

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 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, umiejących – 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, intermediów, multimediiów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów w specjalnościach multimediiów i intermediów. 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 multimediiów 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/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, intermediów, multimediiów, 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 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.

Rektor
Akademii Sztuk Pięknych
w Warszawie



prof. Błażej Ostoja Lniski

