

PROGRAM STUDIÓW DLA KIERUNKU SZTUKA MEDIÓW

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA STACJONARNE

KIERUNEK SZTUKA MEDIÓW

1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA STUDIÓW

1.1. Przyporządkowanie studiów

1.1.1. Nazwa kierunku studiów: Sztuka Mediów

1.1.2. Dziedzina: sztuki

1.1.3. Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.1.4. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: 6 PRK/7 PRK

1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki

1.1.6. Liczba semestrów: 6

1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 182

1.1.8. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat

1.2. Związek kierunku ze strategią i misją uczelni

Zadania i misja kierunku jest całkowicie zbieżna z zadaniami Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie wyrażonymi w Dziale I par.2 Statutu ASP w Warszawie.

1.3. Udział interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych w procesie kształtowania koncepcji kształcenia

Wydział współpracuje z czołowymi ośrodkami kultury współczesnej, takimi jak: Galeria Narodowa „Zachęta”, MSN, muzea, galerie sztuki i inne instytucje kulturalne oraz uczelnie artystyczne w Polsce i za granicą. Studenci mają możliwość wyjścia poza mury Akademii, poznać praktyki oraz metodologię pracy instytucji, kuratorów sztuki, innych artystów. To niezwykle cenne doświadczenie, przygotowuje do samodzielnej aktywności po ukończeniu studiów.

1.4. Ogólne cele kształcenia oraz możliwość zatrudnienia lub kontynuacji kształcenia przez absolwenta kierunku

Studia pierwszego stopnia na kierunku Sztuka Mediów mają na celu przede wszystkim zdobycie wiedzy i umiejętności warsztatowych, analizę i rozpoznanie mediów pod kątem nośności komunikatu artystycznego oraz rozwoju świadomości wyboru źródeł i inspiracji. Ważnym elementem programu studiów jest budowanie świadomości i wrażliwości audiowizualnej studentów, czemu służą zajęcia odnoszące się do współczesnych koncepcji obrazu i dźwięku. Kolejnym etapem jest nabycie umiejętności analizy utworów dzieł sztuki pod względem formalnym, percepcyjnym i pod kątem ich funkcjonowania kulturowego. Program studiów zapewnia uzyskanie kompetencji niezbędnych do samodzielnych realizacji i prezentacji dokonań twórczych w specjalnościach multimediiów i intermediów oraz do pracy zespołowej na tym etapie kształcenia. Edukacja daje możliwość świadomego i efektywnego podejmowania pracy w obszarze sztuki mediów.

1.5. Wskazanie potrzeb społecznych, gospodarczych lub kulturalnych istnienia kierunku oraz wskazanie zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

Wydział Sztuki Mediów powstał jako odpowiedź na wyzwania cywilizacyjne w sferze komunikacji i informacji, a przede wszystkim kultury wizualnej i audiowizualnej, która

operuje różnorodnymi środkami artystycznymi ze szczególnym uwzględnieniem mediów cyfrowych. Celem Wydziału jest więc kształcenie twórców świadomie współtworzących tę kulturę, umięających – w zależności od zamysłu artystycznego – posługiwać się wieloma środkami wyrazu przy budowaniu artystycznego komunikatu wizualnego i audiowizualnego.

1.6. Wymagania wstępne dotyczące kompetencji kandydata

Kandydat powinien posiadać świadectwo maturalne.

Kandydat powinien wykazać się predyspozycjami, które w ocenie członków wydziałowej komisji egzaminacyjnej pozwolą mu nabyć w toku studiów wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne potrzebne do działalności zawodowej i artystycznej.

Na powyższe predyspozycje składają się:

- Podstawowe umiejętności plastyczne.
- Wrażliwość na elementy składowe języka sztuk wizualnych takie jak między innymi; forma, przestrzeń, kolor, kompozycja, ruch, czas.
- Zdolność do indywidualnej reakcji audiowizualnej na zjawiska otaczającego świata.
- Zainteresowanie aktualnymi zjawiskami w sztuce współczesnej.
- Predyspozycja do formułowania i wyrażania własnych opinii.
- Otwartość na różnorodność kulturową.
- Kultura osobista.

2. Ogólne zasady rekrutacji

Rekrutacja odbywa się na podstawie egzaminu wstępnego, który przeprowadzany jest w trzech etapach:

- 1) I etap – komisyjny przegląd prac plastycznych kandydatów, ocena portfolio.
- 2) II etap – egzamin praktyczny o charakterze konkursowym, będący sprawdzianem zdolności artystycznych kandydata. W trakcie egzaminu praktycznego kandydaci wykonują prace podlegające ocenie Uczelnianej Komisji Rekrutacyjnej.
- 3) III etap – autoprezentacja, której celem jest poznanie zdolności intelektualnych kandydata, a także jego głębszych zainteresowań nie tylko w zakresie wybranej dziedziny plastyki, ale również innych rodzajach twórczości, takich jak literatura, itp.

3. Program studiów

3.1. Efekty uczenia się

WIEDZA

Absolwent zna i rozumie podstawy teorii, koncepcji artystycznych, wiedzy ogólnoplastycznej (w zakresie rysunku, malarstwa, grafiki), techniki i technologii fotografii, technik cyfrowych, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermediiów, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów w specjalnościach multimediów i intermediiów. Orientuje się we wzajemnych relacjach zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów oraz posiada

podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki w tym sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów i praktyk kuratorskich wraz ze znajomością podstawowego zakresu lektur w tym zakresie. Zna rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania. Posiada elementarną wiedzę z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej oraz zna podstawową problematykę związaną z finansowymi i marketingowymi aspektami zawodu artysty.

UMIEJĘTNOŚCI

Absolwent potrafi samodzielnie w oparciu o twórcze motywacje i inspiracje projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedialnych i intermedialnych: działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych. Umie w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz świadomie dobierać właściwą dla celów artystycznych warsztatową technikę i technologię realizacji z zastosowaniem zarówno nowych jak i tradycyjnych środków obrazowania. Przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych uwzględnia aspekty estetyczne i społeczne. Umie współpracować z zespołem przy realizacji grupowych realizacji artystycznych. Potrafi opisywać własną twórczość i koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem w odniesieniu do współczesnego kontekstu kulturowego, historii sztuki i teorii kultury. Umie posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Absolwent jest gotów do zorganizowania własnego warsztatu twórczego i podejmowania nowych zadań i działań artystycznych oraz kulturotwórczych i funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i/lub intermedialny. Jest przygotowany do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką oraz podejmowania samodzielnych wypowiedzi artystycznych, wykazując się przy tym umiejętnością zbierania informacji oraz twórczym i krytycznym myśleniem. Absolwent jest gotów do realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy. Jest gotów do podjęcia studiów drugiego stopnia.

3.2. Plan studiów

Na pierwszym roku studiów wszystkie zajęcia są obowiązkowe, tak aby student poznał podstawowe techniki, narzędzia i media, którymi będzie posługiwał się na wyższych latach. Student poznaje podstawy teorii, koncepcji artystycznych, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermedialnych, multimedialnych, niezbędnych do

rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów, a także podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej. Na drugim roku student wybiera 4 pracownie specjalizacyjne (kierunkowe) oraz dwa przedmioty do wyboru (stanowiące rozwinięcie narzędzi i mediów poznanych na pierwszym roku, to możliwość koncentracji na wąskim obszarze np. scenariusz wideo, animacja, aranżacja przestrzeni).

Na trzecim roku student kontynuuje naukę w dwóch z czterech wybranych na drugim roku pracowni specjalizacyjnych, w tym jedną wybiera jako pracownię, w której będzie realizował dyplom licencjacki.

Wszystkie zajęcia teoretyczne na studiach I stopnia są obowiązkowe. Zajęcia teoretyczne obejmują podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich. Student zobowiązany jest do uczęszczania na zajęcia z języka obcego lub zdania egzaminu z języka obcego na poziomie min. B2 (4 semestry), wychowania fizycznego (2 semestry). Student uczestniczy również w obowiązkowym plenerze.

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 100%
- liczbę ECTS które student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia: 91
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: 32
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć – 49% Student od drugiego roku ma pełną dowolność w wyborze zajęć praktycznych – dotyczy to zarówno pracowni specjalizacyjnych, jak i przedmiotów do wyboru. Oferta Wydziału Sztuki Mediów jest bardzo szeroko (od koncepcji artystycznych, działań przestrzennych, fotograficznych, wideo do wirtualnej rzeczywistości czy przestrzeni malarskiej). Stawiamy na indywidualny rozwój studenta, według jego potrzeb i zainteresowań, tak by jak najlepiej mógł rozwijać swoje kompetencje.
- sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie pełnego cyklu kształcenia: przeglądy, zaliczenia, kolokwia, egzaminy, wizytacje na zajęciach, dokumentacja prac na dysku google
- minimum 75% zajęć jest prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w pierwszym miejscu pracy

3.3. Sylwetka absolwenta

- Absolwent posiada podstawową wiedzę dotyczącą wykorzystania narzędzi w realizowanych projektach, w zakresie wybranej przez siebie specjalizacji.
- Absolwent posiada podstawową wiedzę dotyczącą istotnych historycznych i współczesnych osiągnięć artystycznych.

- Absolwent posiada wiedzę w zakresie technicznych i technologicznych aspektów wypowiedzi artystycznej
- Absolwent posiada umiejętności warsztatowe i zawodowe niezbędne do realizacji projektów w obszarze współczesnych sztuk wizualnych zawierających elementy interdyscyplinarne z zakresu multimedków i intermedków.
- Absolwent posiada umiejętność wyciągania wniosków i formułowania opinii w odniesieniu do własnych realizacji.
- Absolwent nabywa kompetencje społeczne w zakresie pracy w zespole.
- Absolwent posiada kompetencje do podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy.
- Absolwent kieruje się zasadami etyki w podejmowanych działaniach twórczych.
- Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.

3.4. Załączniki:

Tabela z kierunkowymi efektami uczenia się – załącznik nr 1

Matryca pokrycia kierunkowych efektów uczenia się – załącznik nr 2

Plan studiów – załącznik nr 3

Karty przedmiotów – załącznik nr 4

PROGRAM STUDIÓW DLA KIERUNKU SZTUKA MEDIÓW

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA STACJONARNE

KIERUNEK SZTUKA MEDIÓW

1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA STUDIÓW

1.1. Przyporządkowanie studiów

1.1.1. Nazwa kierunku studiów: Sztuka Mediów

1.1.2. Dziedzina: sztuki

1.1.3. Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.1.4. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji: /7 PRK

1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki

1.1.6. Liczba semestrów: 4

1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 121

1.1.8. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: magister

1.2. Związek kierunku ze strategią i misją uczelni

Zadania i misja kierunku jest całkowicie zbieżna z zadaniami Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie wyrażonymi w Dziale I par. 2 Statutu ASP w Warszawie.

1.3. Udział interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych w procesie kształtowania koncepcji kształcenia

Wydział współpracuje z czołowymi ośrodkami kultury współczesnej, takimi jak: Galeria Narodowa „Zachęta”, MSN, muzea, galerie sztuki i inne instytucje kulturalne oraz uczelnie artystyczne i ośrodki uniwersyteckie, a także profesjonalne firmy w zakresie sztuk wizualnych i komunikacji cyfrowej. Studenci mają możliwość wyjścia poza mury Akademii, poznać praktyki oraz metodologię pracy instytucji, kuratorów sztuki, innych artystów. To niezwykle cenne doświadczenie, które przygotowuje do samodzielnej aktywności twórczej po ukończeniu studiów.

1.4. Ogólne cele kształcenia oraz możliwość zatrudnienia lub kontynuacji kształcenia przez absolwenta kierunku

Cele kształcenia na drugim stopniu studiów koncentrują się na przekazaniu specjalistycznej wiedzy i umiejętności formułowania samodzielnego przekazu artystycznego. Kształcenie opiera się na intermedialnym i multimedialnym zastosowaniu narzędzi artystycznych w realizacji własnej koncepcji artystycznej i w połączeniu z refleksją teoretyczną. Pozwala na swobodne operowanie językiem wypowiedzi artystycznej i profesjonalną technologią. Umożliwia świadome i skuteczne podejmowanie pracy twórczej w zakresie sztuki mediów. Kształtując zdolność krytycznego odnoszenia się do zjawisk kultury współczesnej i zdarzeń społeczno-politycznych, edukacja uwzględnia indywidualny, artystyczny, rozwój studenta wyrażony przez świadomą realizację artystyczną w zakresie intermedii i multimedii. Pozwala na nabycie kompetencji społecznych w zakresie tworzenia zespołów realizujących projekty artystyczne i kierowania ich pracą. Ułatwia podejmowanie współpracy z instytucjami zewnętrznymi w realizacji wieloelementowych projektów.

- 1.5. Wskazanie potrzeb społecznych, gospodarczych lub kulturalnych istnienia kierunku oraz wskazanie zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

Wydział Sztuki Mediów powstał jako odpowiedź na wyzwania cywilizacyjne w sferze komunikacji i informacji, a przede wszystkim kultury wizualnej, która operuje różnorodnymi środkami artystycznymi ze szczególnym uwzględnieniem mediów cyfrowych. Celem Wydziału jest więc kształcenie twórców świadomie współtworzących tę kulturę, umiejących – w zależności od zamysłu artystycznego – posługiwać się wieloma środkami wyrazu przy budowaniu artystycznego komunikatu wizualnego i audiowizualnego.

Na studiach drugiego stopnia oferta programowa poszerza zakres wiedzy i umiejętności w aspekcie formułowania samodzielnej wypowiedzi artystycznej w specjalnościach intermediów i multimediów. Zastosowanie środków artystycznych z użyciem profesjonalnej technologii jest powiązane z refleksją teoretyczną, doskonałe są zdolności krytycznego odnoszenia się do zjawisk kultury współczesnej i wydarzeń społeczno-politycznych wyrażane w indywidualnej propozycji artystycznej. Edukacja daje możliwość świadomego i efektywnego podejmowania pracy w obszarze sztuki mediów. Pozwala również na nabycie kompetencji społecznych w zakresie tworzenia i kierowania zespołami realizującymi złożone projekty artystyczne, wymagające także współpracy z instytucjami zewnętrznymi.

- 1.6. Wymagania wstępne dotyczące kompetencji kandydata

Kandydat powinien posiadać dyplom ukończenia studiów I stopnia lub równoważny. Kandydat powinien wykazać się predyspozycjami, które w ocenie członków wydziałowej komisji egzaminacyjnej pozwolą mu nabyć w toku studiów poszerzoną wiedzę oraz zaawansowane umiejętności i kompetencje społeczne potrzebne do samodzielnej działalności artystycznej.

Na powyższe predyspozycje składają się:

- Sprawne posługiwanie się narzędziami i technikami umożliwiającymi wypowiedź artystyczną w obszarze sztuki mediów.
- Rozbudowana, wykształcona, aktywna, wrażliwość audiowizualna.
- Predyspozycje do prezentacji i uzasadnienia własnych koncepcji artystycznych.
- Zdolność do krytycznej oceny zjawisk społecznych.
- Poszerzona orientacja i zainteresowanie zagadnieniami sztuki współczesnej.
- Otwartość i rozumienie różnorodności kulturowej.
- Wysoki poziom kultury osobistej.

- 1.7. Ogólne zasady rekrutacji

Rekrutacja odbywa się na podstawie egzaminu wstępnego, który przeprowadzany jest w dwóch etapach:

I etap – przegląd prac praktycznych kandydatów (portfolio)

II etap – autoprezentacja połączona z zadaniami praktycznymi wraz z ich mówieniem obejmuje m.in. zainteresowania kandydata z zakresu wiedzy o kulturze i sztuce ze szczególnym zwróceniem uwagi na zagadnienia związane z kierunkiem studiów oraz wiedzy dotyczącej ogólnej orientacji w świecie kultury.

2. Program studiów

2.1. Efekty uczenia się

WIEDZA

Absolwent zna i rozumie kompleksowe i kluczowe zagadnienia dotyczące teorii, określania koncepcji artystycznych, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, działań przestrzennych niezbędnych do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z kreowaniem własnego dzieła artystycznego w zakresie multimediów i intermediiów z uwzględnieniem wykorzystania współczesnych narzędzi opartych na nowych technologiach. Znając wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego potrafi twórczo wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego rozwoju artystycznego. Rozpoznaje zagadnienia dotyczące obszarów sztuki i kultury oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji. Posiada świadomość historycznego i społecznego kontekstu sztuki oraz głównych tendencji rozwojowych z zakresu sztuk plastycznych i dyscyplin pokrewnych. Dysponuje wiedzą pozwalającą na realizację oryginalnych przedsięwzięć artystycznych indywidualnych i zespołowych. Absolwent zna podstawowe pojęcia i zasady dotyczące prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej oraz poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów wykonywania zawodu artysty multimedialnego i intermedialnego.

UMIEJĘTNOŚCI

Absolwent potrafi samodzielnie projektować i realizować oryginalne prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje na wysokim poziomie profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy. Umie realizować indywidualne przedsięwzięcia artystyczne z zakresu multimediów i intermediiów oparte na własnej koncepcji artystycznej, wykorzystując warsztat artysty multimedialnego i intermedialnego świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych. W kreacji artystycznej umie stosować wiedzę nabytą na kursie teoretycznym i dokonywać właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji oraz świadomie dobierać właściwe środki wyrazu do osiągnięcia indywidualnych celów artystycznych w aspekcie estetycznym i społecznym.

Absolwent jest zdolny do inicjowania i realizacji zespołowych projektów artystycznych, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz kierować pracą zespołu. Posiada umiejętność prezentacji i podejmowania refleksji zarówno w zakresie własnej twórczości jak i z obszaru sztuki. Posługuje się językiem obcym wraz z terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Absolwent jest gotów do samodzielnego, świadomego i krytycznego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe i poznawcze innym osobom. Posiada odpowiednie kompetencje do samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia i być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia. Jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów pracy własnej lub innych osób w zakresie projektów i realizacji artystycznych. Jest gotów do skutecznego komunikowania się w społeczeństwie i podejmowania negocjacji w celu wspierania swoich działań artystycznych oraz funkcjonowania na współczesnym rynku sztuki. Absolwent jest zdolny do inicjowania, podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy i instytucjami kultury.

2.2. Plan studiów

Przedmioty w ofercie Wydziału Sztuki Mediów obejmują kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, koncepcji artystycznych niezbędnych do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną w specjalnościach intermediów i multimediiów.

Studia drugiego stopnia zakładają indywidualny rozwój studenta, według jego potrzeb i zainteresowań. Dlatego też na pierwszym roku wszystkie przedmioty praktyczne są do wyboru. Student wybiera cztery pracownie specjalizacyjne (kierunkowe) oraz 2 przedmioty do wyboru (stanowiące kształcenie uzupełniające – rozwinięcie konkretnych narzędzi i mediów np. animacji, technik malarskich, wideo). Na drugim roku student wybiera jedną pracownię dyplomującą i jedną aneksową (z czterech, do których uczęszczał na pierwszym roku studiów) oraz kontynuuje jeden przedmiot do wyboru. W efekcie student potrafi samodzielnie opracować koncepcję i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej,

działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych.

Oprócz Współczesnych modeli kuratorskich wszystkie zajęcia teoretyczne na pierwszym roku są do wyboru – student wybiera z dostępnych ogólnoakademickich wykładów, seminariów oraz proseminariów i konwersatoriów. Na drugim roku student ma obowiązkowe zajęcia teoretyczne związane z kierunkiem studiów oraz seminarium dyplomowe z opiekunem pracy teoretycznej.

Student jest zobowiązany do uczęszczania na język obcy (1 semestr) lub zaliczenia zgodnie z zasadami SJO.

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 100%
- liczbę ECTS które student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia 61,5
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych 35
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć 88% Wszystkie przedmioty praktyczne są do wyboru, dotyczy to zarówno pracowni specjalnościowych jak i przedmiotów do wyboru. Oferta Wydziału Sztuki Mediów jest bardzo szeroko (od koncepcji artystycznych, działań przestrzennych, fotograficznych, wideo do wirtualnej rzeczywistości czy przestrzeni malarskiej). Stawiamy na indywidualny rozwój studenta, według jego potrzeb i zainteresowań, tak by jak najlepiej mógł rozwijać swoje kompetencje.
- sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie pełnego cyklu kształcenia: przeglądy, zaliczenia, kolokwia, egzaminy, wizytacje na zajęciach, dokumentacja prac na dysku google
- min. 75% zajęć jest prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w pierwszym miejscu pracy

2.3. Sylwetka absolwenta

- Absolwent posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą wykorzystania narzędzi w realizowanych projektach.
- Absolwent posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą historii sztuki mediów i współczesnych zjawisk artystycznych.
- Absolwent posiada wiedzę w zakresie wykorzystania zaawansowanych technicznych i technologicznych aspektów wypowiedzi artystycznej
- Absolwent posiada umiejętności niezbędne do tworzenia interdyscyplinarnych projektów w obszarze sztuki mediów, opartych na własnej koncepcji artystycznej w specjalnościach multimediiów i intermediiów,
- Absolwent posiada umiejętność wyciągania krytycznych wniosków i formułowania opinii w odniesieniu do realizacji artystycznych.
- Absolwent nabywa kompetencje społeczne w zakresie tworzenia zespołów realizujących projekty artystyczne i kierowania ich pracą.
- Absolwent posiada kompetencje do podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy i instytucjami kultury.
- Absolwent kieruje się zasadami etyki w podejmowanych działaniach twórczych.
- Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia.

2.4. Załączniki:

Tabela z kierunkowymi efektami uczenia się – załącznik nr 1

Matryca pokrycia kierunkowych efektów uczenia się – załącznik nr 2

Plan studiów – załącznik nr 3

Karty przedmiotów – załącznik nr 4