

Uchwała nr 46/25/k24-28

Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

z dnia 29 kwietnia 2025 roku

w sprawie: **zmiany programów studiów**

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt. 11 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2023 r., poz. 742 z późn. zm.) oraz na podstawie § 24 ust. 1 pkt 13 i § 113 ust. 3, ust. 4 Statutu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przyjętego uchwałą Senatu nr 179/19/k16-20 z dnia 12 września 2019 r. z późn. zm. w zw. z § 7 ust. 5 pkt 2 lit. a rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 2787) ustala, co następuje:

§ 1

Dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2025/26 zmienia się programy studiów na kierunku:

- 1) nowe media, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 1)
- 2) nowe media, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 2)

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Załącznik nr 1 do Uchwały nr 46/25/k24-28 z dnia 29.04.2025 r.

Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

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. 2025/26

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	21
5.1 Studia I stopnia (poziom 6)	21

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 równorzędny 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) - 30 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 wchodzą 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, transgresyjnej i mappingu jak: obrazowanie wiedzy, posthumanizm, 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 uzupełniającego 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

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

artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści 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 nowomediowej (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 nowomediowej 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 nowomediowości, transmediowości i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów.

Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomediowa, transmediowa 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;
- **kreatywne kodowanie** - 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 liczna punktów ECTS	201
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	201
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

łącznie liczba godzin zajęć: **2076**

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 VI 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 Zdobyć liczbę punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
- 2 Złożyć i obronić na egzaminie dyplomowym pracę dyplomową licencjacką. 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	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	definiuje pojęcie nowe media, posiada wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG03	zna i rozumie zagadnienia dotyczące kompozycji utworów tradycyjnych, nowomediálních, transmedialnych i transdyscyplinarnych, w zaawansowanym stopniu zna metody i narzędzia konieczne do ich realizacji, posiada wiedzę na temat psychofizjologii i percepcji widzenia	P6S_WG
NM6S_WG04	ma wiedzę z historii sztuki, jest świadomy procesu zmian w sztuce, w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	P6S_WG P6S_WK
NM6S_WG05	w zaawansowanym stopniu identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	P6S_WG
NM6S_WG06	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_WG07	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_WK08	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_WG04 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_WG04 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_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05 NM6S_WG05	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_WG03 NM6S_UW01 NM6S_UW04 NM6S_KK01	Kompozycja na płaszczyźnie. Definicje i znaczenia pojęcia kompozycja. Charakterystyka właściwości płaszczyzny obrazu. Podstawowe elementy kompozycji. Różnice pomiędzy obrazem wyświetlanym a materialnym. Równowaga elementów w obrębie płaszczyzny prostokątnej. Cechy barwy. Systematyka barw. Kompozycyjna funkcja barwy. Praktyczne zastosowanie kontrastu symultanicznego. Kompozycja oparta o podział płaszczyzny prostokątnej. Wyróżnienie elementów z układu. Łączenie dwóch różnych układów elementów. Kompozycja otwarta oparta o różne zasady rytmiczne. Rodzaje symetrii.

		<p>Kompozycja zamknięta na wybranych formatach płaszczyzny. Komponowanie przestrzeni i utworów czasoprzestrzennych. Cechy przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej oraz podstawowych typów elementów przestrzennych. Kompozycja rytmiczna o budowie modularnej w przestrzeni i w przestrzeni wirtualnej. Kompozycja oparta o podział przestrzeni za pomocą płaszczyzn i krzywizn. Komponowanie kontrastowych elementów przestrzennych. Podkreślanie za pomocą barwy ich charakteru i funkcji w utworze przestrzennym. Ruch jako czynnik uwydatniający charakter podstawowych typów elementów przestrzennych. Rozumienie czasu oraz pojęć stosunków czasowych. Typy utworów posiadających budowę czasoprzestrzenną. Kompozycja wyświetlanych ciągów obrazów lub utworów posiadających strukturę książkową. Związki czasoprzestrzennych projekcji wizualnych z kompozycjami muzycznymi. Interaktywne obrazy cyfrowe. Kompozycja przedmiotów przekształcalnych. Mobile przestrzenne poruszające się na zaprojektowanym terenie.</p>
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 wnętrza.
Podstawy mediów cyfrowych	NM6S_WG01 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, przestrzeni barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. Jakość obrazu cyfrowego. Podstawowa praca z cyfrowym obrazem statycznym: pozyskiwanie (skanowanie, fotografia cyfrowa, rendering), edycja, korekta, stylizacja, przygotowanie pod kątem cyfrowych i drukowanych metod reprodukcji. Podstawowa praca z cyfrowym obrazem kinetycznym: organizacja pracy, realizacja, montaż na linii czasu i wewnątrzkratkowy.
Media cyfrowe	NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Obraz cyfrowy w kontekście współczesnych kanałów dystrybucji: telewizja, Internet, kanały mobilne i wielkozasięgowe. Koncepcje rozszerzonej percepcji utworów multimedialnych: obraz – dźwięk – interfejs, symulacje stereoskopii na płaszczyźnie. Współczesne zagadnienia interfejsu: interfejs jako narzędzie w sztuce, interfejs jako sztuka, sztuka jako interfejs wytworów kultury (sztuka zawłaszczenia). Zagadnienia interdyscyplinarności we współczesnych mediach cyfrowych. Działania cyfrowe jako immanentna część nowoczesnych działań promocyjnych, pokazowych, wystawienniczych, prezentacyjnych, oraz uzupełnienie warsztatu graficznego, audio-wizualnego, projektowego czy malarsko-rysunkowego. Kontekst sztuki

		<p>Nowych Mediów z użyciem technik cyfrowych wobec współczesnych postaw estetycznych, społecznych, politycznych i historycznych. Program zajęć uwzględnia współpracę wewnątrzuczelnianą ze szczególnym wskazaniem Instytutu Projektowania Graficznego, Instytutu Rzeźby, Instytutu Malarstwa i Rysunku oraz współpracę z podmiotami zewnętrznymi (innymi uczelniami, organizacjami pożytku społecznego, instytucjami państwowymi, fundacjami, sektorem przedsiębiorczości) nad realizacją interdyscyplinarnych zadań celowych.</p>
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	<p>NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_KK01</p>	<p>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).</p>
Kreatywne kodowanie	<p>NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06</p>	<p>Treści programowe przedmiotu dotyczą zaawansowanej 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), przetwarzanie obrazów rastrowych, wizualizacja danych, paradygmat programowania obiektowego, programowanie animacji, obraz kinetyczny (ruch w utworze czasoprzestrzennym), twórcze wykorzystanie błędu w obrazie cyfrowym, prosta interakcja za pomocą urządzeń wejścia (klawiatura, mysz).</p>
Działania intermedialne i postartystyczne	<p>NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW06 NM6S_KR06</p>	<p>Treści programowe przedmiotu uzupełniają program nauczania na kierunku Nowe Media o zagadnienia takie jak intermedia, transmedia i sztuka transdyscyplinarna. Intermedia rozumiane jako działania na granicy sklasyfikowanych form i technik. Transmedia jako swoiste łączenie dyscyplin, mediów klasycznych z nowymi. Sztuka transdyscyplinarna jako wychodzenie poza obszar sztuki i szukanie inspiracji w dziedzinach od niej odległych, takich jak biologia, matematyka, aktywizm społeczny. Istotnym elementem programu są aspekty konceptualne, opracowanie strategii</p>

		<p>artystycznej oraz wyrobienie myślenia o przekazie do konkretnej grupy odbiorców. Działania postartystyczne mające na celu szukanie nowych definicji sztuki, wychodzenie poza jej obszar w celu poszerzania granic. Łączenie mediów cyfrowych z przedmiotami wykonanymi ręcznie lub obiektami znalezionymi. Sztuka instalacji, site-specyfik, ready made. Szukanie odpowiednich form do przekazywanych treści. Nowe media wobec kontekstu historycznego, politycznego czy społecznego. Działania wystawiennicze, samoorganizacja, szukanie sposobów na dotarcie do odbiorcy poprzez różne dostępne media.</p>
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	<p>NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06</p>	<p>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.</p>
Proseminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym	<p>NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG05 NM6S_WG07 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UW07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01</p>	<p>Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.</p>
Seminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym + opis pracy dyplomowej	<p>NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_WG07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01 NM6S_KK02</p>	<p>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.</p>
Aktualia sztuki	<p>NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW07 NM6S_KO05</p>	<p>Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.</p>

Historia sztuki nowych mediów	NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką nowych mediów we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Rysunek	NM6S_WG02 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.
Rzeźba	NM6S_WG02 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_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Pracownia Działań Fotograficznych jest przestrzenią eksperymentów artystycznych i dyskusji nad problemami 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.
Malarstwo	NM6S_WG02 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 dobrać odpowiednie zindywidualizowane środki plastyczne do namalowania obrazu pokazującego fragment natury. W programie zakłada się również eksperymentowanie z różnymi materiałami i technikami malarskimi.

Podstawy Grafiki Warsztatowej	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	<p>Wprowadzenie do grafiki warsztatowej, definicja i charakterystyka grafiki warsztatowej, historia technik graficznych. Materiały stosowane w grafice warsztatowej, rodzaje podłoży graficznych (drewno, metal, gips, papier, tektura, tkanina, tworzywa sztuczne), narzędzia do grafiki (dłuta, dłuta wielokrotne, noże i skalpele graficzne), wycinanie laserowe i mechaniczne. Techniki druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego, sitowego, dobór narzędzi i farb (wałki do nadawania farb, prasy graficzne, ręczne metody odbijania, kości do druku ręcznego) oraz różne techniki druku cyfrowego. Proces tworzenia grafiki warsztatowej, przygotowanie projektu, techniki przenoszenia rysunku, tworzenie matrycy graficznej, proces odbijania grafik, suszenie, poprawki i edycja odbitek. Eksperymenty graficzne, łączenie technik graficznych, dodawanie elementów rysunkowych i malarskich, cyfrowa edycja odbitek. Analiza i ocena prac graficznych, kryteria estetyczne i techniczne w grafice warsztatowej, prezentacja i ekspozycja prac graficznych.</p>
Projektowanie Form Multimedialnych	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UK11 NM6S_KK04	<p>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.</p>
Prawo autorskie	NM6S_WK08 NM6S_KR06	<p>Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.</p>
Praktyki zawodowe	NM6S_WG07 NM6S_UK11 NM6S_KK04	<p>Zapoznanie z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej. Nauka funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za powierzone zadania. Nabycie elementarnego doświadczenia przy poszukiwaniu pracy. Budowanie sieci kontaktów zawodowych i środowiskowych. Określenie preferencji dalszego rozwoju osobistego.</p>
Wychowanie fizyczne	—	<p>Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.</p>

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
Rzeźba*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Podstawy Grafiki Warsztatowej*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
Prawo autorskie	17	1	z	O
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	324	32		

* Student wybiera 3 z 6 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
Rzeźba*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Podstawy Grafiki Warsztatowej*	45	5	z/o	F

Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	330	34		

*Student wybiera 3 z 6 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 i postartystyczne	45	5	z/o	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Rzeźba*	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	44		

*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 i postartystyczne	45	5	e	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Rzeźba*	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 i postartystyczne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Historia sztuki nowych mediów	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	242	21		

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 i postartystyczne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aktualia sztuki	30	3	z/o	O
Historia sztuki nowych mediów	30	3	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
praktyki zawodowe (po II roku)	100	4	z	O
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	310	25		

Praktyki zawodowe w wymiarze 100 godzin dydaktycznych przekładają się na 75 godzin zegarowych rozliczanych przez podmiot przyjmujący na praktyki.

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: nowe media

Wydział: Sztuk Pięknych

Instytut: Nowe Media

Kierunek: nowe media

Poziom: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2025/26

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	7
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 II stopnia	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych	14
5. Plany studiów	18
5.1 Studia II stopnia (poziom 7)	18

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 drugiego 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 równorzędny 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 drugiego stopnia – magister	
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)		
Studia pierwszego stopnia	Studia drugiego stopnia	łącznie
30	20	50

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 wchodzą 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, posthumanizm, 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 uzupełniającego 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 drugiego stopnia posiadają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne odpowiadające siódmemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej i są przygotowani do podjęcia kształcenia w szkołach doktorskich w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

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

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

artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści 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 nowomediowej (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 nowomediowej 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 nowomediowości, transmediowości i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów. Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomediowa, transmediowa 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, wspomaganie działań praktycznych za pomocą wiedzy teoretycznej;
- **kreatywne kodowanie** - 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, sztuka danych** - 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 oraz współtworzenie dzieła przez interaktora;
- **gry komputerowe** - badania we współpracy z ośrodkami informatycznymi w zakresie łączenia warstwy wizualnej z mechaniką gry;
- **sztuka AI w dobie uczenia maszynowego** - wspomaganie działań praktycznych wiedzą teoretyczną
- **organizacja przestrzeni, formy audiowizualne** - 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, graficznej 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 II stopnia.

II stopień kształcenia

Na pierwszym roku studiów realizowane są wszystkie przedmioty z modułu kształcenia ogólnego, trzy przedmioty praktycznego kształcenia kierunkowego, przedmiot teoretyczny kierunkowy oraz trzy przedmioty kształcenia uzupełniającego (wybrane z czterech przedmiotów). Na drugim roku studiowany jest wybrany przedmiot kierunkowy i wybrane trzy z czterech przedmiotów fakultatywnych (do końca 3 semestru). Semestr czwarty to przygotowanie, w ramach seminarium dyplomowego, pracy magisterskiej praktycznej i teoretycznej.

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 7

konieczna do ukończenia studiów liczna punktów ECTS	120
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia a także w trakcie pracy samodzielnej	120
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	36
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	19+1

łącznie liczba godzin zajęć: **1322**

3.4 Praktyki zawodowe

Studenci studiów II-go stopnia (poziom 7) nie odbywają praktyk zawodowych.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia II stopnia (7 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

- 1 Zdobyć liczbę punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
- 2 Złożyć i obronić na egzaminie dyplomowym pracę dyplomową magisterską. Praca dyplomowa składa się z projektu dyplomowego (część praktyczna pracy) i pracy teoretycznej. Obydwie części pracy dyplomowej są recenzowane.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia II 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	II stopień, studia stacjonarne (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom7
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:		
NM7S_WG01	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do sztuki nowych mediów	P7S_WG
NM7S_WG02	zna szeroko rozumiane zagadnienia teoretyczne oraz posiada wiedzę dotyczącą zasad tworzenia różnych rodzajów utworów nowych mediów	P7S_WG
NM7S_WG03	ma świadomość odrębności estetycznej sztuki wokół nowoczesnych technologii medialnych nowych mediów, rozumie integracyjne możliwości tkwiące w działaniach artystycznych skupionych wokół nowoczesnych technologii medialnych	P7S_WG P7S_WK
NM7S_WG04	dobrze orientuje się w usytuowaniu kulturowym i historycznym obszaru sztuki nowych mediów, zna historię sztuki współczesnej	P7S_WG
NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuuje własną działalność artystyczną w obrębie określonego nurtu sztuki nowych mediów	P7S_WK
NM7S_WG06	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych metod promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	P7S_WK
NM7S_WK07	zna i rozumie uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, oraz podstawowe uregulowania z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P7S_WK

Umiejętności		
Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM7S_UW01	potrafi łączyć w samodzielnie realizowanych utworach techniki klasyczne i te oparte na nowoczesnych technologiach cyfrowych	P7S_UW
NM7S_UW02	potrafi zintegrować środki ekspresji determinujące wyraz artystyczny dzieła	P7S_UW
NM7S_UW03	świadomie wykorzystuje umiejętności pobudzania wyobraźni i emocji, potrafi sięgnąć do wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P7S_UW
NM7S_UW04	pogłębia umiejętności dotyczące stosowania w praktyce artystycznej zasad kompozycji uwzględniających odmienność struktury oraz procesu tworzenia dzieł nowych mediów	P7S_UW
NM7S_UW05	wybiera i stosuje właściwe technologie cyfrowe oraz inne techniki i narzędzia do realizacji celów artystycznych, poszerza zakres i pogłębia umiejętności generowania obrazów cyfrowych	P7S_UW P7S_UU
NM7S_UW06	celowo wzbogaca warsztat artystyczny, stosuje techniki i działania nadające realizacjom oryginalny rys	P7S_UW
NM7S_UW07	Wykorzystuje zaawansowaną wiedzę z historii sztuki współczesnej do charakterystyki i interpretacji oraz umieszczenia zjawisk artystycznych rozwijających się w obrębie nowych technologii medialnych we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	P7S_UW
NM7S_UW08	wykorzystuje właściwe źródła bibliograficzne, pisze kierunkowe rozprawy pisemne, przygotowuje wystąpienia publiczne i prezentacje multimedialne, używa terminologii specyficznej dla sztuki nowych mediów	P7S_UK
NM7S_UK09	potrafi publicznie zaprezentować analizę własnych dokonań artystycznych	P7S_UK
NM7S_UK10	potrafi zorganizować przestrzeń wystawienniczą do prezentacji własnych dokonań artystycznych oraz udokumentować dorobek w formie cyfrowej i drukowanej	P7S_UK
NM7S_UK11	ma kompetencje w zakresie działań twórczych indywidualnych, ale także jest zdolny pełnić wiodącą rolę w zespołach artystów i propagatorów kultury, biegle korzysta ze współczesnych platform informacyjnych i komunikacyjnych	P7S_UO
NM7S_UK12	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym terminologią specjalistyczną	P7S_UK
NM7S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach podyplomowych i doktorskich	P6S_UU
Kompetencje społeczne		
Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM7S_KK01	jest niezależny w ukierunkowaniu i wykorzystaniu zdobytych kwalifikacji oraz zdolny do realizacji stawianych sobie kolejnych celów twórczych	P7S_KR
NM7S_KK02	w komunikacji społecznej wykorzystuje nowoczesne platformy informacyjne oraz mechanizmy psychologiczne wspomagające rozwiązywanie zaistniałych problemów	P7S_KO P7S_KR
NM7S_KK03	skutecznie dostosowuje się do nowych, zmieniających się warunków społecznych	P7S_KK
NM7S_KK04	potrafi zorganizować współpracę przedstawicieli różnych środowisk społecznych i zawodowych, która umożliwi realizację projektów artystycznych i kulturalnych, sięga po opinię i pomoc ekspertów	P7S_KK
NM7S_KO05	Ma świadomość wagi uczestnictwa artysty w życiu kulturalno-artystycznym, rozumie potrzebę działania odpowiedzialnego i przedsiębiorczego	P7S_KO
NM7S_KR06	w swojej działalności artystycznej przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania dla dorobku innych	

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Obraz Cyfrowy	<p>NM7S_WG01</p> <p>NM7S_WG02</p> <p>NM7S_UW03</p> <p>NM7S_UW04</p> <p>NM7S_UW05</p> <p>NM7S_UK011</p> <p>NM7S_KK01</p>	<p>W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje: linearność i nielinearność narracji wizualnej kinetycznych obrazów cyfrowych; dzieło twórcy jako artefakt umożliwiający interakcję i współtworzenie przez interaktora; metody interakcji z obrazem cyfrowym za pomocą ruchu i dźwięku, komunikację pomiędzy twórcą i odbiorcą obrazu cyfrowego; rejestrację, przetwarzanie i wizualizację danych jako formę wypowiedzi artystycznej; zastosowanie sztucznej inteligencji do tworzenia obrazów cyfrowych</p>
Obraz w Przestrzeni	<p>NM7S_WG04</p> <p>NM7S_WG07</p> <p>NM7S_UW01</p> <p>NM7S_UW03</p> <p>NM7S_UW04</p> <p>NM7S_UW05</p> <p>NM7S_UW06</p> <p>NM7S_UW07</p> <p>NM7S_UK09</p> <p>NM7S_UK010</p> <p>NM7S_UK011</p> <p>NM7S_KK01</p> <p>NM7S_KK04</p> <p>NM7S_KR06</p>	<p>Program pracowni Obrazu w Przestrzeni odnosi się szeroko rozumianej sztuki transmedialnej. Zawiera wybrane zagadnienia dotyczące sztuki post-internetowej, transgresywności, interaktywności, aktywizmu i transdyscyplinarności. Program nawiązuje do tradycji rozumianej jako stały punkt odniesienia w twórczości podlegającej reinterpretacji. Pomimo uzasadnionej krytyki sieci, program umożliwia realizację ćwiczeń w Internecie poprzez wykorzystanie technik cyfrowych tworzących specyficzne dla netu, nowe struktury narracyjne i technologiczne, jak i prezentacje filmów, animacji, obiektów wydarzeń i prowadzenie blogów o charakterze artystycznym. W programie odrzuca się nadrzędną funkcję medium, skupiając się na sposobie w jaki dzieło sztuki odnosi się do treści i doświadczenia estetycznego twórcy i odbiorcy. Tendencje w sztuce, do których odwołuje się program oraz techniki, technologie, za pomocą których realizowane są ćwiczenia w pracowni Obrazu w Przestrzeni to: street art, body art, Internet art, post-internet art, film offowy, appropriation art, mixed media, graffiti, kolaż, kolaż cyfrowy, asamblaż, malarstwo, grafika warsztatowa, digital painting, fotografia alternatywna, animacja, obiekt, instalacja z użyciem mappingu i bioart.</p>

Formy audiowizualne	NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW04 NM7S_UW06 NM7S_UK01 NM7S_KK03	<p>Doświadczenia akustyczne w kontekście współczesnych zagadnień wystawienniczych, promocyjnych, pokazów, prezentacji oraz jako nośnik informacji w zagadnieniach społecznych i niwelujących bariery dostępności.</p> <p>Elementy produkcji dźwięku cyfrowego i muzyki maszynowej: zagadnienia syntezy analogowej i cyfrowej, sekwencjonowanie, programowanie i skryptowanie utworów dźwiękowych za pomocą urządzeń analogowych, cyfrowych i oprogramowania komputerowego, rejestracja, edycja, wzbogacanie i postprodukcja (efekty). <i>Motion graphic</i> i złożone struktury audiowizualne na potrzeby współczesnych technik ekspozycyjnych: (projekcje, prezentacje, druk wielkoformatowy, formy przestrzenne), kanałów wielko zasięgowych (social media, Internet, audycje dźwiękowe). Praca z zastanymi projektami wizualnymi i dźwiękowymi na potrzeby innych nośników mediów: oprawa video, grafika ruchoma, video-instalacja, media cyfrowe w kontekście zagadnień dostępności i designu społecznego. Realizacja złożonego projektu na zasadach case study zawierająca m.in.: obserwację uczestniczącą, zgromadzenie dokumentacji dotyczącej wybranego obiektu działań, analizę potrzeb, przedstawienie propozycji realizacji, realizacja i prezentacja wybranego projektu w przestrzeni publicznej.</p>
<p>Obraz Cyfrowy, Obraz w Przestrzeni, Formy Audiowizualne - Seminarium magisterskie</p>	NM7S_WG02 NM7S_WG05 NM7S_WG06 NM7S_UW08 NM7S_UK09 NM7S_UU013 NM7S_KK01 NM7S_KK02 NM7S_KK03 NM7S_KK04 NM7S_KO05 NM7S_KR06	<p>Pogłębiona wiedza o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów.</p> <p>Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej.</p> <p>Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna.</p> <p>Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów, zdobytej w trakcie studiów.</p> <p>Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza.</p> <p>Przygotowanie opisu pracy dyplomowej, jej teoretycznych i artystycznych kontekstów.</p> <p>Przygotowanie pracy do obrony.</p>
Zagadnienia sztuki aktualnej	NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	<p>Różne teorie odnoszące się i definiujące sztukę nowych mediów.</p> <p>Zagadnienia związane z estetyką nowych mediów. Wiedza na temat działań artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów.</p>
Proseminarium pracy teoretycznej	—	<p>Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej.</p> <p>Indywidualna praca teoretyczna.</p>

Seminarium pracy teoretycznej	—	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.
Sztuka generatywna	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka i design generatywny, procesualność, kreatywna autonomia - kreatywne partnerstwo, kod algorytmiczny jako obliczeniowe metamedium, cyfrowy compositing (CAD/CAM), standardowe algorytmy sztuki generatywnej, generatywność przedcyfrowa, początki sztuki komputerowej, złożoność - badanie systemów złożonych, emergencja ewolucja-programowanie ewolucyjne, sztuka sztucznego życia, biomedycyna w sztuce generatywnej .
Sztuka danych	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka/design danych - wprowadzenie, Big Data / Data Science, baza danych jako poznawczy, kulturowy, kreatywny i technologiczny format, kulturowa analityka – case studies, wizualizacja danych, proces wizualizacji danych, modele reprezentacji danych/techniki wizualizacji, wizualna epistemologia, pomiędzy wizualizacjami użytkowymi (funkcjonalnymi) i artystycznymi, zasadnicze rekonfiguracje sztuki/designu danych, krytyczna sztuka danych.
Sztuka AI	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Sztuka AI - wprowadzenie, uczenie maszynowe, modele generatywne w zastosowaniach kreatywnych, "sztuka promptów", obliczeniowa kreatywność, teorie i modele kreatywności, systemy kreatywne, kreatywne partnerstwo człowieka i AI, sztuka AI -historia i estetyka, AI w sztukach wizualnych, AI w sztuce interaktywnej, AI w muzyce, sztuka AI - ryzyka i wyzwania.
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	W programie rozszerza się zagadnienia realizowane na poziomie 6. Proponowana jest indywidualizacja realizowanych projektów pod kątem zainteresowań i predyspozycji studenta. Realizowane są prace w przestrzeni filmowo-animacyjnej oraz interaktywno-multimedialnej. Projektowane są animowane rozwiązania infograficzne, reklamowe i kampanie społeczne lub okolicznościowe. Do realizacji warstwy technicznej używane są wybrane aplikacje użytkowe oraz technologie cyfrowego wideo. Wprowadza się elementy projektowania interfejsu i funkcjonalnych, aplikacji interaktywnych i gier.

Malarstwo*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	<p>Programy pracowni malarskich zawierają zagadnienia związane z budową obrazu malarskiego, koloru, światła, przestrzeni, perspektywy i różnych klasycznych technik malarskich. Możliwe są także własne eksperymenty dotyczące formy obrazu oraz sukcesywne poszerzanie warsztatu malarskiego poprzez korzystanie ze współczesnych technologii. Dzięki szerokiemu traktowaniu problematyki malarskiej studenci mają szansę na wypracowanie indywidualnego języka malarskiej wypowiedzi artystycznej. W pracowniach uczy się nie tylko praktyk malarskich ale pobudza się także refleksję teoretyczną dotyczącą znaczenia i oddziaływania obrazu w zmieniającej się kulturze wizualnej.</p>
Grafika*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	<p>Programy pracowni graficznych pozwalają na posługiwanie się wieloma klasycznymi technikami graficznymi oraz z nowymi technologiami druku przy wykorzystaniu komputera jako narzędzia graficznego. Możliwe jest także łączenie różnych technik. Prowadzi to do poszerzenia przestrzeni działań graficznych i realizacji oryginalnych koncepcji twórczych w tym np. instalacji graficznych i różnych typów książki artystycznej. Rozwijane są również badania nad zastosowaniem metod graficznych zaliczanych do popularnego na świecie nurtu „non toxic”. Treści programowe pracowni poszerzane są w Kole Naukowym "Eksperymentarium", które prowadzi własne warsztaty oraz zaprasza wybitnych specjalistów z Polski i z zagranicy do prezentacji nowatorskich rozwiązań technologicznych i artystycznych.</p>
Rzeźba*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	<p>Programy pracowni i warsztatów pozwalają zdobyć pogłębioną wiedzę i umiejętności w zakresie różnych tradycyjnych technik i technologii rzeźbiarskich. Istotną częścią programów studiów są również zajęcia z rzeźby wirtualnej, zapoznające studentów z technologiami cyfrowymi (w tym z drukiem 3D). W ramach programów prowadzone są także działania site-specific, gdzie między innymi realizuje się projekty polegające na łączeniu elementów rzeźbiarskich z krajobrazem bądź z architekturą wnętrz. Projekty mogą powstawać na poziomach komunikacji interpersonalnej, publicznej i wirtualnej. W rzeźbiarskich aranżacjach przestrzeni oraz w rzeźbach wolnostojących szczególną uwagę zwraca się na właściwe użycie materiału jako środka wyrazu artystycznego.</p>
Język obcy	NM6S_UK12	<p>Program doskonalenia, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2+.</p>
Język obcy- egzamin B2+	NM6S_UK12	<p>Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+.</p>

Ochrona własności intelektualnej	NM7S_WG07	Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.
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 II stopnia (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	4	z/o	O
Obraz w przestrzeni	60	4	z/o	O
Formy audiowizualne	60	4	z/o	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka generatywna	30	2	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	z/o	F
Malarstwo*	45	4	z/o	F
Grafika*	45	4	z/o	F
Rzeźba*	45	4	z/o	F
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	412	30		

*Student wybiera 3 z 4 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				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	z/o	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy - egzamin B2+	2	1	e	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	4	e	O
Obraz w przestrzeni	60	4	e	O
Formy audiowizualne	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka danych	30	2	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	z/o	F
Malarstwo*	45	4	z/o	F
Grafika*	45	4	z/o	F
Rzeźba*	45	4	z/o	F
SUMA	415	33		

*Student wybiera 3 z 4 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 praktycznego kształcenia kierunkowego				
Obraz cyfrowy	60	6	e	O
Obraz w przestrzeni	60	6	e	O
Formy audiowizualne	60	6	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Sztuka AI	30	2	e	O
Proseminarium pracy teoretycznej	30	4	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	45	4	e	F
Malarstwo*	45	4	e	F
Grafika*	45	4	e	F
Rzeźba*	45	4	e	F
SUMA	375	36		

*Student wybiera 3 z 4 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 praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Obraz cyfrowy – seminarium dyplomowe	90	13	z	O
Obraz w przestrzeni – seminarium dyplomowe				
Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium pracy teoretycznej	30	8	z	O
SUMA	120	21		

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny