

## **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: 180 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, 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.

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

### **UMIĘJĘTNOŚCI**

Absolwent potrafi samodzielnie w oparciu o twórcze motywacje i inspiracje projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i intermediiów: 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, intermediiów, multimediiów, 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 roku studiów I stopnia są obowiązkowe. Na II roku student wybiera cztery spośród pięciu pracowni specjalizacyjnych (kierunkowych). Na III 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 (6 semestrów) 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: **90**
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: **23**
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć – **35%**
- 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.

# PROGRAM STUDIÓW DLA KIERUNKU SZTUKA MEDIÓW

STUDIA DRUGIEGO 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: 7 PRK

1.1.5. Profil kształcenia: ogólnoakademicki

1.1.6. Liczba semestrów: **5**

1.1.7. Liczba ECTS potrzebna do ukończenia studiów: **120**

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 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.

### 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 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, doskonalone 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.

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 dotycząca m.in. zainteresowań 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 (krótki opis dot. spełniania wymogów zgodności z charakterystyką drugiego stopnia na odpowiednim poziomie PRK)

### **WIEDZA**

Absolwent zna i rozumie kompleksowe i kluczowe zagadnienia dotyczące teorii, określania koncepcji artystycznych, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, działań przestrzennych niezbędnych do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z kreowaniem własnego dzieła artystycznego w zakresie multimediiów 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 multimediiów 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



kierowania 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 jest przygotowany 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 intermediiów i multimediiów.

Studia drugiego stopnia zakładają indywidualny rozwój studenta, według jego potrzeb i zainteresowań. Dlatego też na pierwszym roku student wybiera cztery pracownie specjalizacyjne (kierunkowe) oraz uczestniczy w zajęciach z 3 przedmiotów (stanowiących kształcenie uzupełniające). Na drugim roku student wybiera jedną pracownię dyplomującą i jedną aneksową (z czterech, do których uczęszczał na pierwszym roku studiów) oraz kontynuuje zajęcia w 3 pracowniach uzupełniających. 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.

Zarówno na pierwszym jak i 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 zajęcia z języka obcego w wymiarze 30 h.

- 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 **60**
- liczbę ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych **34**
- procentowy udział zajęć do wyboru w całości planu studiów wraz z krótkim opisem tych zajęć **58%**
- 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. **76%** zajęć 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.