

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

|                                                                                                            |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Charakterystyka kierunku .....</b>                                                                   | <b>3</b>  |
| 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         |
| <b>2. Nauka, badania, infrastruktura .....</b>                                                             | <b>8</b>  |
| 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         |
| <b>3. Program .....</b>                                                                                    | <b>10</b> |
| 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        |
| <b>4. Efekty uczenia się .....</b>                                                                         | <b>12</b> |
| 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        |
| <b>5. Plany studiów .....</b>                                                                              | <b>18</b> |
| 5.1 Studia II stopnia (poziom 7) .....                                                                     | 18        |

# 1. Charakterystyka kierunku

## 1.1 Informacje podstawowe

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                    |         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------|
| Nazwa kierunku studiów                                                                                                                                                                                                                                                                           | nowe media                         |         |
| Poziom studiów<br><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<br><i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>                                                                                                                                       | nie                                |         |
| Forma lub formy studiów<br><i>stacjonarne /niestacjonarne</i>                                                                                                                                                                                                                                    | stacjonarne                        |         |
| Tytuł zawodowy nadawany absolwentom<br><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 uzupełniające pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne

o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej.

## **1.5 Cele kształcenia**

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

Absolwenci studiów 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"<sup>1</sup>.

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”.<sup>2</sup> 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

<sup>1</sup>

[https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly\\_kultury\\_i\\_kreatywne\\_w\\_2019\\_roku.docx](https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly_kultury_i_kreatywne_w_2019_roku.docx)

<sup>2</sup>

definicja wg Creative Industries Taskforce, Wielka Brytania 1997 [w:] [https://nck.pl/upload/2011-01-/prezentacja\\_przemysly\\_kultury.pdf](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 szanse 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 liczba punktów ECTS                                                                                                    | <b>120</b> |
| 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       |

Łączna 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<br>im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi<br><br>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 składowika opisu PRK |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| <b>Wiedza</b><br>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<br>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                                   |

| <b>Umiejętności</b>              |                                                                                                                                                                                                                                                        |                  |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 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<br>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           |
| <b>Kompetencje społeczne</b>     |                                                                                                                                                                                                                                                        |                  |
| 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<br>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       | NM7S_WG01<br>NM7S_WG02<br>NM7S_UW03<br>NM7S_UW04<br>NM7S_UW05<br>NM7S_UK011<br>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 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Obraz w Przestrzeni | NM7S_WG04<br>NM7S_WG07<br>NM7S_UW01<br>NM7S_UW03<br>NM7S_UW04<br>NM7S_UW05<br>NM7S_UW06<br>NM7S_UW07<br>NM7S_UK09<br>NM7S_UK010<br>NM7S_UK011<br>NM7S_KK01<br>NM7S_KK04<br>NM7S_KR06 | 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. |

|                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Formy audiowizualne                                                                            | <b>NM7S_WG02</b><br><b>NM7S_WG03</b><br><b>NM7S_UW01</b><br><b>NM7S_UW02</b><br><b>NM7S_UW04</b><br><b>NM7S_UW06</b><br><b>NM7S_UK01</b><br><b>NM7S_KK03</b>                                                                                  | <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 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> |
| Obraz Cyfrowy,<br>Obraz w Przestrzeni,<br>Formy Audiowizualne -<br><br>Seminarium magisterskie | <b>NM7S_WG02</b><br><b>NM7S_WG05</b><br><b>NM7S_WG06</b><br><b>NM7S_UW08</b><br><b>NM7S_UK09</b><br><b>NM7S_UU013</b><br><b>NM7S_KK01</b><br><b>NM7S_KK02</b><br><b>NM7S_KK03</b><br><b>NM7S_KK04</b><br><b>NM7S_KO05</b><br><b>NM7S_KR06</b> | <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                                                                   | <b>NM7S_WG03</b><br><b>NM7S_WG04</b><br><b>NM7S_WG05</b>                                                                                                                                                                                      | <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                                                                  | —                                                                                                                                                                                                                                             | <p>Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca teoretyczna.</p> <p>Zakończenie teoretycznej pracy dyplomowej oraz przygotowanie do jej obrony.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|                                                 |                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sztuka generatywna                              | NM7S_WG01<br>NM7S_WG02<br>NM7S_WG03<br>NM7S_WG04<br>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<br>NM7S_WG02<br>NM7S_WG03<br>NM7S_WG04<br>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<br>NM7S_WG02<br>NM7S_WG03<br>NM7S_WG04<br>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<br>Multimedialnej i Gier* | NM7S_WG05<br>NM7S_UW01<br>NM7S_UW02<br>NM7S_UW03<br>NM7S_KK01<br>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<br>NM7S_UW01<br>NM7S_UW02<br>NM7S_UW03<br>NM7S_KK01<br>NM7S_KK06 | 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. |



|                                  |                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grafika*                         | <b>NM7S_WG05</b><br><b>NM7S_UW01</b><br><b>NM7S_UW02</b><br><b>NM7S_UW03</b><br><b>NM7S_KK01</b><br><b>NM7S_KK06</b> | <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*                          | <b>NM7S_WG05</b><br><b>NM7S_UW01</b><br><b>NM7S_UW02</b><br><b>NM7S_UW03</b><br><b>NM7S_KK01</b><br><b>NM7S_KK06</b> | <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                       | <b>NM6S_UK12</b>                                                                                                     | <p>Program doskonalenia, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2+.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Język obcy- egzamin B2+          | <b>NM6S_UK12</b>                                                                                                     | <p>Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2+.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Ochrona własności intelektualnej | <b>NM7S_WG07</b>                                                                                                     | <p>Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Szkolenie BHP                    | —                                                                                                                    | <p>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.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Szkolenie informatyczne          | —                                                                                                                    | <p>Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                        |  |                                                                                                                                                                                         |
|------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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/<br>F |
|-----------------------------------------------------|---------------|-------------|-------------------|---------|
| <b>Moduł kształcenia ogólnego</b>                   |               |             |                   |         |
| Zagadnienia sztuki aktualnej                        | 30            | 2           | z                 | O       |
| Język obcy                                          | 30            | 2           | z/o               | O       |
| <b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>  |               |             |                   |         |
| Obraz cyfrowy                                       | 60            | 4           | z/o               | O       |
| Obraz w przestrzeni                                 | 60            | 4           | z/o               | O       |
| Formy audiowizualne                                 | 60            | 4           | z/o               | O       |
| <b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b> |               |             |                   |         |
| Sztuka generatywna                                  | 30            | 2           | e                 | O       |
| <b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>            |               |             |                   |         |
| 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       |
| <b>SUMA</b>                                         | <b>412</b>    | <b>30</b>   |                   |         |

\*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/<br>F |
|-----------------------------------------------------|---------------|-------------|-------------------|---------|
| <b>Moduł kształcenia ogólnego</b>                   |               |             |                   |         |
| 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       |
| <b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>  |               |             |                   |         |
| Obraz cyfrowy                                       | 60            | 4           | e                 | O       |
| Obraz w przestrzeni                                 | 60            | 4           | e                 | O       |
| Formy audiowizualne                                 | 60            | 4           | e                 | O       |
| <b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b> |               |             |                   |         |
| Sztuka danych                                       | 30            | 2           | e                 | O       |
| <b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>            |               |             |                   |         |
| 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 |
| <b>SUMA</b> | <b>415</b> | <b>33</b> |     |   |

\*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/<br>F |
|-----------------------------------------------------|---------------|-------------|-------------------|---------|
| <b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>  |               |             |                   |         |
| <b>Obraz cyfrowy</b>                                | 60            | 6           | e                 | O       |
| <b>Obraz w przestrzeni</b>                          | 60            | 6           | e                 | O       |
| Formy audiowizualne                                 | 60            | 6           | e                 | O       |
| <b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b> |               |             |                   |         |
| Sztuka AI                                           | 30            | 2           | e                 | O       |
| Proseminarium pracy teoretycznej                    | 30            | 4           | z                 | O       |
| <b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>            |               |             |                   |         |
| Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*        | 45            | 4           | e                 | F       |
| Malarstwo*                                          | 45            | 4           | e                 | F       |
| Grafika*                                            | 45            | 4           | e                 | F       |
| Rzeźba*                                             | 45            | 4           | e                 | F       |
| <b>SUMA</b>                                         | <b>375</b>    | <b>36</b>   |                   |         |

\*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/<br>F |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------|-------------------|---------|
| <b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru</b> |               |             |                   |         |
| Obraz cyfrowy – seminarium dyplomowe                                       | 90            | 13          | z                 | O       |
| Obraz w przestrzeni – seminarium dyplomowe                                 |               |             |                   |         |
| Formy audiowizualne – seminarium dyplomowe                                 |               |             |                   |         |
| <b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>                        |               |             |                   |         |
| Seminarium pracy teoretycznej                                              | 30            | 8           | z                 | O       |
| <b>SUMA</b>                                                                | <b>120</b>    | <b>21</b>   |                   |         |

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny