

Załącznik nr 20 do Uchwały 76/2026/k24-28 z dnia 05.05.2026 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: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

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	49
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	18

łącznie liczba godzin zajęć: **1292**

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 obszarze sztuki nowych mediów, zna historię sztuki współczesnej	P7S_WG
NM7S_WG05	na podstawie specjalistycznych opracowań teoretycznych i wiedzy z historii sztuki precyzyjnie sytuje 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 odmienną strukturę oraz proces 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 właściwie 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	P7S_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	P7S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Moduł kształcenia ogólnego			
Zagadnienia sztuki aktualnej	NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05	Różne teorie odnoszące się i definiujące sztukę nowych mediów. Zagadnienia związane z estetyką nowych mediów. Wiedza na temat działań artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów.	Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu zagadnień sztuki aktualnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Język obcy	NM6S_UK12	Program doskonalenia, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2+.	Zaliczenie na ocenę, egzamin
Język obcy- egzamin B2+	NM6S_UK12	Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+	egzamin na poziomie B2+
Ochrona własności intelektualnej	NM7S_WG07	Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.	- zaliczenie - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach
Moduł Praktycznego Kształcenia Kierunkowego			
Obraz Cyfrowy	NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_UW03 NM7S_UW04 NM7S_UW05 NM7S_UK011 NM7S_KK01	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	Efekty uczenia się są weryfikowane w wyniku indywidualnych korekt prac realizowanych w trakcie semestru. Zaliczenie na ocenę i egzamin polegają na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Kryteria oceny uwzględniają: zgodność realizacji z podanym celem zadania, przestrzeganie podanych reguł rozwiązania, oryginalność i

		<p>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>	<p>wyraz artystyczny pracy. Przy wystawianiu oceny bierze się także pod uwagę poziom rozumienia zagadnień, umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach oraz biegłość techniczną i stopień opanowania narzędzi. Istotne znaczenie mają również aktywność studenta i zaangażowanie w realizację zadań, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także umiejętność pracy samodzielnej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.</p>
Obraz w Przestrzeni	<p>NM7S_WG04 NM7S_WG07 NM7S_UW01 NM7S_UW03 NM7S_UW04 NM7S_UW05 NM7S_UW06 NM7S_UW07 NM7S_UK09 NM7S_UK010 NM7S_UK011 NM7S_KK01 NM7S_KK04 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,</p>	<p>W Pracowni Obrazu w Przestrzeni weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez egzaminy, zaliczenia, przeglądy prac i cotygodniowe zajęcia. Egzamin końcowy to dyskusja, podczas której studenci omawiają własne prace i dorobek kolegów, a ocena uwzględnia: poziom artystyczny (40%), technikę (20%), aktywność (20%) i frekwencję (20%). Decyzję ostateczną podejmuje prowadzący pracownię, respektując opinię grupy. Otwartą formę egzaminu stosuje się za zgodą wszystkich studentów. Zaliczenie pod</p>

		<p>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>	<p>koniec semestru pozwala na ostatnie poprawki projektów, a obowiązkowy przegląd prac umożliwia wprowadzanie korekt i motywuje studentów do systematycznej pracy. Najważniejszą formą weryfikacji są cotygodniowe zajęcia, które wspierają rozwój samodzielności, umożliwiają wymianę poglądów i rozwijają język profesjonalny oraz umiejętność dyskusji o twórczości. Stopniowo studenci zyskują autonomię w podejmowaniu decyzji dotyczących własnego rozwoju artystycznego.</p>
<p>Formy audiowizualne</p>	<p>NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW04 NM7S_UW06 NM7S_UK01 NM7S_KK03</p>	<p>Doświadczenia akustyczne w kontekście współczesnych zagadnień wystawienniczych, promocyjnych, pokazów, prezentacji oraz jako nośnik informacji w zagadnieniach społecznych i niwelujących bariery dostępności. 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</p>	<p>Podstawą weryfikacji umiejętności jest ocena bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności poprzez udział w cyklicznych przeglądach postępów realizacji prac, ich krytycznym omówieniu i rozpoznaniu potencjalnych problemów oraz finalnej ocenie podczas zaliczenia na ocenę lub egzaminu (w zależności od siatki godzin w danym semestrze).</p>

		<p>współczesnych technik ekspozycyjnych: (projekcje, prezentacje, druk wielkoformatowy, formy przestrzenne), kanałów wielkozasiegowych (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>Na ocenę finalną wpływa przede wszystkim poziom rozumienia i opanowania zagadnień warsztatowych i technicznych, oryginalność koncepcji, umiejętność rozwiązywania problemów natury artystycznej i logicznej z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych prac. Nie bez znaczenia jest również zaangażowanie i aktywność studenta, bieżące przygotowanie do zajęć, oraz inicjatywa wykazywana podczas pracy samodzielnej i zespołowej. Harmonogram egzaminów i zaliczeń dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.</p>
<p>Obraz Cyfrowy, Obraz w Przestrzeni, Formy Audiowizualne - Seminarium magisterskie</p>	<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>	<p>Pogłębiona wiedza o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów. Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca twórcza, artystyczna i teoretyczna. Zastosowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów, zdobytej w trakcie studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu pracy dyplomowej, jej teoretycznych i artystycznych kontekstów. Przygotowanie pracy do obrony.</p>	<p>Efekty uczenia się są weryfikowane poprzez systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny opisu zrealizowanej pracy dyplomowej. Ocenie podlegają koncepcja, samodzielność realizacji, poziom artystyczny i techniczny wykonanej pracy oraz sposób jej prezentacji.</p>

Moduł Teoretycznego Kształcenia Kierunkowego

<p>Sztuka generatywna</p>	<p>NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05</p>	<p>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 .</p>	<p>Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki generatywnej - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.</p>
<p>Sztuka danych</p>	<p>NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05</p>	<p>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.</p>	<p>Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki danych - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.</p>
<p>Sztuka AI</p>	<p>NM7S_WG01 NM7S_WG02 NM7S_WG03 NM7S_WG04 NM7S_WG05</p>	<p>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,</p>	<p>Egzamin na podstawie: - testu sprawdzającego wiedzę z zakresu sztuki AI - zaangażowanie w przedmiot i aktywność na zajęciach rozumiana jako udział w dyskusjach problemowych podczas wykładu.</p>

		sztuka AI - ryzyka i wyzwania.	
Proseminarium pracy teoretycznej	NM7S_WG04 NM7S_UW08 NM7S_UK09	Wybór tematyki i opracowanie koncepcji dyplomowej pracy magisterskiej. Indywidualna praca teoretyczna.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Seminarium pracy teoretycznej	NM7S_WG04 NM7S_WG05 NM7S_UW08 NM7S_UK09 NM7S_KK01	Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna. Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne referowanie postępów pracy oraz przedstawienie do oceny pisemnej pracy końcowej.
Moduł Kształcenia Uzupełniającego			
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.	Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę procesu projektowego oraz finalnego prototypu. Ocenie podlegają koncepcja, etapy realizacji, jakość i spójność opracowanych elementów, funkcjonalność oraz integracja projektu. Uwzględnia się także dokumentację, prezentację projektu, aktywność w trakcie zajęć oraz udział w konsultacjach i pracy zespołowej.

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>	<p>Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.</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</p>	<p>Weryfikacja umiejętności odbywa się na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć oraz oceny udziału i zaangażowania studenta w realizację ćwiczeń, z uwzględnieniem wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności, a także poziomu artystycznego zrealizowanych zadań. Egzamin na koniec każdego semestru polega na przeglądzie wykonanych prac, ich krytycznym omówieniu oraz ocenie. Przy wystawianiu oceny uwzględnia się poziom rozumienia zagadnień warsztatowych, ocenę koncepcji oraz umiejętność rozwiązywania problemów w realizowanych zadaniach, biegłość techniczną i manualną oraz stopień opanowania warsztatu. Istotne</p>

		"Eksperymentarium", które prowadzi własne warsztaty oraz zaprasza wybitnych specjalistów z Polski i z zagranicy do prezentacji nowatorskich rozwiązań technologicznych i artystycznych.	znaczenie mają również zaangażowanie i aktywność studenta, a także umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia się są semestralne przeglądy prac organizowane w formie otwartej, z możliwością udziału innych dydaktyków. Harmonogram egzaminów dostępny jest na stronie internetowej Uczelni.
Rzeźba*	NM7S_WG05 NM7S_UW01 NM7S_UW02 NM7S_UW03 NM7S_KK01 NM7S_KK06	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.	Ocena jest wynikiem krytycznej analizy zrealizowanych zadań. Opanowanie zakresu umiejętności technicznych i technologicznych z zakresu rzeźby oraz oryginalność zastosowanych rozwiązań rzeźbiarskich. Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie.	udział w szkoleniu BHP

		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).	- udział w szkoleniu informatycznym
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.	- udział w szkoleniu bibliotecznym

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	60	13	z	O
Obraz w przestrzeni – seminarium dyplomowe				
Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium pracy teoretycznej	30	8	z	O
SUMA	90	21		

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny