



Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

rekrutacja
2022/2023



kierunek
nowe media

studia stacjonarne I i II stopnia





O ASP ŁÓDŹ

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi to nowoczesna uczelnia artystyczna, w której mimo podążania za postępem, nie zapomniano o tym, że u podstaw współczesnej sztuki i projektowania leży tradycja. Doświadczeni i utytułowani wykładowcy odkrywają bogactwo technik artystycznych, środków przekazu i najnowszych metod projektowania. Świetnie wyposażone pracownie pozwalają na realizację najśmielszych wizji. Przez pierwsze semestry studiów studenci są przygotowani do pracy artystycznej i kreatywnej poprzez zapoznanie ich z najważniejszymi zasadami kompozycji, barwy, perspektywy itp. Dzięki tym silnym podstawom twórczym wyspecjalizowani projektanci i artyści mogą tworzyć wyjątkowe prace multidyscyplinarne, eklektyczne w stylu i technice.



Studiuje u nas ponad **1000** osób na studiach licencjackich, magisterskich, doktoranckich i podyplomowych.



Współpracujemy z uczelniami partnerskimi z całego świata, prowadzimy program **Erasmus+**.



Pracuje u nas ponad **200** nauczycieli akademickich o najwyższych kwalifikacjach w dziedzinie sztuki i designu.



Tworzymy miejsce do rozwoju pasji i zainteresowań w kilkunastu **kołach naukowych**.



W ramach **Centrum Transferu Technologii** w ASP w Łodzi ściśle współpracujemy z biznesem oraz pozyskujemy granty na badania naukowe.



Organizujemy **konkursy** dla studentów oraz **wystawy** studenckie w galeriach lokalnych, krajowych i międzynarodowych.



nowe media

O KIERUNKU

Kierunek studiów nowe media stanowi unikatową ofertę edukacyjną nie tylko w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ale także w skali pozostałych polskich uczelni artystycznych. Interdyscyplinarne studia, łączące sztukę i innowacyjne technologie o ogromnym twórczym potencjale, są odpowiedzią na dynamiczną ewolucję mediów cyfrowych we współczesnej kulturze oraz ich stale rosnący wpływ na wszelkie obszary ludzkiej aktywności, w tym na sztuki wizualne. Celem studiów jest kształcenie nowego pokolenia artystów potrafiących w sposób twórczy posługiwać się zaawansowanymi technologiami w zakresie interaktywnych mediów cyfrowych, sztuki algorytmicznej i generatywnej, wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez pedagogów specjalizujących się w problematyce nowych mediów i na ich styku z innymi sztukami wizualnymi. W programie kształcenia przewidziano praktyczne zajęcia w zakresie zarówno tradycyjnego warsztatu artystycznego poszczególnych dyscyplin, jak i współczesnych narzędzi informatycznych. Absolwent studiów jest przygotowany do realizowania własnych projektów zawodowych

oraz artystycznych, korzystając z wiedzy i nabytych umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych w obszarze szeroko rozumianej sztuki nowych mediów.

ATUTY KIERUNKU NOWE MEDIA

- unikatowa w skali kraju, interdyscyplinarna oferta studiów łącząca sztukę i najnowsze technologie cyfrowe,
- indywidualizacja toku studiów dzięki ośmiu pracowniom specjalistycznym (daje to możliwości kształtowania programu studiów według własnych predyspozycji i zainteresowań studentów),
- program studiów dostosowany do wymagań współczesnego rynku pracy i najnowszych technologii,
- profesjonalna kadra wykładowców,
- zaplecze techniczne w postaci multimedialnych sal projekcyjnych, pracowni komputerowych oraz specjalistycznych warsztatów.

CZEGO NAUCZYSZ SIĘ NA KIERUNKU

Studia I stopnia oferują unikatowe zajęcia w pracowniach podstawowych i specjalistycznych. Kształcenie rozpoczyna się od dwóch przedmiotów kierunkowych: **Podstaw mediów cyfrowych** i **Podstaw kodowania**

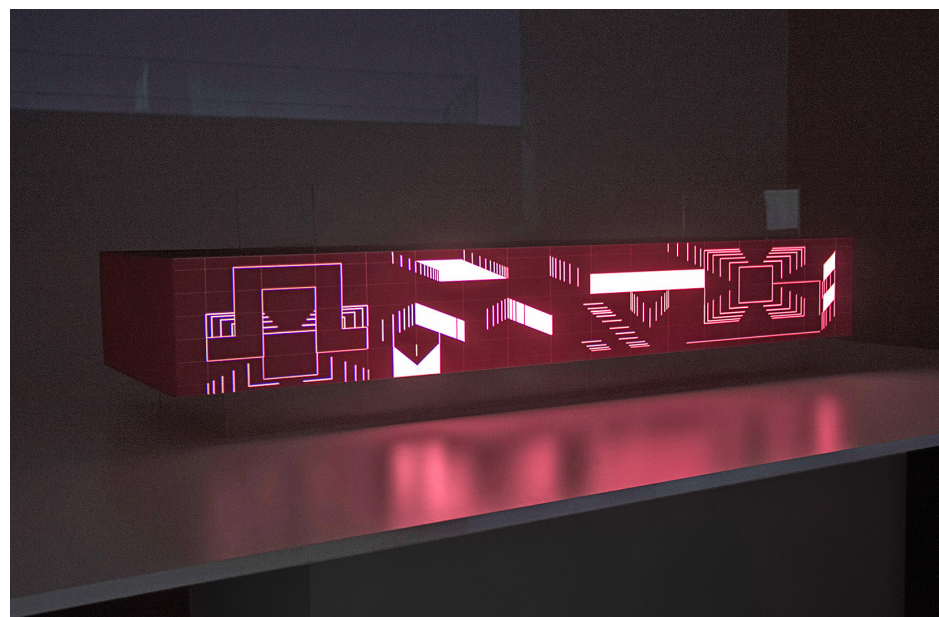
obrazów cyfrowych oraz nauki w pracowniach kształcenia ogólnego. Drugi rok studiów to kontynuacja nauczania ogólnego i rozpoczęcie nauczania na trzech przedmiotach kierunkowych: **Mediów cyfrowych, Kreatywnego kodowania i Struktur wizualnych**. Oferta edukacyjna jest wzbogacona o możliwość wyboru i uczenia się na trzech z pięciu przedmiotów kształcenia uzupełniającego. Pierwsze dwa lata studiów to również obowiązkowe dwa przedmioty teoretyczne. Ostatni rok studiów wiąże się

fot. 1 praca Klaudii Pieniak

fot. 2 praca Moniki Gregulskiej „Fernweh”, 2018



1



2

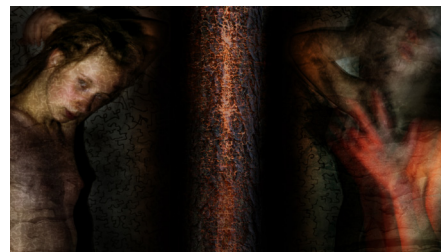
z wyborem przedmiotu kierunkowego oraz z zakończeniem nauczania teoretycznego ogólnego i kierunkowego. Studia kończą się realizacją licencjackiej pracy dyplomowej w wybranej pracowni kierunkowej.

Programy przedmiotów kierunkowych obejmują szereg zagadnień teoretycznych, praktycznych i problemowych związanych ze sztuką nowych mediów. Dotyczą między innymi cech i sposobów tworzenia obrazu cyfrowego, jego roli w kontekście współczesnych mediów (np.: telewizji, Internetu, kanałów mobilnych, zastosowań grafiki 3D, gier i wielu innych). Obejmują naukę wybranych zagadnień programowania ukierunkowanego na tworzenie obrazów cyfrowych, zdobycie podstawowych umiejętności kodowania utworów wizualnych w wybranym środowisku programistycznym oraz rozwijania umiejętności kreatywnego kodowania jako środka artystycznego wyrazu w zakresie sztuki i projektowania generatywnego. Szeroko omawiane są również zasady dotyczące struktury, techniki, technologii, teorii i kontekstów sztuki nowych mediów, koncepcji rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości (AR i VR), problematyki interakcji w sztuce oraz umiejętności w zakresie wizualizacji danych i obrazowania wiedzy.

Studia II stopnia stanowią nie tylko szerokie rozwinięcie zagadnień poruszanych na studiach I stopnia, ale są też niezależnym

modułem kształcenia kierunkowego. Pierwszy rok studiów (semestr I i II) realizuje przedmioty modułu kształcenia ogólnego, teoretyczny przedmiot kierunkowy, dwa przedmioty kształcenia uzupełniającego oraz trzy przedmioty praktycznego kształcenia kierunkowego: **Obraz cyfrowy**, **Obraz w przestrzeni** oraz **Działania i struktury wizualne**. Na drugim roku (semestr III) student dokonuje wyboru jednego przedmiotu kierunkowego oraz przedmiotów kształcenia uzupełniającego. Semestr IV to przygotowanie, w ramach seminarium dyplomowego, pracy praktycznej i teoretycznej. Studia kończą się realizacją i obroną pracy dyplomowej magisterskiej.

Treści programowe przedmiotów kierunkowych obejmują między innymi zagadnienia takie jak eksploracja unikalnych cech obrazu cyfrowego (zmiennosc w czasie, generatywnosc, interaktywnosc), tworzenie autonomicznych obrazów kinetycznych, nauczanie zaawansowanych metod interakcji oraz technik projekcji obrazu cyfrowego na obiekty przestrzenne (videomapping). Omawiane są zagadnienia dotyczące sztuki postinternetowej, w tym obejmujące wykorzystanie technik cyfrowych dla tworzenia specyficznych dla Internetu nowych struktur narracyjnych i technologicznych. Duży nacisk kładziony jest też na zagadnienia transmedialności polegającej na integracji nowych i tradycyjnych mediów, a efektem



1



2

ich łączenia jest wewnętrzne zróżnicowanie i niejednorodność dzieła oraz transdyscyplinarność, charakteryzującą się tym, że różne formy sztuki nowych mediów wchodzą w relacje z pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych, takich jak nauka, polityka, humanistyka itp.

fot. 1 praca Piotra Podsiadły, „Natura Człowiek Pismo”, 2021
fot. 2 praca Michaliny Szurgot, „Chłódno”

CO MOŻESZ ROBIĆ PO UKOŃCZENIU STUDIÓW

- Możesz prowadzić artystyczną działalność twórczą w obszarach sztuki nowomediowej (opartej o nowe technologie cyfrowe, np. sztuka generatywna, interaktywna), transdyscyplinarnej (tworzącej relacje z innymi pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych, np. z nauką, aktywizmem społecznym, polityką itp.) oraz transmedialnej (integrującej nowe media i tradycyjne media sztuki).
- Możesz zostać projektantem grafiki multimedialnej, generatywnej oraz interaktywnej komunikacji wizualnej w przemyśle kreatywnym (agencje interaktywne, software house, studia graficzne, agencje eventowe, studia filmowe).
- Możesz działać jako kurator i animator przedsięwzięć artystycznych, kulturalnych i edukacyjnych w obszarach wykorzystujących najnowsze technologie cyfrowe.

PRACOWNIE SPECJALISTYCZNE:

Pracownia **Podstaw Mediów Cyfrowych**

Pracownia **Podstaw Kodowania Obrazów Cyfrowych,**

Pracownia **Kreatywnego Kodowania**

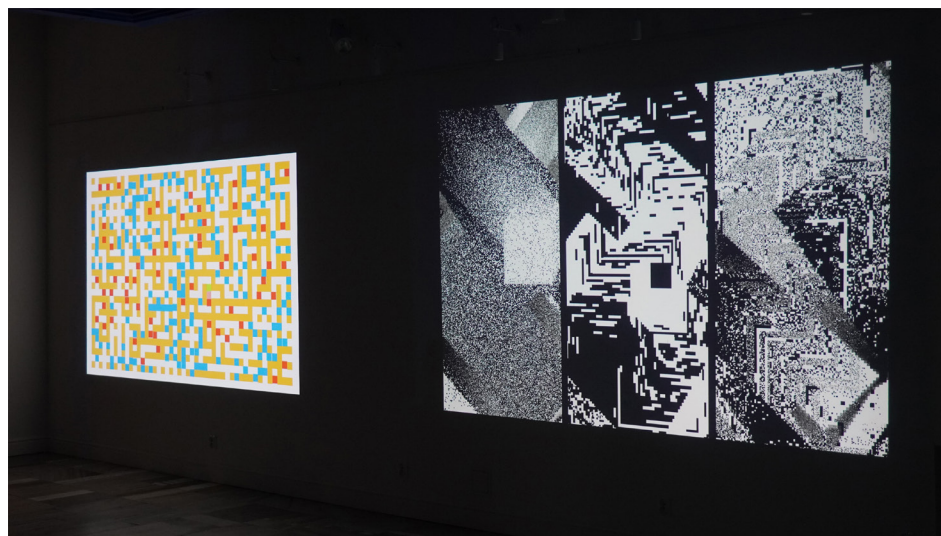
Pracownia **Mediów Cyfrowych**

Pracownia **Struktur Wizualnych**

Pracownia **Obrazu Cyfrowego**

Pracownia **Obrazu w Przestrzeni**

Pracownia **Działań i Struktur Wizualnych**



1

fot. 1 prace Michaliny Chełmińskiej i Patryka Soczylasa na wystawie Obrazy Światła w 2021 roku

fot. 2 Adam Kaczmarek, „Light Painting”, performance, Łódź, 2015



2

NASZE SUKCESY

- * Daria Łuka – studentka Pracowni Obrazu Cyfrowego – Grand Prix w 39. Konkursie im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne za pracę „Przesyt”, zaprogramowaną w środowisku Processing (2022).
- * Ewelina Stalka – nagroda w konkursie organizowanym przez festiwal muzyczno-artystyczny Ars Latrans w Krakowie za mapping „w białym świetle dychotomiczności”, zrealizowany w Pracowni Obrazu Cyfrowego (2021).
- * Maciej Walczak – student Pracowni Obrazu w Przestrzeni – Nagroda Rektora i Nagroda Miejskiej Galerii Sztuki w Łodzi w 36. Konkursie im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne (2019). Jego wielkoformatowe murale z cyklu „Horror Vacui” wpisały się na stałe w krajobraz Łodzi.
- * Ewelina Stalka – laureatka XXXVII Konkursu im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne, nagroda Galerii 526 przy Poleskim Ośrodku Sztuki za mapping „w białym świetle dychotomiczności” zrealizowany w Pracowni Obrazu Cyfrowego (2020).
- * Michalina Chełmińska – laureatka XXXVII Konkursu im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne, nagroda Galerii 526 przy Poleskim Ośrodku Sztuki za projekcję generatywną „fuga”, zrealizowaną w Pracowni Obrazu Cyfrowego (2020).
- * Weronika Walisiewicz – laureatka 36. Konkursu im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne, nagroda Galerii Ryba za obraz generatywny „Space Tone”, zrealizowany w Pracowni Obrazu Cyfrowego (2019).
- * Dominik Janyszek – laureat 34. Konkursu im. Władysława Strzemińskiego – Sztuki Piękne za pracę „2^64” – mapping interaktywny zrealizowany w Pracowni Obrazu Cyfrowego (2017).

REKRUTACJA NA KIERUNEK

nowe media

Obowiązuje rekrutacja on-line w Systemie
Elektronicznej Rekrutacji pod adresem:

e-rekrutacja.asp.lodz.pl

Informacje na temat procesu rekrutacji

znajdziesz na naszej stronie

www.rekrutacja.asp.lodz.pl

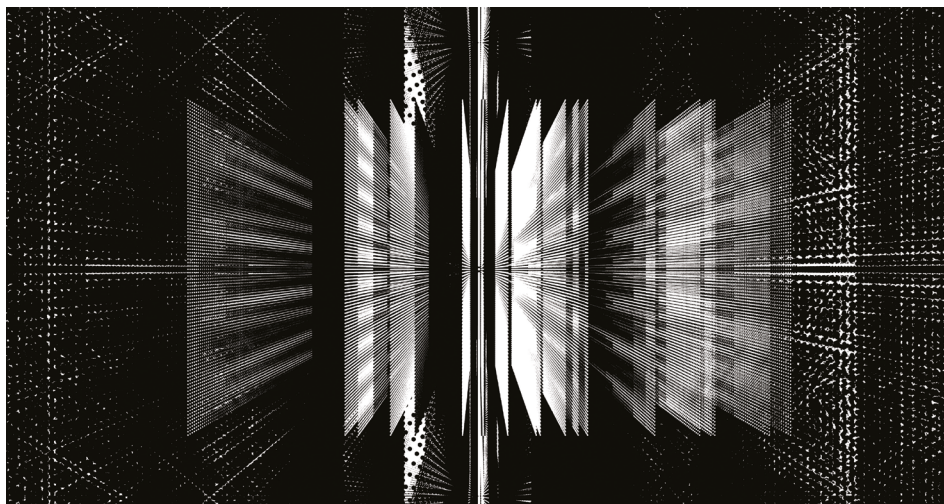
Na pytania dotyczące procedur rekrutacyjnych
odpowie Biuro Rekrutacji

tel. 42 254 75 08

rekrutacja@asp.lodz.pl



1



2



fot. 1 Maciej Walczak. Grafitti, Łódź, 2019

fot. 2 praca Weroniki Walisiewicz,
„Space tone”, 2019



**Sekretariat Instytutu Nowych Mediów
i Kompozycji ASP w Łodzi**
ul. Wojska Polskiego 121
tel. 42 254 75 30
instytut.nowe.media@asp.lodz.pl