

p.2 – opis zakładanych efektów kształcenia

Ilekcję w wytycznych jest mowa o programie kształcenia, rozumie się przez to opis określonych przez Senat Uczelni spójnych efektów kształcenia, zgodny z Krajowymi Ramami Kwalifikacji dla Szkolnictwa Wyższego oraz opis procesu kształcenia, prowadzącego do osiągnięcia tych efektów, wraz z przypisanymi do poszczególnych modułów/przedmiotów tego procesu punktami ECTS.

Wzorcowe efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW

Studia I stopnia (3-letnie)

Profil ogólnoakademicki

Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia:

Kierunek studiów Sztuka Mediów należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki (dziedzina sztuki plastyczne).

Objaśnienia oznaczeń w tabelach:

K – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

A1A – efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

WIEDZA – teoretyczne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Wiedza o realizacji prac artystycznych		
K_W01	Posiadać poszerzony zakres wiedzy z zakresu: teorii sztuki mediów, fotografii i realizacji obrazu, komunikacji intermedialnej, multimediiów i animacji, rysunku, malarstwa, rzeźby, historii i teorii sztuki.	A1A_W10
K_W02	Posiadać znajomości: zagadnień teoretycznych, metodologicznych, praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej fotografii, animacji i multimediami (techniki analogowe i cyfrowe, obróbka obrazu i dźwięku).	A1A_W13
K_W03	Dysponować podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, architektura wnętrz) pozwalającej na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym.	A1A_W12
K_W04	Dysponować podstawowym zakresem wiedzy na temat funkcjonowania zawodu artysty sztuki mediów w kontekście finansowym, marketingowym i prawnym, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim.	A1A_W14
K_W05	Świadomie wykorzystywać nabytą podczas studiów wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej, jak też i wykorzystywać ją praktycznie w pracy zawodowej.	A1A_W10
Wiedza i rozumienie kontekstu sztuk plastycznych		
K_W06	Rozpoznawać i definiować wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania.	A1A_W15
K_W07	Posiadać umiejętność osadzenia studiowanej specjalizacji w kontekście tradycji sztuki światowej i polskiej, ze zwróceniem szczególnej uwagi na osiągnięcia: polskiego filmu animowanego i fotografii.	A1A_W11 A1A_W12
K_W08	Orientować się w piśmiennictwie (dotyczy to także internetu i e-learningu) dotyczącym kierunku studiów, zarówno w aspekcie historii danej dziedziny lub dyscypliny, jak też i jej kondycji w świecie współczesnym.	A1A_W11
Wiedza Pedagogiczna		
K_W09	Posiadać wiedzę umożliwiającą podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego działającego przy ASP w Warszawie).	A1A_W16

UMIEJETNOŚCI – praktyczne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Umiejętności ekspresji artystycznej		
K_U01	Rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy formą dzieła a niesionym przez nie komunikatem, przewidując jego efekty w kontekście społecznym, estetycznym, kulturowym oraz prawnym.	A1A_U14
K_U02	Swobodnie poruszać się w obrębie nowych technologii z wykorzystaniem wiedzy z zakresu mediów masowych, mediów poligraficznych i mediów elektronicznych, wykorzystując w sposób praktyczny wiedzę na temat kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia i koloru.	A1A_U14 A1A_U16
K_U03	Świadomie poruszać się w obrębie kształcenie przestrzeni scenicznej i organizacji przestrzeni wizualnej, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy działaniami na płaszczyźnie i w przestrzeni.	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U04	Świadomie korzystać z różnorodnych możliwości ekspresji i kreacji twórczej jakie daje sztuka mediów (wykorzystanie fotografii, animacji, multimediiów - dobór narzędzi i materiałów).	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U05	Podjąć zadania o charakterze kreatywnym z wykorzystaniem wiedzy na temat techniki i technologii cyfrowej.	A1A_U14 A1A_U16
K_U06	Świadomie podejmować zadania z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, kształtowania otoczenia, kształtowania przestrzeni scenicznej oraz tworzenia projektów interaktywnych.	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U07	Właściwie rozumieć istoty zagadnień związanych ze sztuką mediów, ze szczególnym zwróceniem uwagi na zasady tworzenia przekazu wizualnego i tworzących go elementów, oraz łączenia funkcji estetycznej z informacyjną.	A1A_U14
K_U08	Twórczo i kreatywnie wykorzystywać trendy i tendencje obecne we współczesnych mediach.	A1A_U14
Umiejętności realizacji prac artystycznych		
K_U10	Realizować własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania swojej wyobraźni, ekspresji i intuicji.	A1A_U17
K_U11	Projektować i aranżować przestrzeń w zakresie multimedialnym i zagospodarowania przestrzeni publicznej, w szeroko pojętym aspekcie estetycznym i kulturotwórczym.	A1A_U15 A1A_U16 A1A_U17
K_U12	Poszukiwać nowych form obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji.	A1A_U16

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
K_U13	Podjąć pracę jako niezależny artysta multimedialny, animator, fotograf lub też znaleźć zatrudnienie w wydawnictwach, agencjach reklamowych, studiach animacji, studiach projektowych, wytwórniach filmowych i instytucjach kulturalnych.	A1A_U15 A1A_U16 A1A_U17
Umiejętności pracy w zespole		
K_U14	Współdziałać i współpracować z innymi osobami w ramach prac i projektów zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym.	A1A_U18
K_U15	Współpracować ze specjalistami z innych dziedzin sztuki (reżyserem, operatorem, montażystą, scenografem, reżyserem dźwięku) podczas projektowania i wykonywania finalnej wersji projektu.	A1A_U18
K_U16	Zorganizować plan i warsztat pracy potrzebnych do realizacji projektu interdyscyplinarnego.	A1A_U18
Umiejętności warsztatowe		
K_U17	Praktycznie posługiwać się rysunkiem zawodowym (storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek z wykorzystaniem specjalistycznych narzędzi i komputerowych programów graficznych).	A1A_U19 A1A_U20
K_U18	Posługiwać się w sposób świadomy podstawowym warszatem medialnym - projektować, opisywać, porównywać i stosować techniki interaktywne w pracy artystycznej.	A1A_U19 A1A_U20
K_U19	Wykorzystać nowe metody warsztatowe w obrębie fotografii, animacji, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej i projektowej bazujące na tzw. nowych technologiach (używanie niestandardowych technik i materiałów oraz technik audiowizualnych, cyfrowego zapisu wideo) z uwzględnieniem pojęć interaktywności i interdyscyplinarności.	A1A_U18 A1A_U19 A1A_U20
K_U20	Przygotować projekt w formie prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, elementy animacji interaktywnej).	A1A_U19 A1A_U20
K_U21	Posiadać podstawowe umiejętności obsługi sprzętu służącego do rejestrowania obrazu i dźwięku, swobodnie poruszając się w obrębie specjalistycznego oprogramowania koniecznego do realizacji zadań z zakresu specjalizacji.	A1A_U19 A1A_U20
K_U22	Ćwiczyć umiejętności warsztatowe umożliwiające mu rozwój poprzez samodzielną pracę.	A1A_U19 A1A_U20
Umiejętności werbalne / Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
K_U23	Swobodnie wypowiadać się w sposób werbalny na temat swojej twórczości, oraz na szeroko pojmowane tematy ogólnokulturowe i ogólnoplastyczne.	A1A_U23
K_U24	Świadomie i odpowiedzialnie wykonywać profesjonalne prezentacje swojego projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej lub strony internetowej.	A1A_U22 A1A_U24

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Umiejętności pedagogiczne		
K_U25	Podjąć nauczanie w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej.	A1A_U25

KOMPETENCJE SPOŁECZNE – ogólne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Niezależność		
K_K01	Gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	A1A_K01 A1A_K02
K_K02	Realizować własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	A1A_K01 A1A_K02
K_K03	Posiadać umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	A1A_K01 A1A_K02
K_K04	Posiadać umiejętność samooceny, jak i też być zdolnym do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych, jak też i w obrębie szeroko pojmowanej kultury.	A1A_K01 A1A_K02
K_K05	Być zdolnym do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz umieć je umiejscowić w obrębie własnej pracy projektowej lub artystycznej.	A1A_K01 A1A_K02
Uwarunkowania psychologiczne		
K_K06	Posiadać umiejętność adoptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą mieć miejsce podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	A1A_K03
K_K07	Być zdolnym do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	A1A_K03
K_K08	W sposób świadomy kontrolować swoje emocje i zachowania.	A1A_K03
Komunikacja społeczna		
K_K09	Umiejętnie komunikować się w obrębie własnego środowiska i społeczności.	A1A_K05
K_K10	Posiadać umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych, oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi.	A1A_K05

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
K_K11	W sposób zorganizowany podchodzić do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy nad projektami jak i też własnych działań kreatywnych.	A1A_K05
K_K12	W sposób świadomy i profesjonalny umieć zaprezentować własną twórczość.	A1A_K05
K_K13	Umieć posługiwać się fachową terminologią z zakresu sztuki mediów.	A1A_K05

Wzorcowe efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW

Studia II stopnia (2-letnie uzupełniające)

Profil ogólnoakademicki

Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia:

Kierunek studiów Sztuka Mediów należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki (dziedzina sztuki plastyczne).

Objaśnienia oznaczeń w tabelach:

K – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

A1A – efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

01, 02, **03 i kolejne** – numer efektu kształcenia

WIEDZA – teoretyczne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Wiedza o realizacji prac artystycznych		

K_W01	Posiadać gruntowną wiedzę z zakresu teorii sztuki mediów, fotografii i realizacji obrazu, komunikacji intermedialnej, multimediiów i animacji, rysunku, malarstwa, rzeźby, historii i teorii sztuki oraz nauki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.	A2A_W08
K_W02	Posiadać poszerzoną wiedzę związaną ze znajomością teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej fotografii, animacji i multimediami (techniki analogowe i cyfrowe, obróbka obrazu i dźwięku).	A2A_W11
K_W03	Rozumieć wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w aspekcie twórczości indywidualnej a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej artysty sztuki mediów.	A2A_W10
K_W04	Posiadać poszerzoną wiedzę na temat funkcjonowania mechanizmów rządzących rynkiem pracy, zarówno w aspekcie samodzielnego funkcjonowania jako artysta sztuki mediów, oraz jako pracownik studia fotograficznego, wydawnictwa, agencji reklamowej, studia animacji, instytucji kulturalnej, itp.	A2A_W08 A2A_W11
K_W05	Dysponować podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pochodnych (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia) pozwalającej na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym.	A2A_W09
Wiedza i rozumienie kontekstu sztuk plastycznych		
K_W06	Rozpoznawać i definiować wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania i świadomie wykorzystywać tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej.	A2A_W09
K_W07	Świadomie wykorzystać wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i kreowania własnych, indywidualnych i zespołowych działań artystycznych (w tym interdyscyplinarnych) o wysokim stopniu oryginalności.	A2A_W09 A2A_W10
K_W08	Posiadać poszerzoną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych (w szczególności dotyczy to fotografii, animacji i multimediiów) i jego związku z innymi dziedzinami życia współczesnego społeczeństwa.	A2A_W09 A2A_W11
Wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych		
K_W09	Posiadać poszerzoną wiedzę w aspekcie kreatywnych umiejętności tworzenia dzieł z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, przestrzeni scenicznej, mediów interaktywnych, multimediiów, animacji, fotografii i osadzenia ich w aktualnym kontekście kulturowym i społecznym.	A2A_W12
K_W10	Świadomie wykorzystać umiejętności kreatywne w zakresie wykorzystania współczesnych mediów – warsztatów, sprzętu i oprogramowania – we własnej, intermedialnej praktyce twórczej i zespołowej pracy nad realizacją zadań złożonych technicznie i pojęciowo.	A2A_W12
Wiedza Pedagogiczna		

K_W11	Posiadać wiedzę umożliwiającą podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego działającego przy ASP w Warszawie).	A2A_W13
-------	---	---------

UMIEJĘTNOŚCI – praktyczne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Umiejętności ekspresji artystycznej		
K_U01	Świadomie i konsekwentnie kreować swoją osobowość twórczą jako artysty-plastyka, co powinno znajdować wyraz w realizacji własnych, samodzielnych kreacji artystycznych w obrębie specjalizacji, oraz wszelkiego rodzaju działaniach interdyscyplinarnych.	A2A_U11
K_U02	Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne światopoglądy i sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości.	A2A_U11 A2A_U14
K_U03	Kreatywnie stosować klasyczne i współczesne środki obrazowania artystycznego, ze zwróceniem uwagi na możliwość integracji tradycyjnych i współczesnych środków obrazowania plastycznego, w celu stworzenia nowych wartości warsztatowo-artystycznych, w dziełach sztuki.	A2A_U11
K_U04	Świadomie stosować dostępne techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz potrafić wykorzystać ich możliwości do realizacji zadań z obszaru pokrewnych dziedzin twórczości projektowej i artystycznej.	A2A_U11
K_U05	Świadomie, kreatywnie i odpowiedzialnie, podejmować i realizować zadania z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, kształtowania otoczenia, kształtowania przestrzeni scenicznej oraz tworzenia projektów interaktywnych.	A2A_U11

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
K_U06	Świadomie i odpowiedzialnie łączyć w obrębie projektu funkcje komunikatu, informacji i estetyki, ukazując umiejętność prawidłowego posługiwania się językiem komunikacji wizualnej.	A2A_U11
K_U07	Dbać o estetykę i nowatorstwo projektu multimedialnego, z jednoczesnym uwzględnianiem jego funkcji użytkowych.	A2A_U11
K_U08	Tworzyć rozbudowane projekty multimedialne, w sposób umiętny łącząc obraz z dźwiękiem, integrując pokrewne dziedziny twórczości plastycznej.	A2A_U11
K_U09	Korzystać z technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk.	A2A_U11
K_U10	Kreować w oparciu o swoją świadomość nowe trendy i tendencje, poczucie estetyki i światopogląd w obrębie specjalizacji.	A2A_U11
Umiejętności realizacji prac artystycznych		
K_U11	Analizować efekty własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym, umożliwiając w ten sposób swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	A2A_U14
K_U12	Planować, inicjować, prowadzić oraz koordynować działania i projekty artystyczne i komercyjne o charakterze multimedialnym, także z wykorzystaniem obrazowania trójwymiarowego.	A2A_U13
K_U13	Podjąć pracę zawodową lub samodzielną działalność artystyczną z zachowaniem kreatywności, estetyki i kompetencji twórczych.	A2A_U13
K_U14	Świadomie aranżować, w ramach projektu artystycznego, koncepcje twórcze wynikające z elementów tradycji i historii sztuki.	A2A_U12
Umiejętności pracy w zespole		
K_U15	Współpracować z zespołem, oraz mieć predyspozycje do przejmowania roli lidera przy realizacji grupowych projektów artystycznych (praca zespołowa w agencji reklamowej, wydawnictwie, przy realizacji przedsięwzięć kulturalnych).	A2A_U15
K_U16	Kreować i realizować indywidualne i zespołowe projekty artystyczne, z zachowaniem wysokich wartości estetycznych i kulturotwórczych, co w następstwie może skutkować wyzwoleniem ogólnych, nowych wzorców estetycznych.	A2A_U15
K_U17	Współpracować z zespołem twórczo-produkcyjnym oraz ze specjalistami z innych, nie koniecznie pokrewnych, dziedzin przy realizacji projektu artystycznego.	A2A_U15
Umiejętności warsztatowe		
K_U18	Twórczo i kreatywnie posługiwać się warsztatem artysty sztuki mediów, w sposób umiętny i świadomy integrując do swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazownia multimedialnego.	A2A_U16 A2A_U17

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
K_U19	Podjmować próby łączenia warsztatu artysty sztuki mediów z innymi, pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym (projektowanie graficzne, ilustracja, rysunek, rzeźba, malarstwo).	A2A_U15 A2A_U16
K_U20	Świadomie i kreatywnie stosować różnorodne techniki sztuki mediów, adekwatnie do realizowanego projektu, często wykraczając poza przyjęte ogólnie reguły projektowania / kreowania.	A2A_U16 A2A_U17
K_U21	Odpowiedzialnie posługiwać się warsztatem artysty sztuki mediów w zakresie technik manualnych jak też i elektronicznych technik przetwarzania obrazu.	A2A_U16
K_U22	Nowatorsko wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania (multimedia, animacja, fotografia, wideo).	A2A_U16
K_U23	Wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania.	A2A_U16
K_U24	Wykorzystać i tworzyć nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji.	A2A_U16
Umiejętności werbalne / Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
K_U25	Tworzyć rozbudowane prezentacje w formie słownej i pisemnej (także o charakterze multimedialnym) na tematy dotyczące jego specjalizacji.	A2A_U18 A2A_U20
K_U26	Wykazywać odpowiedzialne podejście do prezentacji i występów publicznych związanych z wszelkiego rodzaju działaniami kulturalnymi i artystycznymi.	A2A_U20
K_U27	Swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	A2A_U18 A2A_U20
K_U28	Umiejętnie podejmować, w oparciu o wiedzę i doświadczenie, negocjacje dotyczące reprezentowanej przez niego dziedziny.	A2A_U19
Umiejętności pedagogiczne		
K_U29	Podjąć, w oparciu o praktyczną i teoretyczną wiedzę, nauczanie w zakresie swojej specjalności na różnych poziomach edukacji plastycznej.	A2A_U21

KOMPETENCJE SPOŁECZNE – ogólne efekty kształcenia

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
Niezależność		

Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)
K_K01	Stać się w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą sztuki mediów zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalizacji, oraz w ramach innych, szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	A2A_K01 A2A_K02
K_K02	Inicjować działania artystyczne w obrębie szeroko pojętej kultury, w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin nauki.	A2A_K01 A2A_K02
K_K03	W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczyć różnorodnym działaniom zespołowym wykonywanym w obrębie sztuk pięknych, posiadać umiejętność prowadzenia projektu (rola lidera).	A2A_K01 A2A_K02
K_K04	Posiadać umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz umieć poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej w obrębie sztuk plastycznych.	A2A_K01 A2A_K02
Uwarunkowania psychologiczne		
K_K05	Świadomie umieć zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej w oparciu o zdobyte na studiach umiejętności i wiedzę, a także wykorzystując wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	A2A_K03
K_K06	Prowadzić negocjacje i koordynować właściwą organizację przedsięwzięcia.	A2A_K03
K_K07	Posiadać wiedzę i umiejętności umożliwiające podjęcie studiów III stopnia (dotyczy studentów studiów II stopnia) w obrębie specjalizacji na kierunku Sztuka Mediów.	A2A_K03
Komunikacja społeczna		
K_K08	W świadomy sposób, w oparciu o posiadaną wiedzę i umiejętności, wykorzystywać mechanizmy psychologiczne wspomagające jego działania w obrębie twórczości własnej jak też i funkcjonowania na współczesnym rynku pracy.	A2A_K05
K_K09	Wykazać się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych jak też i umiejętnością swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty sztuki mediów.	A2A_K05
K_K10	Prezentować skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	A2A_K05

Wydział Sztuki Mediów i Scenografii – kierunek sztuka mediów – studia I i II st. niestacjonarne

p.2 – opis zakładanych efektów kształcenia

Ilekcją w wytycznych jest mowa o programie kształcenia, rozumie się przez to opis określonych przez Senat Uczelni spójnych efektów kształcenia, zgodny z Krajowymi Ramami Kwalifikacji dla Szkolnictwa Wyższego oraz opis procesu kształcenia, prowadzącego do osiągnięcia tych efektów, wraz z przypisanymi do poszczególnych modułów/przedmiotów tego procesu punktami ECTS.

Wzorcowe efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW - NIESTACJONARNE

**Studia I stopnia (3-letnie)
Profil ogólnoakademicki**

Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia:

Kierunek studiów Sztuka Mediów należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki (dziedzina sztuki plastyczne).

Objaśnienia oznaczeń w tabelach:

K – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

A1A – efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

WIEDZA – teoretyczne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Wiedza o realizacji prac artystycznych		
K_W01	Posiadać poszerzony zakres wiedzy z zakresu: teorii sztuki mediów, fotografii i realizacji obrazu, komunikacji intermedialnej, multimediów i animacji, rysunku, malarstwa, rzeźby, historii i teorii sztuki.	A1A_W10
K_W02	Posiadać znajomości: zagadnień teoretycznych, metodologicznych, praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej fotografii, animacji i multimediach (techniki analogowe i cyfrowe, obróbka obrazu i dźwięku).	A1A_W13
K_W03	Dysponować podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym	A1A_W12

	(reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, architektura wnętrz) pozwalającej na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym.	
K_W04	Dysponować podstawowym zakresem wiedzy na temat funkcjonowania zawodu artysty sztuki mediów w kontekście finansowym, marketingowym i prawnym, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim.	A1A_W14
K_W05	Świadomie wykorzystywać nabytą podczas studiów wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej, jak też i wykorzystywać ją praktycznie w pracy zawodowej.	A1A_W10
Wiedza i rozumienie kontekstu sztuk plastycznych		
K_W06	Rozpoznawać i definiować wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania.	A1A_W15
K_W07	Posiadać umiejętność osadzenia studiowanej specjalizacji w kontekście tradycji sztuki światowej i polskiej, ze zwróceniem szczególnej uwagi na osiągnięcia: polskiego filmu animowanego i fotografii.	A1A_W11 A1A_W12
K_W08	Orientować się w piśmiennictwie (dotyczy to także internetu i e-learningu) dotyczącym kierunku studiów, zarówno w aspekcie historii danej dziedziny lub dyscypliny, jak też i jej kondycji w świecie współczesnym.	A1A_W11
Wiedza Pedagogiczna		
K_W09	Posiadać wiedzę umożliwiającą podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego działającego przy ASP w Warszawie).	A1A_W16

UMIEJĘTNOŚCI – praktyczne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Umiejętności ekspresji artystycznej		
K_U01	Rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy formą dzieła, a niesionym przez nie komunikatem, przewidując jego efekty w kontekście społecznym, estetycznym, kulturowym oraz prawnym.	A1A_U14
K_U02	Swobodnie poruszać się w obrębie nowych technologii z wykorzystaniem wiedzy z zakresu mediów masowych, mediów poligraficznych i mediów elektronicznych, wykorzystując w sposób praktyczny wiedzę na temat kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia i koloru.	A1A_U14A1A_U16
K_U03	Świadomie poruszać się w obrębie kształcenie przestrzeni scenicznej i organizacji przestrzeni wizualnej, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy działaniami na płaszczyźnie i w przestrzeni.	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U04	Świadomie korzystać z różnorodnych możliwości ekspresji i kreacji twórczej jakie daje sztuka mediów (wykorzystanie fotografii, animacji, multimediiów - dobór narzędzi i materiałów).	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U05	Podejmować zadania o charakterze kreatywnym z wykorzystaniem wiedzy na temat techniki i technologii cyfrowej.	A1A_U14 A1A_U16
K_U06	Świadomie podejmować zadania z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, kształtowania otoczenia, kształtowania przestrzeni scenicznej oraz tworzenia projektów interaktywnych.	A1A_U14 A1A_U15 A1A_U16
K_U07	Właściwie rozumieć istoty zagadnień związanych ze sztuką mediów, ze szczególnym zwróceniem uwagi na zasady tworzenia przekazu wizualnego i tworzących go elementów, oraz łączenia funkcji estetycznej z informacyjną.	A1A_U14
K_U08	Twórczo i kreatywnie wykorzystywać trendy i tendencje obecne we współczesnych mediach.	A1A_U14
Umiejętności realizacji prac artystycznych		
K_U10	Realizować własne koncepcje i działania artystyczne	A1A_U17

	oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania swojej wyobraźni, ekspresji i intuicji.	
K_U11	Projektować i aranżować przestrzeń w zakresie multimedialnym i zagospodarowania przestrzeni publicznej, w szeroko pojętym aspekcie estetycznym i kulturotwórczym.	A1A_U15 A1A_U16A1A_U17
K_U12	Poszukiwać nowych form obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji.	A1A_U16
K_U13	Podjąć pracę jako niezależny artysta multimedialny, animator, fotograf lub też znaleźć zatrudnienie w wydawnictwach, agencjach reklamowych, studiach animacji, studiach projektowych, wytwórniach filmowych i instytucjach kulturalnych.	A1A_U15 A1A_U16A1A_U17
Umiejętności pracy w zespole		
K_U14	Współdziałać i współpracować z innymi osobami w ramach prac i projektów zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym.	A1A_U18
K_U15	Współpracować ze specjalistami z innych dziedzin sztuki (reżyserem, operatorem, montażystą, scenografem, reżyserem dźwięku) podczas projektowania i wykonywania finalnej wersji projektu.	A1A_U18
K_U16	Zorganizować plan i warsztat pracy potrzebnych do realizacji projektu interdyscyplinarnego.	A1A_U18
Umiejętności warsztatowe		
K_U17	Praktycznie posługiwać się rysunkiem zawodowym (storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek z wykorzystaniem specjalistycznych narzędzi i komputerowych programów graficznych).	A1A_U19 A1A_U20
K_U18	Posługiwać się w sposób świadomy podstawowym warszatem medialnym - projektować, opisywać, porównywać i stosować techniki interaktywne w pracy artystycznej.	A1A_U19 A1A_U20
K_U19	Wykorzystać nowe metody warsztatowe w obrębie fotografii, animacji, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej i projektowej bazujące na tzw. nowych technologiach (używanie niestandardowych technik i materiałów oraz technik audiowizualnych, cyfrowego zapisu wideo)	A1A_U18 A1A_U19 A1A_U20

	z uwzględnieniem pojęć interaktywności i interdyscyplinarności.	
K_U20	Przygotować projekt w formie prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, elementy animacji interaktywnej).	A1A_U19 A1A_U20
K_U21	Posiadać podstawowe umiejętności obsługi sprzętu służącego do rejestrowania obrazu i dźwięku, swobodnie poruszając się w obrębie specjalistycznego oprogramowania koniecznego do realizacji zadań z zakresu specjalizacji.	A1A_U19 A1A_U20
K_U22	Ćwiczyć umiejętności warsztatowe umożliwiające mu rozwój poprzez samodzielną pracę.	A1A_U19 A1A_U20
Umiejętności werbalne / Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
K_U23	Swobodnie wypowiadać się w sposób werbalny na temat swojej twórczości, oraz na szeroko pojmowane tematy ogólnokulturowe i ogólnoplastyczne.	A1A_U23
K_U24	Świadomie i odpowiedzialnie wykonywać profesjonalne prezentacje swojego projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej lub strony internetowej.	A1A_U22 A1A_U24
Umiejętności pedagogiczne		
K_U25	Podjąć nauczanie w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej.	A1A_U25

KOMPETENCJE SPOŁECZNE – ogólne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów I stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Niezależność		
K_K01	Gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	A1A_K01 A1A_K02
K_K02	Realizować własne koncepcje i działania artystyczne	A1A_K01

	oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	A1A_K02
K_ K03	Posiadać umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	A1A_K01 A1A_K02
K_ K04	Posiadać umiejętność samooceny, jak i też być zdolnym do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych, jak też i w obrębie szeroko pojmowanej kultury.	A1A_K01 A1A_K02
K_ K05	Być zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz umieć je umiejscowić w obrębie własnej pracy projektowej lub artystycznej.	A1A_K01 A1A_K02
Uwarunkowania psychologiczne		
K_ K06	Posiadać umiejętność adoptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą mieć miejsce podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	A1A_K03
K_ K07	Być zdolnym do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	A1A_K03
K_ K08	W sposób świadomy kontrolować swoje emocje i zachowania.	A1A_K03
Komunikacja społeczna		
K_ K09	Umiejętnie komunikować się w obrębie własnego środowiska i społeczności.	A1A_K05
K_ K10	Posiadać umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych, oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi.	A1A_K05
K_ K11	W sposób zorganizowany podchodzić do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy nad projektami jak i też własnych działań kreatywnych.	A1A_K05
K_ K12	W sposób świadomy i profesjonalny umieć zaprezentować własną twórczość.	A1A_K05
K_ K13	Umieć posługiwać się fachową terminologią z zakresu sztuki mediów.	A1A_K05

Wzorcowe efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW - NIESTACJONARNE

**Studia II stopnia (2-letnie uzupełniające)
Profil ogólnoakademicki**

Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia:

Kierunek studiów Sztuka Mediów należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki (dziedzina sztuki plastyczne).

Objaśnienia oznaczeń w tabelach:

K – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

A1A – efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

WIEDZA – teoretyczne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Wiedza o realizacji prac artystycznych		
K_W01	Posiadać gruntowną wiedzę z zakresu teorii sztuki mediów, fotografii i realizacji obrazu, komunikacji intermedialnej, multimedków i animacji, rysunku, malarstwa, rzeźby, historii i teorii sztuki oraz nauki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.	A2A_W08
K_W02	Posiadać poszerzoną wiedzę związaną ze znajomością teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej fotografii, animacji i multimedkach (techniki analogowe i cyfrowe, obróbka obrazu i dźwięku).	A2A_W11
K_W03	Rozumieć wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w aspekcie twórczości indywidualnej a także funkcjonowania w określonej	A2A_W10

	rzeczywistości zawodowej artysty sztuki mediów.	
K_W04	Posiadać poszerzoną wiedzę na temat funkcjonowania mechanizmów rządzących rynkiem pracy, zarówno w aspekcie samodzielnego funkcjonowania jako artysta sztuki mediów, oraz jako pracownik studia fotograficznego, wydawnictwa, agencji reklamowej, studia animacji, instytucji kulturalnej, itp.	A2A_W08 A2A_W11
K_W05	Dysponować podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pochodnych (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia) pozwalającej na realizację zadań zespołowych także o charakterze interdyscyplinarnym.	A2A_W09
Wiedza i rozumienie kontekstu sztuk plastycznych		
K_W06	Rozpoznawać i definiować wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania i świadomie wykorzystywać tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej.	A2A_W09
K_W07	Świadomie wykorzystać wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i kreowania własnych, indywidualnych i zespołowych działań artystycznych (w tym interdyscyplinarnych) o wysokim stopniu oryginalności.	A2A_W09 A2A_W10
K_W08	Posiadać poszerzoną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych (w szczególności dotyczy to fotografii, animacji i multimedii) i jego związku z innymi dziedzinami życia współczesnego społeczeństwa.	A2A_W09 A2A_W11
Wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych		
K_W09	Posiadać poszerzoną wiedzę w aspekcie kreatywnych umiejętności tworzenia dzieł z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, przestrzeni scenicznej, mediów interaktywnych, multimedii, animacji, fotografii	A2A_W12

	i osadzenia ich w aktualnym kontekście kulturowym i społecznym.	
K_W10	Świadomie wykorzystać umiejętności kreatywne w zakresie wykorzystania współczesnych mediów – warsztatów, sprzętu i oprogramowania – we własnej, intermedialnej praktyce twórczej i zespołowej pracy nad realizacją zadań złożonych technicznie i pojęciowo.	A2A_W12
Wiedza Pedagogiczna		
K_W11	Posiadać wiedzę umożliwiającą podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego działającego przy ASP w Warszawie).	A2A_W13

UMIEJĘTNOŚCI – praktyczne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Umiejętności ekspresji artystycznej		
K_U01	Świadomie i konsekwentnie kreować swoją osobowość twórczą jako artysty-plastyka, co powinno znajdować wyraz w realizacji własnych, samodzielnych kreacji artystycznych w obrębie specjalizacji, oraz wszelkiego rodzaju działaniach interdyscyplinarnych.	A2A_U11
K_U02	Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne światopoglądy i sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości.	A2A_U11 A2A_U14
K_U03	Kreatywnie stosować klasyczne i współczesne środki obrazowania artystycznego, ze zwróceniem uwagi na	A2A_U11

	możliwość integracji tradycyjnych i współczesnych środków obrazowania plastycznego, w celu stworzenia nowych wartości warsztatowo-artystycznych, w dziełach sztuki.	
K_U04	Świadomie stosować dostępne techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz potrafić wykorzystać ich możliwości do realizacji zadań z obszaru pokrewnych dziedzin twórczości projektowej i artystycznej.	A2A_U11
K_U05	Świadomie, kreatywnie i odpowiedzialnie, podejmować i realizować zadania z zakresu komunikacji medialnej, audiosfery, kształtowania otoczenia, kształtowania przestrzeni scenicznej oraz tworzenia projektów interaktywnych.	A2A_U11
K_U06	Świadomie i odpowiedzialnie łączyć w obrębie projektu funkcje komunikatu, informacji i estetyki, ukazując umiejętność prawidłowego posługiwania się językiem komunikacji wizualnej.	A2A_U11
K_U07	Dbać o estetykę i nowatorstwo projektu multimedialnego, z jednoczesnym uwzględnianiem jego funkcji użytkowych.	A2A_U11
K_U08	Tworzyć rozbudowane projekty multimedialne, w sposób umiejętny łącząc obraz z dźwiękiem, integrując pokrewne dziedziny twórczości plastycznej.	A2A_U11
K_U09	Korzystać z technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk.	A2A_U11
K_U10	Kreować w oparciu o swoją świadomość nowe trendy i tendencje, poczucie estetyki i światopogląd w obrębie specjalizacji.	A2A_U11
Umiejętności realizacji prac artystycznych		
K_U11	Analizować efekty własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym, umożliwiając w ten sposób swobodę i niezależność wypowiedzi	A2A_U14

	artystycznej.	
K_U12	Planować, inicjować, prowadzić oraz koordynować działania i projekty artystyczne i komercyjne \o charakterze multimedialnym, także z wykorzystaniem obrazowania trójwymiarowego.	A2A_U13
K_U13	Podjąć pracę zawodową lub samodzielną działalność artystyczną z zachowaniem kreatywności, estetyki i kompetencji twórczych.	A2A_U13
K_U14	Świadomie aranżować, w ramach projektu artystycznego, koncepcje twórcze wynikające z elementów tradycji i historii sztuki.	A2A_U12
Umiejętności pracy w zespole		
K_U15	Współpracować z zespołem, oraz mieć predyspozycje do przejmowania roli lidera przy realizacji grupowych projektów artystycznych (praca zespołowa w agencji reklamowej, wydawnictwie, przy realizacji przedsięwzięć kulturalnych).	A2A_U15
K_U16	Kreować i realizować indywidualne i zespołowe projekty artystyczne, z zachowaniem wysokich wartości estetycznych i kulturotwórczych, co w następstwie może skutkować wyzwoleniem ogólnych, nowych wzorców estetycznych.	A2A_U15
K_U17	Współpracować z zespołem twórczo-produkcyjnym oraz ze specjalistami z innych, nie koniecznie pokrewnych, dziedzin przy realizacji projektu artystycznego.	A2A_U15
Umiejętności warsztatowe		
K_U18	Twórczo i kreatywnie posługiwać się warsztatem artysty sztuki mediów, w sposób umiętny i świadomy integrując do swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania multimedialnego.	A2A_U16 A2A_U17
K_U19	Podejmować próby łączenia warsztatu artysty sztuki mediów z innymi, pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym (projektowanie	A2A_U15A2A_U1 6

	graficzne, ilustracja, rysunek, rzeźba, malarstwo).	
K_U20	Świadomie i kreatywnie stosować różnorodne techniki sztuki mediów, adekwatnie do realizowanego projektu, często wykraczając poza przyjęte ogólnie reguły projektowania / kreowania.	A2A_U16 A2A_U17
K_U21	Odpowiedzialnie posługiwać się warsztatem artysty sztuki mediów w zakresie technik manualnych jak też i elektronicznych technik przetwarzania obrazu.	A2A_U16
K_U22	Nowatorsko wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania (multimedia, animacja, fotografia, wideo).	A2A_U16
K_U23	Wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania.	A2A_U16
K_U24	Wykorzystać i tworzyć nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji.	A2A_U16
Umiejętności werbalne / Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
K_U25	Tworzyć rozbudowane prezentacje w formie słownej i pisemnej (także o charakterze multimedialnym) na tematy dotyczące jego specjalizacji.	A2A_U18 A2A_U20
K_U26	Wykazywać odpowiedzialne podejście do prezentacji i występów publicznych związanych z wszelkiego rodzaju działaniami kulturalnymi i artystycznymi.	A2A_U20
K_U27	Swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	A2A_U18 A2A_U20
K_U28	Umiejętnie podejmować, w oparciu o wiedzę i doświadczenie, negocjacje dotyczące reprezentowanej przez niego dziedziny.	A2A_U19
Umiejętności pedagogiczne		

K_U29	Podjąć, w oparciu o praktyczną i teoretyczną wiedzę, nauczanie w zakresie swojej specjalności na różnych poziomach edukacji plastycznej.	A2A_U21
-------	--	---------

KOMPETENCJE SPOŁECZNE - ogólne efekty kształcenia

<i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>	Po zakończeniu studiów II stopnia na kierunku Sztuka Mediów absolwent powinien:	<i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka)</i>
Niezależność		
K_K01	Stać się w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą sztuki mediów zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalizacji, oraz w ramach innych, szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	2A_K01 A2A_K0
K_K02	Inicjować działania artystyczne w obrębie szeroko pojętej kultury, w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin nauki.	2A_K01 A2A_K0
K_K03	W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczyć różnorodnym działaniom zespołowym wykonywanym w obrębie sztuk pięknych, posiadać umiejętność prowadzenia projektu (rola lidera).	2A_K01 A2A_K0
K_K04	Posiadać umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz umieć poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej w obrębie sztuk plastycznych.	2A_K01 A2A_K0
Uwarunkowania psychologiczne		
K_K05	Świadomie umieć zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej w oparciu o zdobyte na studiach umiejętności i wiedzę, a także wykorzystując wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	A2A_K03
K_K06	Prowadzić negocjacje i koordynować właściwą organizację przedsięwzięcia.	A2A_K03
K_K07	Posiadać wiedzę i umiejętności umożliwiające podjęcie studiów III stopnia (dotyczy studentów	A2A_K03

	studiów II stopnia) w obrębie specjalizacji na kierunku Sztuka Mediów.	
Komunikacja społeczna		
K_K08	W świadomy sposób, w oparciu o posiadaną wiedzę i umiejętności, wykorzystywać mechanizmy psychologiczne wspomagające jego działania w obrębie twórczości własnej jak też i funkcjonowania na współczesnym rynku pracy.	A2A_K05
K_K09	Wykazać się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych jak też i umiejętności swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty sztuki mediów.	A2A_K05
K_K10	Prezentować skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	A2A_K05

