ramach ostatnich zajęć podsumowujących semestr odbywa się kolokwium zaliczeniowe z udziałem wszystkich wybranych konsultantów/tek.

Studenci I roku II stopnia w ramach BLOKU KIERUNKOWEGO wybierają 3 konsultantów: **Wybranego konsultanta 1 (kierunkowy)** i **Wybranego konsultanta 2 (kierunkowy)** z kierunku Sztuka Mediów, oraz **Wybranego konsultanta 3 (uzupełniający)** z kierunku Fotografia, Film Eksperymentalny lub Malarstwo.

Na I roku studiów II stopnia studenci i studentki kierunku Sztuka Mediów obowiązkowo realizują:

- pracę u każdego/ej z konsultantów/tek (liczba, zakres tematyczny oraz sposób realizacji uzgadniany jest z każdym z wybranych konsultantów/tek z osobna). Prace mogą stanowić jeden rozbudowany projekt lub składać się z niezależnych realizacji (w sumie trzy projekty).

- zbiorową wystawę kuratorską, którą realizują w ramach przedmiotu “Praktyka projektu artystycznego” wpisanego w blok praktyk. Studenci/tki wybierają jedną z zaproponowanych przez kuratorów/ki (nauczycieli/lek akademickich lub kuratorów/ek zewnętrznych) wystaw zbiorowych. Na wystawę realizują własne prace mieszczące się w określonym przez kuratora/kę zakresie tematycznym. Projekt konsultowany jest z kuratorem/ką wystawy oraz ze wszystkimi konsultantami/tkami. Kurator/ka w porozumieniu z konsultantami/tkami ustala harmonogram prac nad wystawą.

W.w. wystawa odbywa się w II semestrze, do końca sesji egzaminacyjnej i powinna towarzyszyć jej:

- oprawa graficzna wydarzenia: plakaty, zaproszenia,
- promocja wydarzenia: Internet, media społecznościowe,
- eksplikacja dzieła i tekst kuratorski/ eksplikacja reżyserska i synopsis, - oprowadzanie kuratorskie / dyskusja.

Na drugim roku studiów II stopnia:

- w semestrze zimowym studenci/tki kierunku Sztuka Mediów pracują w trybie indywidualnym nad wstępnym projektem dyplomowym (zakres tematyczny oraz sposób realizacji pracy uzgadniany jest z **Wybranym konsultantem 1 (kierunkowy), Wybranym konsultantem 2 (kierunkowy)** z kierunku Sztuka Mediów, oraz **Wybranym konsultantem 3 (uzupełniający)** z kierunku Fotografia, Film Eksperymentalny, Malarstwo

- w semestrze letnim w ramach BLOKU DYPLOMOWEGO studenci/tki wybierają P**romotora głównego (kierunkowego)** z kierunku Sztuka Mediów oraz **Promotora pomocniczego (kierunkowy lub uzupełniający)** z kierunków Sztuka Mediów, Fotografia, Film Eksperymentalny lub Malarstwo. Finalizują projekt dyplomowy oraz pracują nad jego publiczną prezentacją w formie indywidualnej

wystawy (zakres tematyczny oraz sposób realizacji i prezentacji projektu uzgadniają z promotorem głównym oraz pomocniczym/czą).

W ramach BLOKU DYPLOMOWEGO podczas zajęć z metodologii pracy pisemnej studenci i studentki przygotowują się do pisania pracy pisemnej – teoretycznej części dyplomu magisterskiego.

Dyplom z części praktycznej ma formę wystawy indywidualnej i przygotowywany jest we współpracy z Promotorem Głównym oraz Promotorem Pomocniczym.

Studia II stopnia uzupełnia BLOK PODSTAWOWY - bogaty program teoretyczny obejmujący: pracownię gościnną (gdzie studenci/tki pracują z wybitnym artystą spoza uczelni), aktualia sztuki, analizę i teorię obrazu, wykład monograficzny, finansowanie i promocję działalności artystycznej, strategie kuratorskie i techniki wystawiennicze, wprowadzenie do rynku sztuki, język obcy oraz BLOK TECHNIK WSPOMAGAJĄCYCH WARSZTAT – laboratorium dźwięku, laboratorium praktyk artystycznych, XR poszerzona rzeczywistość.

W IV semestrze odbywa się Wyjazd Studyjny, wpisany również w plan studiów. Razem z opiekunem (kuratorem zewnętrznym lub wybranym wykładowcą z kierunku Sztuka Mediów) grupa osób studenckich odwiedza instytucje sztuki w Polsce, gdzie każda osoba prezentuje swój projekt dyplomowy.

3.3 Liczba punktów ECTS

120

konieczna do ukończenia studiów: 120

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 60

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych: 2

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych: 2

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 26

3.4 Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 1530

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

W ramach praktyki zawodowej osoby studenckie odbywają wyjazd studyjny oraz przygotowują zbiorową wystawę kuratorską, którą realizują w ramach przedmiotu "Praktyka projektu artystycznego" wpisanego w blok praktyk. Studenci/tki wybierają jedną z zaproponowanych przez kuratorów/ki (nauczycieli/lek akademickich lub kuratorów/ek zewnętrznych) wystaw zbiorowych. Na wystawę realizują własne prace mieszczące się w określonym przez kuratora/kę zakresie tematycznym. Projekt konsultowany jest z kuratorem/ką wystawy oraz ze wszystkimi konsultantami/tkami. Kurator/ka w porozumieniu z konsultantami/tkami ustala harmonogram prac nad wystawą.

W.w. wystawa odbywa się w II semestrze, do końca sesji egzaminacyjnej i powinna towarzyszyć jej:

- oprawa graficzna wydarzenia: plakaty, zaproszenia,
- promocja wydarzenia: Internet, media społecznościowe,
- eksplikacja dzieła i tekst kuratorski/ eksplikacja reżyserska i synopsis, - oprowadzanie kuratorskie / dyskusja.

Wyjazd studyjny obejmuje wizytę i prezentację portfolio w wybranych instytucjach kultury z całej Polski.

3.6 Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów stacjonarnych II stopnia na kierunku Sztuka Mediów jest przygotowany w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych do twórczego funkcjonowania we współczesnym świecie sztuki jako artysta. Jest przygotowany do prowadzenia samodzielnej pracy twórczej, do włączenia się w pracę zespołów kreatywnych i do przewodzenia takim zespołom, na przykład w przemysłach kreatywnych.

Zna różnorakie formy aktywności artystycznej wybranego kierunku i związanych z nimi technik i technologii. Jest gotów do ciągłego budowania i poszerzenia warsztatu artysty multimedialnego oraz do pracy w firmach i przedsiębiorstwach realizujących projekty w ramach przemysłów kreatywnych, w których wykorzystywane są umiejętności tworzenia komunikatów wizualnych o multimedialnym charakterze, wykorzystujących najnowsze technologie rejestracji, edycji i przekształcania obrazów oraz umiejętności pracy w multimedialnym środowisku wirtualnym (agencje reklamowe, zespoły i studia filmowe, media społecznościowe, zespoły produkujące aplikacje interaktywne i gry komputerowe). Wszechstronne przygotowanie artystyczne oraz wiedza z obszaru teorii i historii

sztuki, marketingu, prawa autorskiego, strategii kuratorskich daje też absolwentom możliwość pracy w instytucjach zajmujących się szeroko pojętą animacją kultury.

Absolwent kierunku Sztuka Mediów po ukończeniu studiów studia II stopnia:

- potrafi posługiwać się na poziomie zaawansowanym narzędziami z warsztatu współczesnego artysty multimedialnego i intermedialnego, które służą do budowania autonomicznych i świadomych wypowiedzi artystycznych z zakresu sztuki mediów;
- jest gotów oraz posiada niezbędną wiedzę potrzebną do świadomego planowania ścieżki kariery zawodowej artysty multimedialnego i intermedialnego na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia;
- posiada pogłębioną wiedzę teoretyczną na temat aktualiów sztuki, sztuki obrazu, strategii kuratorskich, technik wystawienniczych;
- posiada wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu artysty;
- umie poddać krytycznej ocenie zarówno własne działania twórcze i artystyczne jak i inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej;
- jest gotów do wypełniania roli społecznej absolwenta na kierunku sztuka mediów, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów związanych z pracą własną i etosem zawodu;
- jest gotów inicjowania działań artystycznych w zakresie szeroko pojętej kultury, w tym również proponowania i włączania się do zadań zespołowych, realizowanych w przestrzeni publicznej; do świadomego i odpowiedzialnego przewodniczenia różnorodnym działaniom zespołowym, (również o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki - interesariuszami zewnętrznymi);
- jest zdolny do przekazywania umiejętności warsztatowych osobom trzecim;
- jest gotów/a do kontynuowania kształcenia w Szkole Doktorskiej;
- absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy;

3.7 Ukończenie studiów

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

Studia na poziomie magisterskim kończą się obroną dyplomu składającego się z realizacji kierunkowej mającej charakter wystawy indywidualnej pod opieką wybranych promotorów: Promotora głównego (kierunkowego) i Promotora pomocniczego (kierunkowego lub uzupełniającego) oraz dyplomowej pracy pisemnej przygotowanej pod opieką promotora części teoretycznej

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

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach II stopnia na kierunku: Sztuka Mediów obejmuje:

1. Przedstawienie pracy dyplomowej (magisterskiej), zrealizowanej pod opieką wybranych konsultantów dyplomowych, w formie wystawy indywidualnej;
2. Przedstawienie pisemnej pracy dyplomowej (magisterskiej), napisanej pod kierunkiem wybranego promotora części teoretycznej;
3. Obronę pracy dyplomowej (magisterskiej) - ustny egzamin dyplomowy w obecności Komisji Egzaminacyjnej.

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

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

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

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		
SM2_W01	kompleksowe zagadnienia z zakresu technik i technologii działań z zakresu sztuki mediów związanych z tworzeniem obrazu ruchomego (wideo, animacja, wirtualnej rzeczywistości), instalacji przestrzennych, obiektów (również multimedialnych), prac dźwiękowych, audiowizualnych, działań performatywnych działań w przestrzeni społecznej i publicznej, które są niezbędne do rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną;	**P7S_WG**
SM2_W02	wybrane zagadnienia z zakresu teorii, technik i technologii działań z obszaru filmu i fotografii, w tym również o charakterze interdyscyplinarnym i multimedialnym;	**P7S_WG**
SM2_W03	wybrane zagadnienia z zakresu teorii, technik i technologii działań z obszaru sztuki obrazu: malarstwa, rysunku, w tym również o charakterze interdyscyplinarnym i multimedialnym;	**P7S_WG**
SM2_W04	zasady swobodnego korzystania z różnorodnych klasycznych i współczesnych środków wyrazu plastycznego w obrębie sztuki mediów co prowadzi do tworzenia prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i definiowania źródeł własnych inspiracji artystycznych i korzystania z nich w sposób kreatywny w oparciu o wzorce służące kreowaniu wypowiedzi artystycznej w sposób swobodny i niezależny;	**P7S_WG**
SM2_W05	wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju twórczego i kreowania postawy artystycznej;	**P7S_WG**
SM2_W06	zagadnienia dotyczące obszarów sztuki i kultury oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, które są przydatne do formułowania problemów, ich analizy znajdowania rozwiązań w pracach artystycznych;	**P7S_WK**
SM2_W07	zaawansowane zagadnienia i pojęcia z zakresu teorii sztuki współczesnej oraz teorii sztuki mediów; ich kontekst historyczny i kulturowy oraz związki z innymi dziedzinami nauk teoretycznych;	**P7S_WG**
SM2_W08	główne tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych i dyscyplin pokrewnych oraz dysponuje wiedzą pozwalającą na realizację zadań indywidualnych i zespołowych;	**P7S_WK** **P7S_WG**
SM2_W09	podstawowe pojęcia i zasady dotyczące prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej oraz poszerzoną problematykę dotyczącą finansowania własnej działalności artystycznej, marketingowych i prawnych aspektów wykonywania zawodu artysty działającego w obszarze sztuki mediów;	**P7S_WG**

SM2_W10	posiada wiedzę z dotyczącą upowszechniania i promocji kultury, strategii kuratorskich, technik wystawienniczych i przygotowywania zaawansowanych technologicznie prezentacji multimedialnych;	**P7S_WG**
SM2_W11	wybrane zagadnienia z zakresu technik i technologii związanych z używaniem w kreatywny sposób technologii i środowisk komputerowych 2D i 3D do tworzenia prac i projektów multimedialnych;	**P7S_WG**
SM2_W12	w szerokim zakresie problematykę dotyczącą stanu wiedzy w studiowanej dziedzinie oraz potrafi kreatywnie ją kształtować i wykorzystywać do rozwoju własnej osobowości artystycznej.	**P7S_WG**
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
SM2_U01	samodzielnie tworzyć oryginalne koncepcje artystyczne i realizować prace artystyczne o charakterze multimedialnym: w zakresie ruchomego obrazu (wideo, animacja wirtualna rzeczywistość), instalacji przestrzennych, obiektów (również interaktywnych i multimedialnych), prac dźwiękowych, audiowizualnych, działań performatywnych działań w przestrzeni społecznej i publicznej; w oparciu o indywidualne inspiracje i motywacje twórcze, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy;	**P7S_UW P7S_UO**
SM2_U02	w świadomy sposób konstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej przy podejmowaniu i kreatywnej realizacji zadań z zakresu sztuki mediów; korzystając przy tym z wzorców kreacji artystycznej, które umożliwiają wolność i niezależność wypowiedzi artystycznej	**P7S_UW P7S_UO**
SM2_U03	realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania;	**P7S_UW P7S_UU**
SM2_U04	podejmować świadome i odpowiedzialne decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac artystycznych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych; projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym;	**P7S_UW**
SM2_U05	inicjować i realizować we współpracy z innymi osobami projekty artystyczne, w tym o charakterze interdyscyplinarnym, a także kierować pracą zespołu;	**P7S_UO P7S_UK**
SM2_U06	w sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem współczesnego artysty multimedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu;	**P7S_UW P7S_UO**
SM2_U07	tworzyć rozbudowane prezentacje słowne w formie pisemnej i ustnej na tematy związane z obszarem sztuk wizualnych (w szczególności sztuki mediów) oraz włączając do analizy problematyką z obszaru dyscyplin pokrewnych, wykazując się zdolnością formułowania własnych opinii i wyciągania trafnych wniosków; podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;	**P7S_UK P7S_UW**
SM2_U08	umieć dokonać prezentacji własnej twórczości w formie słownej, pisemnej multimedialnej, świadomie uzasadniać własne twórcze motywacje, w oparciu o otwarte na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie; kreować własna osobowość twórcy audiowizualnego;	**P7S_UK P7S_UW**
SM2_U09	samodzielnie planować, realizować i ciągle rozwijać własną twórczość artystyczną, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe;	**P7S_UW P7S_UU**
SM2_U10	posługiwać się językiem obcym oraz wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie	**P7S_UK**

	dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
SM2_K01	wypełniania roli kompetentnego i samodzielnego artysty audiowizualnego, zdolnego do świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy w zakresie sztuki mediów, w ramach szeroko pojętych działań kulturotwórczych; również w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz będącego zdolnym do przekazywania umiejętności warsztatowych osobom trzecim;	**P7S_KR P7S_KK**
SM2_K02	świadomego planowania ścieżki kariery zawodowej artysty audiowizualnego na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia;	**P7S_KO P7S_KR**
SM2_K03	krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umiejętności poddania takiej ocenie innych przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej;	**P7S_KK**
SM2_K04	wypełniania roli społecznej absolwenta na kierunku sztuka mediów, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów związanych z pracą własną i etosem zawodu;	**P7S_KO P7S_KR**
SM2_K05	wykorzystywania mechanizmów psychologicznych i społecznych oraz umiejętności negocjacji do wspierania swoich działań artystycznych oraz funkcjonowania na współczesnym rynku sztuki;	**P7S_KK**
SM2_K06	skutecznego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie, prezentowania złożonych zagadnień w przystępnej formie, także z użyciem nowoczesnych technologii multimedialnych;	**P7S_KO P7S_KR**
SM2_K07	inicjowania działań artystycznych w zakresie szeroko pojętej kultury, w tym również proponowania i włączania się do zadań zespołowych, realizowanych w przestrzeni publicznej; do świadomego i odpowiedzialnego przewodniczenia różnorodnym działaniom zespołowym, (również o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki - interesariuszami zewnętrznymi);	**P7S_KO, P7S_KR**
SM2_K08	wykorzystywania umiejętności rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej oraz konieczności zarządzania zasobami własności intelektualnej;	**P7S_KO, P7S_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.