

# **PROGRAM STUDIÓW DLA KIERUNKU SZTUKA MEDIÓW**

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA NIESTACJONARNE

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

1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki

1.1.6. Liczba semestrów: 6

1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 186 pkt

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.

### 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 intermediiów 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, umiających – 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.

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

1) I etap – komisyjny przegląd prac plastycznych kandydatów, ocena portfolio.

#### 2. Ogólne zasady rekrutacji

2) II 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. Autoprezentacja dotyczy m.in. zainteresowań kandydata z zakresu wiedzy o kulturze i sztuce ze szczególnym zwróceniem uwagi na zagadnienia związane z kierunkiem studiów oraz wiedzy dotyczącej aktualnych i ważnych wydarzeń kulturalnych w kraju i na świecie.

### 3. Program studiów

#### 3.1. Efekty uczenia się (krótki opis dot. spełniania wymogów zgodności z charakterystyką pierwszego stopnia na odpowiednim poziomie PRK

##### **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 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.

Wszystkie zajęcia praktyczne na I i II roku studiów I stopnia są obowiązkowe. Spośród czterech pracowni specjalizacyjnych (kierunkowych) na trzecim roku student wybiera 1 pracownię specjalnościową (kierunkową) i drugą (stanowiącą rozwinięcie narzędzi i mediów poznanych na pierwszym i drugim roku). Student kontynuuje naukę w dwóch z czterech wybranych 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 (4 semestry) i uczestniczy w obowiązkowym plenerze.

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku (w przypadku ASP w Warszawie jedna dyscyplina Sztuki) **100%**
- liczbę ECTS które student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia: **92**
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: **26**
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć – **45%**
- 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 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 multimediiów i intermediiów.
- 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 PIERWSZEGO STOPNIA NIESTACJONARNE

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

1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki

1.1.6. Liczba semestrów: 6

1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: 186 pkt

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.

### 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 intermediiów 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, umiających – 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.

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

1) I etap – komisyjny przegląd prac plastycznych kandydatów, ocena portfolio.

#### 2. Ogólne zasady rekrutacji

2) II 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. Autoprezentacja dotyczy m.in. zainteresowań kandydata z zakresu wiedzy o kulturze i sztuce ze szczególnym zwróceniem uwagi na zagadnienia związane z kierunkiem studiów oraz wiedzy dotyczącej aktualnych i ważnych wydarzeń kulturalnych w kraju i na świecie.

### 3. Program studiów

#### 3.1. Efekty uczenia się (krótki opis dot. spełniania wymogów zgodności z charakterystyką pierwszego stopnia na odpowiednim poziomie PRK

##### **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 multimedków i intermediów: 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 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, intermediów, multimedków, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów, a także podstawy teorii,

technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej.

Wszystkie zajęcia praktyczne na I i II roku studiów I stopnia są obowiązkowe. Spośród czterech pracowni specjalizacyjnych (kierunkowych) na trzecim roku student wybiera 1 pracownię specjalnościową (kierunkową) i drugą (stanowiącą rozwinięcie narzędzi i mediów poznanych na pierwszym i drugim roku). Student kontynuuje naukę w dwóch z czterech wybranych 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 (4 semestry) i uczestniczy w obowiązkowym plenerze.

- procentowy udział dyscyplin wchodzących w skład kierunku (w przypadku ASP w Warszawie jedna dyscyplina Sztuki) **100%**
- liczbę ECTS które student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych prowadzących zajęcia: **92**
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: **26**
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć – **45%**
- 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 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 multimediiów i intermediiów.
- 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