

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: nowe media

Wydział: Sztuk Pięknych

Instytut: Nowe Media

Kierunek: nowe media

Poziom: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2023/24

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
1.1 Informacje podstawowe	3
1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się ..	3
1.3 Charakterystyka kierunku	3
1.4 Koncepcja kształcenia	4
1.5 Cele kształcenia	5
1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku	5
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi	6
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów	7
2. Nauka, badania, infrastruktura	8
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce	8
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką	9
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia	9
3. Program	10
3.1 Podstawowe informacje	10
3.2 Opis realizacji programu	10
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć	11
3.4 Praktyki zawodowe	11
3.5 Ukończenie studiów	12
4 Efekty uczenia się	12
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych - I stopień	14
5. Plany studiów	20
5.1 Studia I stopnia (poziom 6)	20

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	nowe media
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne / niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier / magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędnym tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.))</i>	studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 36 studentów	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: sztuka; dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.3 Charakterystyka kierunku

Kierunek studiów NOWE MEDIA wypełnia lukę w kształceniu w dziedzinie sztuki. Dotyczy to nie tylko nauczania w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ale także w pozostałych polskich uczelniach artystycznych. Kierunek stanowi odpowiedź na dynamiczną ewolucję mediów cyfrowych we współczesnej kulturze oraz ich stale rosnący wpływ na wszelkie obszary ludzkiej aktywności, w tym na sztuki plastyczne. Globalny świat mediów jest dziś wyznacznikiem cywilizacyjnego rozwoju, a związane z nim przemysły kultury i przemysły kreatywne

stają się wiodącymi gałęziami gospodarki krajów wysoko rozwiniętych oraz obszarami innowacji o ogromnym twórczym potencjale.

Dlatego kierunek NOWE MEDIA zorientowany jest przede wszystkim na aktualną problematykę zawartą w trójmianie: sztuka-technologia-trendy. Przy czym pojęcie sztuki obejmuje tu sztukę nowych mediów (utożsamianą z mediami elektronicznymi), sztukę transmedialną (integrującą nowe media i tradycyjne media sztuki) i sztukę transdyscyplinarną (gdzie różne formy sztuki wchodzi w relacje z dyscyplinami pozaartystycznymi). Pojęcie technologii odnosi się tu przede wszystkim do współczesnych urządzeń, systemów i metod wykorzystywanych do celów artystycznych, jak: komputer, system, kod, algorytm, procedura. Natomiast pojęcie trendy obejmuje, poza technologią, także ważne obszary tematyczne z zakresu estetyki mediów cyfrowych, sztuki generatywnej, procesualnej, immersyjnej, partycypacyjnej i mappingu jak: obrazowanie wiedzy, postczłowiek, cyborgi i ciała rozszerzone, symulacje sztucznego życia, sztuczna inteligencja i jej uczenie maszynowe i wiele innych.

W takim kontekście główną cechą kierunku NOWE MEDIA jest umiejętność zaspokojenia społecznych potrzeb świadomego funkcjonowania i uprawiania sztuki w świecie wszechobecnych mediów cyfrowych. Odbywa się to poprzez specjalistyczne kształcenie przyszłych artystów, wykorzystujących w swojej sztuce wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich wpływem na współczesną kulturę.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku NOWE MEDIA prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Studia kształcą zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce nowych mediów i ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniające pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem kształcenia na kierunku NOWE MEDIA jest poznanie przez studentów zbioru metod, ustandaryzowanych oraz eksperymentalnych podejść do rozwiązywania problemów artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów, w szczególności związanych z procesem twórczym, upublicznieniem dorobku i jego kontekstami.

Absolwenci studiów pierwszego stopnia posiadają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne odpowiadające szóstemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej i są przygotowani do podjęcia studiów drugiego stopnia.

W szczególności posiadają wiedzę i umiejętności w zakresie realizacji prac artystycznych z obszaru sztuki nowych mediów i innych sztuk wizualnych, w zakresie ekspresji artystycznej, warsztatu twórczego, publicznych prezentacji i autorskich wypowiedzi. W zakresie kompetencji społecznych cechuje ich niezależność, krytyczne podejście, etos i działanie na rzecz interesu publicznego. Szczegółowe opisy efektów kształcenia są podane w rozdziale 4.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do dziedziny *sztuka* i dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W tym obszarze absolwenci kierunku będą przygotowani do aktywnego uczestnictwa w krajowym i międzynarodowym życiu artystycznym, którego ramy wyznaczają m.in. takie manifestacje sztuki nowych mediów jak: Ars Electronica w Linz, Austria, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, Niemcy, czy Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains w Tourcoing, Francja.

Jednak pod względem społeczno-gospodarczym kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do obszaru przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych, ponieważ:

- Do przemysłów kultury zalicza się przemysły bezpośrednio związane z dziedzinami kultury, dążące do masowej produkcji opartej na prawie autorskim. Należy do nich przemysł filmowy i wideo, telewizja i radio, muzyka, książki i prasa. Nowe media są w tym obszarze reprezentowane głównie przez gry i realizacje wideo, ale wszechobecna obróbka cyfrowa stwarza szerokie pole zatrudnienia w każdym z tych przemysłów.
- Do przemysłów kreatywnych zalicza się przemysły pośrednio związane z głównymi dziedzinami kultury. Ich kulturowa działalność jest jednak niezbędnym składnikiem innych gałęzi gospodarki. Produkcja jest tu często oparta na prototypach, prawie autorskim i innych własnościach intelektualnych. Główne obszary przemysłów kreatywnych to szeroko

rozumiany design, architektura i reklama. Korzystanie z mediów cyfrowych w tych przemysłach jest powszechne, co tworzy doskonałe warunki podjęcia pracy dla absolwentów kierunku NOWE MEDIA.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z marca 2021 roku, w ostatnich latach rośnie w Polsce liczba przedsiębiorstw, których działalność zaliczana jest do przemysłów kultury i kreatywnych. "W 2019 r. osiągnęła poziom 121,5 tys. podmiotów działających w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury. Najliczniej reprezentowaną dziedziną kultury w 2019 r. była dziedzina *Sztuki wizualne* (28,7 tys. podmiotów), a w dalszej kolejności *Reklama* (26,7 tys.), *Sztuki audiowizualne i multimedia* (20,4 tys.) oraz *Książki i prasa* (19,9 tys.). Przeważającą większość podmiotów (99,0%) stanowiły mikroprzedsiębiorstwa, skupiające 72,7% pracujących w obszarze przemysłów kultury i kreatywnych. Miesięczne wynagrodzenie brutto na 1 zatrudnionego wyniosło 6458 zł. Międzynarodowa wymiana dóbr i usług kulturalnych i kreatywnych charakteryzowała się dodatnim saldem obrotów"¹.

Komisja Europejska także prowadzi szczegółowe badania sektora przemysłów kultury w Europie. Z ogólnodostępnych danych, które można znaleźć w Internecie wynika, że Polska jest klasyfikowana dosyć nisko, zarówno pod względem procentowego wkładu przemysłów kultury i kreatywnych do krajowego PKB, jak i pod względem kwoty obrotów handlowych liczonych w Euro. Perspektywy społeczno-gospodarcze dla przemysłów kreatywnych można więc określić jako bardzo obiecujące i przyszłościowe, potrzebujące absolwentów z kierunków, których absolwenci podejmą działania „oparte na indywidualnej kreatywności i talencie, i które mają zarazem potencjał tworzenia PKB i miejsc pracy poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”.² Takimi poszukiwanymi specjalistami są właśnie absolwenci kierunku NOWE MEDIA.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku NOWE MEDIA są zgodne z potrzebami społeczno-gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści

¹

https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly_kultury_i_kreatywne_w_2019_roku.docx

² definicja wg Creative Industries Taskforce, Wielka Brytania 1997 [w:] https://nck.pl/upload/2011-01-/prezentacja_przemysly_kultury.pdf

trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku NOWE MEDIA.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

- artysta prowadzący działalność twórczą w zakresie sztuki nowomiedialnej (opartej o nowe technologie cyfrowe np. sztuka generatywna, interaktywna), transdyscyplinarnej (tworzącej relacje z innymi pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych np. z nauką, aktywizmem społecznym itp.) oraz transmedialnej (integrującej nowe media i tradycyjne media sztuki, ich interakcje prowadzą do wyłonienia nowej, hybrydycznej płaszczyzny oddziaływania)
- projektant grafiki multimedialnej i generatywnej oraz interaktywnej komunikacji wizualnej w przemyśle kreatywnym (agencje interaktywne, software house, studia graficzne, agencje eventowe, studia filmowe)
- kurator i animator działań artystycznych, kulturalnych i edukacyjnych z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Potencjał pracowników kierunku NOWE MEDIA daje szansę na badanie sztuki nowomiedialnej jako zjawiska zmiennego i procesualnego, a co za tym idzie interesującego pod względem artystycznym. Polem badań naukowo - artystycznych mogą stać się zdefiniowane przez prof. Ryszarda Kluszczyńskiego pojęcia nowomiedialności, transmedialności i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów.

Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomiedialna, transmedialna i transdyscyplinarna** - badania istotnych obszarów sztuki nowych mediów jako różnych środowisk praktyk artystycznych;
- **sztuka generatywna** - badanie generatywności w odniesieniu do zastosowań w praktyce artystycznej zaawansowanych procedur algorytmicznych;
- **processing** - twórcze wykorzystanie środowiska programistycznego do tworzenia dzieł sztuki generatywnej, poszukiwanie różnych możliwości interakcji z dziełami sztuki, projektowanie pseudolosowości oraz łączenie obrazów i dźwięków;
- **videomapping** - badania synergii niematerialnych obrazów cyfrowych i materialności obiektów rzeczywistych;
- **obrazowanie wiedzy** - przekraczanie granic tradycyjnie pojmowanej sztuki związanej z geometrią, nowe sposoby obrazowania dotyczące stosowanych technologii, ale także złożonych procesów społecznych, kulturowych, odniesień do nauki, statystyki jak i codzienności;
- **sztuka interaktywna** - badania nowoczesnych działań wizualnych, w których aranżujący dzieło artysta przewiduje współuczestnictwo publiczności;
- **gry komputerowe** - badania we współpracy z ośrodkami informatycznymi w zakresie łączenia warstwy wizualnej z mechaniką gry;
- **organizacja przestrzeni** - poszerzanie zakresu metod polegających na aranżowaniu przestrzeni, w której widz będzie poddany zintegrowanemu działaniu przestrzennych bodźców wizualnych i dźwiękowych;
- **działania performatywne i aktywizm** - poszukiwanie nowych możliwości działań w obszarze sztuki akcji, kiedy w trakcie tworzenia zdarzenia wykorzystywane środki artystyczne wymykają się spod kontroli artysty;

- **miks, kolaż, montaż**- szukanie nowych form artystycznych dla przestrzennych kompozycji wykonanych z przedmiotów gotowych;
- **od pigmentu do piksela** - wyjście poza tradycyjne rozumienie obrazu malarskiego oraz stosowane dawniej technologie i konwencje kompozycyjne. Łączenie klasycznych metod i technik malarskich ze współczesnymi technologiami cyfrowymi;
- **matryca jako dzieło sztuki** - poszukiwanie nowych sposobów wykorzystania matrycy (w tym np. matrycy fotograficznej itp.);
- **badania odnoszące się do tradycji** - refleksja nad nowymi mediami w kontekście historycznych działań awangardowych oraz nad sposobami integracji nowych mediów i sztuki tradycyjnej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku NOWE MEDIA powinny mieć silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Również tematy prac dyplomowych powinny być ściśle związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągłe doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów. Przewiduje się między innymi, włączanie doświadczeń dydaktycznych uzyskanych w zetknięciu z indywidualnymi postawami artystycznymi studentów w tok tematycznie dopasowanych badań naukowych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Katedra Kompozycji. W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne będą uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Powinna być zachowana dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej. Postuluje się doposażenie pomieszczeń w elementarny sprzęt oświetleniowy potrzebny podczas robienia zdjęć i filmów lub należy zapewnić studentom dostęp do studia fotograficzno-filmowego, sale i laboratoria powinny zostać wyposażone w nowoczesny sprzęt do wyświetlania obrazów. Wskazane jest, aby

studenci mogli korzystać z drukarki wielkoformatowej, plotera tnąco-kreślącego, plotera laserowego CNC oraz z drukarki 3D.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku NOWE MEDIA realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą I stopnia.

I stopień kształcenia

Pierwszy rok studiów to kształcenie podstawowe w dwóch pracowniach praktycznego modułu kierunkowego oraz podstawowe kształcenie ogólne w tym obowiązkowe przedmioty teoretyczne. Na drugim roku studiów kontynuowane jest nauczanie w module ogólnym i jednocześnie rozpoczyna się studiowanie trzech przedmiotów kierunkowych. Fakultatywnie wybierane są i studiowane trzy (z pięciu danych) przedmioty kształcenia uzupełniającego. Trzeci rok studiów to wybór przedmiotu kierunkowego oraz zakończenie nauczania teoretycznego ogólnego i kształcenia teoretycznego kierunkowego. Trzeci rok studiów kończy się pracą dyplomową w wybranej pracowni kierunkowej. Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 tego dokumentu.

Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć praktycznych w formie ćwiczeń, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	196
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	196
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	60
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	31

łączna liczba godzin zajęć: **1926**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci studiów I-go stopnia (poziom 6) odbywają zawodowe praktyki studenckie w wymiarze 100 godzin zajęciowych (przekłada się to na 75 godzin zegarowych, a to na 2 tygodnie ośmiogodzinnej pracy standardowej) po II roku studiów licencjackich. Praktyki należy zrealizować najpóźniej do końca V semestru. Waga przedmiotu jest równa 4 pkt. ECTS.

Studia I-go stopnia, jako studia zawodowe powinny umożliwić absolwentowi podjęcie pracy na stanowiskach zbieżnych z kierunkiem studiów. Jednocześnie zachęcić go do podjęcia dalszej edukacji na studiach II-go stopnia. Zetknięcie studenta z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej pozwala mu na określenie osobistych preferencji odnośnie dalszego rozwoju. Pozwala nauczyć się funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za część lub całość powierzonych obowiązków.

Gwarantuje elementarne doświadczenie przy poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów.

Staje się szansą na nawiązanie kontaktów zawodowych i środowiskowych.

Studenci kierunku nowe media mają możliwość odbycia praktyk w trzech formach według poniższych zasad: umowa o skierowanie studenta na bezpłatne praktyki zawarta pomiędzy ASP a wybraną firmą, wystąpienie o zwolnienie z praktyk na podstawie dokumentu potwierdzającego odbycie pracy zawodowej, odbycie praktyk jako wolontariusz w ASP w Łodzi.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia I stopnia (6 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

- 1 Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
- 2 Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z projektu dyplomowego (część praktyczna pracy) i opisu projektu. Praca dyplomowa jest recenzowana przez jednego recenzenta.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	nowe media
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dn.14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
Wiedza Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_WG01	definiuje pojęcie nowe media, posiada podstawową wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna wybrane techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG02	zna i rozumie podstawowe zagadnienia dotyczące kompozycji utworów tradycyjnych, nowomediálních, transmedialnych i transdyscyplinarnych, zna podstawowe metody i narzędzia konieczne do ich realizacji, posiada podstawową wiedzę na temat psychofizjologii i percepcji widzenia	P6S_WG
NM6S_WG03	ma wiedzę z historii sztuki, jest świadomy procesu zmian w sztuce, rozumie zależności między twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	P6S_WG P6S_WK
NM6S_WG04	identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media,	P6S_WG
NM6S_WG05	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WG06	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów, zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WK07	zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, oraz podstawowe uregulowania z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P6S_WK
Umiejętności Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_UW01	potrafi stosować w praktyce artystycznej klasyczne oraz te związane z nowymi mediami techniki oraz dobrać i zastosować właściwe sposoby ich realizacji	P6S_UW
NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki	P6S_UW
NM6S_UW03	swobodnie korzysta z wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P6S_UW
NM6S_UW04	stosuje w praktyce artystycznej poznane zasady kompozycji utworów wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem swoistości struktury dzieł nowych mediów	P6S_UW
NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, stosuje efektywne sposoby ćwiczenia i rozwijania umiejętności szczególnie w zakresie mediów elektronicznych, potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe	P6S_UW P6S_UU
NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	P6S_UW
NM6S_UW07	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	P6S_UW
NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	P6S_UK
NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	P6S_UK
NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	P6S_UK
NM6S_UK11	jest przygotowany do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań może w zespole pełnić różne role, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami za pomocą współczesnych platform komunikacyjnych	P6S_UO
NM6S_UK12	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
NM6S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach 2 stopnia	P6S_UU

Kompetencje społeczne Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_KK01	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kwalifikacje, wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o swoim miejscu w obszarze sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	P6S_KR
NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	P6S_KO P6S_KR
NM6S_KK03	rozwiązuje problemy związane z adaptacją do zmieniających się warunków społecznych	P6S_KK
NM6S_KK04	współpracuje z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów	P6S_KK
NM6S_KO05	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego	P6S_KO
NM6S_KR06	jest gotów do podjęcia działalności artystycznej ze świadomością zasad etyki zawodowej i z poszanowaniem dla dorobku innych	P6S_KR

4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych - I stopień

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	NM6S_WG03 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowożytnej	NM6S_WG03 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowoczesnej	NM6S_WG03 NM6S_UW07 NM6S_KO05 NM6S_WG04	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Język obcy	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy - egzamin B2	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Podstawy kompozycji	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW04 NM6S_KK01	Komponowanie na płaszczyźnie: łączenie dwóch różnych układów, charakter i rola elementów w układzie, podział płaszczyzny, otwarta kompozycja rytmiczna, komponowanie w sytuacji silnego ograniczenia środków formalnych, kompozycja zamknięta, przekształcenie kompozycji zamkniętej, rysunek, grafika albo obraz na temat jednej cechy wybranego przedmiotu. Komponowanie w przestrzeni trójwymiarowej: układ przestrzenny z elementów o charakterze liniowym,

		kompozycja z brył i płaszczyzn, kompozycja z płaszczyzn i krzywizn, układ dwóch podobnych brył. Kompozycje czasoprzestrzenne, otwarte, interaktywne: zorganizowany ciąg wizualny przebiegający w czasie, książka artystyczna, film, animacja komputerowa, kolekcja plastyczna - zbiór luźnych przedmiotów jako interaktywna rzeźba otwarta, zachęcająca oglądającego do zmian konfiguracji, układ przestrzenny zdolny do przybierania różnych wyglądów poprzez zastosowanie ruchomych połączeń.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	NM6S_UW05	Propedeutyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D oraz architektonicznego projektowania wnętrz.
Podstawy mediów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_KK01 NM6S_KK03	Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane). Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeń barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. Jakość obrazu cyfrowego. Usystematyzowanie zagadnień rozdzielczości, wielkości, parametrów drukarskich. Podstawowe zagadnienia przygotowania do druku. Podstawowe pojęcia filmowe. Podstawowe zasady montażu filmowego. Przykładowe narzędzia programowe do montażu i realizacji prostych efektów specjalnych audio-video.
Media cyfrowe	NM6S_WG02 NM6S_WG06 NM6S_UW02 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KK02	Obraz cyfrowy w kontekście współczesnych mediów: telewizja, Internet, kanały mobilne i wielkozasiegowe. Koncepcje rozszerzonej percepcji rzeczywistości: obraz 3D, Augmented Reality, Virtual Reality, udźwiękowienie przestrzenne. Cechy obrazów generowanych w czasie rzeczywistym: np. dynamiczne wizualizacje 3D, gry. Współczesne zagadnienia interfejsu: interfejs jako narzędzie w sztuce, interfejs jako sztuka, sztuka jako interfejs. Zagadnienia interdyscyplinarności we współczesnych mediach cyfrowych na przykładzie geometrii dyskursywnych, infografik, mediów dynamicznych. Kontekst sztuki Nowych Mediów z użyciem technik cyfrowych wobec współczesnych postaw estetycznych, społecznych, politycznych i historycznych.

Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_KK01	Treści programowe przedmiotu dotyczą wybranych zagadnień programowania ukierunkowanego na tworzenie obrazów cyfrowych oraz zdobycia praktycznych podstawowych umiejętności kodowania utworów wizualnych w wybranym środowisku programistycznym. W szczególności są to: pojęcie sztuki algorytmicznej, projektowanie algorytmów (proceduralnych ciągów czynności), programowanie strukturalne (funkcje i zmienne), podstawowe typy danych instrukcje sterujące (instrukcje warunkowe, pętle, iteracja i rekurencja), układy współrzędnych i transformacje (translacja, rotacja, skalowanie), kodowanie barw w modelach RGB i HSB, modułowość i multiplikacja pojęcie sztuki generatywnej, porządek a przypadek (fraktale, systemy stochastyczne), pseudolosowość w obrazie cyfrowym (generatory liczb, szum Perlina) projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji obrazów bazujących na wspólnym systemie parametrów).
Kreatywne kodowanie	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu dotyczą pogłębionej wiedzy na temat metod tworzenia obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym oraz rozwinięcia umiejętności kreatywnego kodowania jako środka artystycznego wyrazu. W szczególności są to: złożone struktury danych (tablice, listy), analiza danych informacji, wizualizacja danych jako forma wypowiedzi artystycznej, programowanie typografii, paradygmat programowania obiektowego, programowanie animacji, twórcze wykorzystanie błędu w obrazie cyfrowym, prosta interakcja za pomocą klawiatury i myszy.
Działania intermedialne	NM6S_WG01 NM6S_WG06 NM6S_UW02 NM6S_UW06 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu Działania Intermedialne uzupełniają program nauczania kompozycji. W szczególności są to: figuracja jako istotny czynnik zmieniający zasady budowania formy w dziełach plastycznych; łączenie nowych technologii i tradycyjnych środków plastycznych, takich jak rysunek, malarstwo figuratywne, fotografia, film; rozszerzenie pojęcia „przedmiotów znalezionych” o "ready made" znalezione w internecie, stanowiące elementy dzieła; zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną, nowymi, powszechnie dostępnymi mediami i transmedialnością charakterystyczną dla sztuki współczesnej; medium jako narzędzie do uzyskania zamierzonej idei, a nie cel sam w sobie.
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Videomapping jako forma rozszerzonej rzeczywistości (XR), tworzenie wirtualnej matrycy obrazu, dostosowanie obrazu cyfrowego do projekcji na fizycznym obiekcie, kreowanie iluzji przestrzeni w obrazie cyfrowym, wieloplanowość projekcji obrazów kinetycznych, synteza wirtualnego obrazu cyfrowego i fizycznego obiektu, tworzenie instalacji czasoprzestrzennych z zastosowaniem kinetycznych projekcji świetlnych, tworzenie

		aplikacji rozszerzonej rzeczywistości.
Proseminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym	NM6S_WG01 NM6S_WG03 NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UW07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.
Seminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym + opis pracy dyplomowej	NM6S_WG01 NM6S_WG03 NM6S_WG05 NM6S_WG06 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01 NM6S_KK02	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej.
Zagadnienia sztuki aktualnej	NM6S_WG03 NM6S_WG05 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.
Formy Rysunkowe	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Tradycyjne ćwiczenia w oparciu o studium z natury oraz ćwiczenia warsztatowo - konceptualne. Program zakłada zróżnicowany stopień trudności ćwiczeń. Ćwiczenia mają charakter propedeutyczny, rozwijający przede wszystkim umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości, komponowania obrazu na płaszczyźnie za pomocą technik rysunkowych. Eksperymentowanie z nowymi mediami i materiałami w aspekcie notacji rysunkowej.
Działania Interaktywne i Site Specific	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Program pracowni zorientowany jest na szeroko rozumiane działania site-specific umożliwiające aktywny wpływ na przestrzeń medialną i publiczną. Realizacje prac polegają przede wszystkim na połączeniu „stacjonarnych” elementów rzeźbiarskich z elementami krajobrazu – dla dzieł plenerowych, bądź architekturą – dla realizacji we wnętrzach. Sformułowanie dzieła jest poprzedzone badaniem kulturowej matrycy miejsca – uwzględniającym jego aspekty historyczne, architektoniczne, topograficzne, środowiskowe, społeczne, krajobraz pierwotny czy historię krajobrazu kulturowego.
Działania Fotograficzne	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02	Pracownia Działań Fotograficznych jest przestrzenią eksperymentów artystycznych i dyskusji nad problemami

	NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	związanymi z medium fotografii, ale przede wszystkim miejscem nauki technicznych aspektów fotografii (w szczególności fotografii studyjnej). Program obejmuje zagadnienia dotyczące tworzenia komunikatów, w których fotografia stanowić może zarówno autonomiczny środek wypowiedzi, jak też być częścią multimedialnej lub interdyscyplinarnej całości.
Przestrzeń Eksperymentu Malarskiego	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy malarskiego studium z natury oraz zagadnień konstrukcji i budowy obrazu. Ćwiczenia obejmują podstawowe zagadnienia malarskie, takie jak: temperatura barwy w świetle i w cieniu, oraz statyka i dynamika poszczególnych obszarów przedstawienia, pozwalają uwrażliwić studenta na kontrasty kolorystyczne i walorowe, kontrasty kształtu i wielkości elementów oraz ich przestrzenność. Ten etap studiowania w pracowni umożliwia studentowi doskonalić i rozwijać warsztat malarski oraz dobierać odpowiednie zindywidualizowane środki plastyczne do namalowania obrazu pokazującego fragment natury. W programie zakłada się również eksperymentowanie z różnymi materiałami i technikami malarskimi.
Projektowanie Form Multimedialnych	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_UK11 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy dwóch głównych sfer realizacji. Przestrzeni filmowo-animacyjnej i interaktywno-multimedialnej. W obszarze form nieinteraktywnych studenci projektują i realizują filmowe lub/i animowane rozwiązania infograficzne takie jak np: składniki kampanii reklamowych, społecznych czy okolicznościowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych. W zakresie rozwiązań interaktywnych pracownia wprowadza do problematyki projektowania i realizacji warstwy interfejsu lub funkcjonalnych aplikacji czy ich funkcjonujących na platformie docelowej prototypów. Rozwiązaniami technicznymi zadań z tej grupy są aplikacje użytkowe (lub ich prototypy) realizowane na platformę Android.
Prawo autorskie	NM6S_WK07 NM6S_KR06	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich

		prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	z/o	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	307	31		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	e	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	330	34		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	z/o	O
Kreatywne kodowanie	45	5	z/o	O
Działania intermedialne	45	5	z/o	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
prawo autorskie	17	1	z	O
SUMA	452	45		

* Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	e	O
Kreatywne kodowanie	45	5	e	O
Działania intermedialne	45	5	e	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	435	45		

* Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy- egzamin B2	2	1	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – proseminarium dyplomowe	90	12	e	O
Kreatywne kodowanie – proseminarium dyplomowe				
Działania intermedialne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
praktyki zawodowe (po II roku)	100	4	z	O
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	312	23		

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – seminarium dyplomowe	90	12	z	O
Kreatywne kodowanie – seminarium dyplomowe				
Działania intermedialne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	180	18		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny