

PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: **2025/2026**

1. KIERUNEK STUDIÓW: **SZTUKI TRANSMEDIALNE**
2. KOD ISCED: **0211**
3. FORMA STUDIÓW: **STACJONARNA**
4. LICZBA SEMESTRÓW: **6**
5. TUTUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: **LICENCJAT**
6. PROFIL KSZTAŁCENIA: **OGÓLNOAKADEMICKI**
7. **DZIEDZINA SZTUKI**
8. DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA: **Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100% ECTS)**
9. **Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 180**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **91**
 - 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): **161**
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30%¹ ogólnej liczby punktów ECTS): **55**
 - 4) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne²: **5**
10. **Łączna liczba godzin zajęć: 4725**, w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **2395**
11. **Koncepcja i cele kształcenia** (w tym opis sylwetki absolwenta):

Sztuki transmedialne to kategoria praktyk artystycznych charakteryzujących się przepływem treści, form i struktur narracyjnych między różnymi mediami. Nie są one jedynie sumą różnych mediów (jak w przypadku sztuki multimedialnej), ale operują na zasadzie transgresji medialnej, gdzie poszczególne media tracą swoją autonomię i funkcjonują w relacyjnej, sieciowej strukturze. W tym sensie sztuka transmedialna przekracza klasyczne podziały na media, proponując nowe sposoby percepcji, interakcji i odbioru. Dick Higgins wprowadził pojęcie *intermediów* jako sposobu myślenia o sztuce, który przekracza konwencjonalne podziały na dyscypliny artystyczne. W tym sensie sztuki transmedialne można uznać za ich rozwinięcie, w którym relacje między mediami ulegają dalszej intensyfikacji. Rosalind Krauss, w kontekście *rozszerzonego pola rzeźby*, wykazała, że sztuka nie podlega już tradycyjnym klasyfikacjom, lecz funkcjonuje w dynamicznym, rozproszonym systemie znaków. McLuhan postawił tezę, że "medium jest przekazem", co sugeruje, że samo medium warunkuje odbiór treści. W sztuce transmedialnej medium nie jest już jedynie narzędziem, ale aktywnym podmiotem, który konstytuuje znaczenie dzieła. Manovich w *Języku nowych mediów* podkreślał modularność i cyfrowość jako kluczowe cechy

¹ wskaźnik procentowy może być inny jeżeli standardy kształcenia stanowią inaczej

² w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk humanistycznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk społecznych, w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk społecznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych

współczesnych praktyk artystycznych, natomiast Jenkins wprowadził koncepcję *transmedia storytelling*, według której narracje rozwijają się poprzez wiele różnych mediów, ale każde medium wnosi do opowieści coś nowego. Bourriaud w koncepcji *estetyki relacyjnej* wskazywał, że sztuka współczesna polega na tworzeniu relacji i interakcji społecznych, a nie na materialnych obiektach. W sztukach transmedialnych te interakcje są jeszcze bardziej złożone, ponieważ obejmują nie tylko relacje między ludźmi, ale i między mediami, algorytmami, przestrzenią wirtualną i fizyczną. Rancière natomiast w *Podziale postrzegalnego* analizuje, jak sztuka wpływa na strukturę percepcji i organizację doświadczenia – w tym kontekście sztuki transmedialne można postrzegać jako procesy reżimu estetycznego, w którym tradycyjne hierarchie percepcyjne są rozbijane i rekonfigurowane. Tym samym sztuki transmedialne to obszar eksperymentalny, w którym medium nie jest już stabilnym nośnikiem treści, lecz aktywnym elementem sieci współzależności. Przekraczają tradycyjne formy narracyjne i estetyczne, angażując odbiorców w interaktywne, rozproszone i nielinearne doświadczenia.

Kierunek *Sztuki transmedialne* oferuje interdyscyplinarne kształcenie artystyczne w obszarze różnorodnych form współczesnej kreacji artystycznej, wpisujących się w transmedia, tj. form intermedialnych, multimedialnych i występujących między nimi relacjami, analogiami, w tym zachodzącymi procesami konwergencji, hybrydyzacji, przechodniości, obiegu treści. Program studiów integruje tradycyjne praktyki artystyczne, projektowe z nowoczesnymi strategiami interakcji, budowy środowisk immersyjnych oraz działaniami w przestrzeni publicznej, kształtując artystów gotowych do eksperymentowania z mediami oraz poszukiwania nowatorskich form wyrazu artystycznego. Program obejmuje szeroki zakres zagadnień związanych z transmedialnością, uwzględniając dynamiczny rozwój sztuki cyfrowej oraz jej wpływ na współczesne społeczeństwo. W programie odnaleźć można zagadnienia teorii konwergencji mediów (Jenkins), semiotyki wizualnej (Barthes, Flusser), teorii percepcji (Merleau-Ponty), filozofii mediów (McLuhan, Manovich) oraz posthumanizmu i nowego materializmu (Braidotti, Barad). Kształcenie uwzględnia praktyki artystyczne i projektowe z wykorzystaniem technik tradycyjnych, technologii cyfrowych, a także narracji transmedialnych i algorytmicznych form twórczości. Kierunek stawia na połączenie eksperymentu formalnego z refleksją teoretyczną, zachęcając do eksploracji granic medium oraz relacji między artystą, odbiorcą i przestrzenią. Studenci rozwijają umiejętności analizy i interpretacji dzieła transmedialnego, pracując nad koncepcjami interakcji między obrazem, dźwiękiem, przestrzenią i ruchem, co pozwala na świadome budowanie wielowarstwowych narracji artystycznych.

Program studiów koncentruje się na kształceniu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych leżących w obszarze kreacji artystycznych i projektowych form transmedialnych poprzez proces dydaktyczny osadzony w obrębie dedykowanych pracowni. Kształtuje również świadomość artysty transmedialnego jako twórcy operującego w dynamicznym i hybrydowym środowisku. Studenci zdobywają wiedzę o historii i teorii sztuki nowych mediów, poznając strategie narracyjne i eksperymentując z multimodalnymi formami ekspresji. Kształcenie łączy wiedzę z zakresu sztuk plastycznych, mediów cyfrowych i nauk społecznych, tworząc podstawy dla artystycznego dialogu z otoczeniem. Zajęcia uwzględniają także ekologiczne i społeczne konteksty sztuki transmedialnej, rozwijając świadomość wpływu technologii na środowisko oraz kwestie zrównoważonego rozwoju. Program kładzie nacisk na krytyczne myślenie i refleksję nad społeczną rolą sztuki, analizując strategie artystyczne w kontekście aktywizmu, partycypacji i zaangażowania społecznego.

Program studiów na kierunku **Sztuki transmedialne** obejmuje **kompleksowy system edukacji artystycznej, teoretycznej i technologicznej**, zapewniając studentom wszechstronne przygotowanie do samodzielnej działalności twórczej, opartej na konwergencji, hybrydyzacji mediów. Struktura programu oparta jest na trzech zasadniczych blokach:

1. **Blok przedmiotów kształcenia ogólnego**, obejmujący obligatoryjne komponenty edukacyjne wynikające z zaleceń Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego, w tym lektorat języka obcego, przedmioty wspomagające rozwój intelektualny studenta z obszaru nauk humanistycznych i społecznych, obejmujące estetykę oraz socjologię mediów, a także dodatkowo wspierające proces uczenia się.
Blok kształcenia ogólnego obejmuje przedmioty wprowadzające fundamentalne kompetencje akademickie, językowe i społeczne, umożliwiające efektywne funkcjonowanie w środowisku artystycznym i naukowym. Kursy z zakresu języków obcych pozwalają na rozwój umiejętności komunikacyjnych i swobodę działania w międzynarodowej przestrzeni sztuki i kultury. Przedmioty z obszaru technologii informacyjno-komunikacyjnych zapewniają studentom zdolność do efektywnego

korzystania z narzędzi cyfrowych w procesie twórczym, zarządzania projektami i archiwizacji materiałów. Wprowadzenie do przedsiębiorczości, prawa autorskiego i własności intelektualnej wyposaża studentów w wiedzę niezbędną do samodzielnego prowadzenia działalności artystycznej, tworzenia strategii zawodowych oraz zarządzania prawami do twórczości. Estetyka pozwala na rozwijanie krytycznej refleksji nad teorią i praktyką artystyczną, umożliwiając studentom świadome kształtowanie własnego języka twórczego. Z kolei kurs z zakresu socjologii mediów umożliwia analizę relacji między mediami a społeczeństwem oraz rozumienie wpływu technologii na percepcję i komunikację wizualną.

2. **Blok kształcenia podstawowego i kierunkowego** stanowi rdzeń programu, łącząc komponenty teoretyczne z rozwijaniem kompetencji plastycznych, narracyjnych i technologicznych. Kursy teoretyczne dostarczają studentom wiedzy o mechanizmach strukturalnych i percepcyjnych obrazu, dźwięku oraz narracji, rozwijając ich zdolność do analizy i interpretacji współczesnych zjawisk artystycznych w kontekście mediów cyfrowych i kultury wizualnej. Studenci zdobywają umiejętność identyfikowania i wykorzystywania zależności między medium, przestrzenią a odbiorcą, analizując struktury obrazu, relacje wizualne oraz zjawiska immersji i interakcji. Równolegle rozwijają kompetencje w zakresie przetwarzania ruchomego obrazu, dźwięku, ucząc się operowania kamerą, rejestracją dźwiękową, montażem audiowizualnym i komponowaniem dynamicznych struktur wizualnych. Istotnym elementem programu jest rozwój świadomości kompozycyjnej i percepcyjnej, obejmujący analizę relacji barwnych, struktur przestrzennych i iluzji optycznych, co pozwala na rozwój umiejętności budowania dzieł o wielopoziomowej strukturze wizualnej i narracyjnej. Kształcenie obejmuje również kursy skoncentrowane na eksploracji hybrydycznych form artystycznych, łączących techniki analogowe z cyfrowymi, w tym działania oparte na asamblażu, obiekcie artystycznym, instalacji oraz site-specific. Studenci rozwijają umiejętność integrowania różnorodnych środków wyrazu w przestrzeni publicznej oraz konceptualizacji działań artystycznych w relacji do kontekstu architektonicznego i społecznego. Równolegle zdobywają kompetencje w zakresie sztuki dźwiękowej, obejmujące rejestrację i montaż pejzażu dźwiękowego, kształtowanie przestrzeni akustycznych oraz analizę soundscape jako medium narracyjnego. W obszarze narracji wizualnych i filmowych rozwijane są umiejętności dotyczące budowania struktury opowieści, pracy nad storyboardem, a także konstruowania sekwencji narracyjnych w animacji eksperymentalnej i sztuce wideo. Program umożliwia również eksplorację narracji transmedialnych w kontekście kultury gier, interaktywnych środowisk wizualnych oraz algorytmicznych form narracyjnych, co pozwala na zrozumienie współczesnych strategii narracji w mediach cyfrowych.
3. **Bloki przedmiotów do wyboru w zakresie działalności artystycznej i projektowej w sztukach transmedialnych, prowadzące do realizacji dwuczęściowego projektu dyplomowego**, umożliwiające studentom integrację wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych poprzez realizację **pracy artystycznej, projektowej**. Bloki narracji artystycznej i projektowej w sztukach transmedialnych integrują wszystkie zdobyte kompetencje, umożliwiając studentowi samodzielną realizację projektu dyplomowego. Struktura dyplomu składa się z trzech uzupełniających się komponentów, które pozwalają studentowi na wykazanie się umiejętnością pracy z medium, konceptualizacji narracji oraz analizy teoretycznej własnej twórczości. Pierwszym elementem dyplomu jest praca artystyczna realizowana w ramach wybranej pracowni - koncentrującej się na narratywnych formach audiowizualnych, albo narratywnych wypowiedziach w sztuce environment. Drugą część stanowi praca projektowa, obejmująca projektowanie doświadczenia odbiorcy, budowanie struktur narracyjnych i interaktywnych w interfejsach, grach, aplikacjach i stronach internetowych. Ostatni komponent dyplomu to praca teoretyczna opracowywana w ramach seminarium dyplomowego, analizująca proces twórczy, kontekstualizująca działania artystyczne i integrująca zdobytą wiedzę w refleksji krytycznej.

Całościowa struktura programu prowadzi do uzyskania przez absolwenta kompetencji umożliwiających samodzielne funkcjonowanie w obszarze sztuki transmedialnej, zarówno w kontekście twórczości własnej, jak i pracy w interdyscyplinarnych zespołach artystycznych i badawczo-projektowych. Program przygotowuje do podejmowania działań w przestrzeni sztuki współczesnej, przemysłów kreatywnych, instytucji kultury oraz edukacji artystycznej, rozwijając zarówno zdolność eksperymentowania z mediami, jak i krytycznej analizy współczesnych praktyk artystycznych. Zintegrowane podejście do kształcenia pozwala na **świadome łączenie tradycyjnych i nowoczesnych form twórczości**, budowanie zaawansowanych struktur narracyjnych i eksperymentowanie z formą, co kształtuje absolwenta gotowego do twórczej pracy w dynamicznie zmieniającym się świecie sztuki i mediów.

Cele kształcenia:

- Stworzenie warunków do rozwój indywidualnych kompetencji twórczych – studia przygotowują do samodzielnej działalności artystycznej i projektowej, umożliwiając studentom eksplorację wybranych obszarów sztuk transmedialnych.
- Kształcenie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych analizy i poszukiwania rozwiązań twórczych – program kładzie nacisk na rozwój kompetencji krytycznego myślenia, analizy problemów artystycznych oraz samodzielnego doboru środków wyrazu, technologii i mediów w kontekście sztuk transmedialnych.
- Kształcenie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych w zakresie integracji tradycyjnych i nowoczesnych technologii – studenci nabywają umiejętności wykorzystywania zarówno klasycznych technik plastycznych, jak i nowoczesnych technologii cyfrowych, w tym narzędzi VR, AR, sound artu, sztuki generatywnej, algorytmicznej i proceduralnej. Program uwzględnia także zasady zrównoważonego rozwoju i świadomego korzystania z zasobów w procesie twórczym.
- Przygotowanie do podejmowania pracy indywidualnej i zespołowej w interdyscyplinarnym środowisku – studia umożliwiają rozwój indywidualnej ekspresji artystycznej, projektowej, a jednocześnie kształcą umiejętności współpracy w zespołach interdyscyplinarnych, obejmujących specjalistów z różnych dziedzin nauki, technologii i sztuki.
- Budowanie świadomości roli sztuki w społeczeństwie i kulturze – absolwenci zostają wyposażeni w kompetencje umożliwiające świadome kształtowanie praktyk artystycznych w tym kontekście, rozumiejąc potencjał sztuki transmedialnej jako krytycznego medium
- Przygotowanie do działalności eksperymentalnej – program zapewnia podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia autorskich koncepcji artystycznych, eksploracji nowych technologii i metod eksperymentalnych, co stanowi fundament dla innowacyjnych działań w obszarze sztuk transmedialnych.

Podstawy opracowania programu studiów:

- Tradycja kształcenia w obszarze sztuk transmedialnych: Program bazuje na modelu pracowni artystycznej jako przestrzeni twórczego eksperymentu, dialogu i poszukiwań formalnych. Proces dydaktyczny oparty jest na relacji mistrz–uczeń, pozwalając na indywidualizację ścieżki kształcenia i rozwój kompetencji twórczych w bezpośrednim kontakcie z wykładowcami.
- Społeczny i środowiskowy wymiar sztuki współczesnej: Program uwzględnia aktualne zmiany społeczne, demograficzne i cywilizacyjne, podkreślając znaczenie sztuk transmedialnych w refleksji nad wyzwaniami współczesnego świata. Szczególną uwagę zwrócono na zrównoważony rozwój, wpływ technologii na środowisko oraz rosnącą rolę sztuki
- Odpowiedź na potrzeby rynku pracy i sektorów kreatywnych: Sztuki transmedialne stanowią istotny element przemysłów kreatywnych, dlatego program kształcenia uwzględnia rozwój kompetencji, istotnych dla współczesnej gospodarki opartej na wiedzy i innowacji. Program dostosowano do potrzeb rynku pracy, zarówno w sektorze prywatnym, publicznym, jak i organizacjach pozarządowych.
- Uwzględnienie nowoczesnych osiągnięć technologicznych: Program odnosi się do dynamicznego rozwoju nowych technologii w sztuce i kulturze, obejmując m.in. VR, AR, AI, sound art, big data, interaktywność i immersję. Kształcenie w tym zakresie daje studentom narzędzia do eksplorowania granic między sztuką, nauką i technologią.
- Interdyscyplinarność jako fundament studiów artystycznych: Usytuowanie kierunku w Uniwersytecie pozwala na pełne dążenie ku interdyscyplinarności, umożliwiając studentom współpracę z przedstawicielami nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych i technologicznych, co sprzyja rozwijaniu innowacyjnych form wyrazu artystycznego.
- Świadomość kulturowa i globalna perspektywa: Studenci kierunku są osadzeni w wielokulturowym kontekście współczesnej sztuki, co umożliwia zdobycie doświadczeń związanych z pracą w międzynarodowych projektach, wymianą artystyczną i współpracą transgraniczną. Program studiów rozwija gotowość na zmiany, mobilność zawodową oraz otwartość na zmiany wynikające z rozwoju techniki i technologii cyfrowych i ich wpływ na środowisko oraz przemysł kreatywny.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent studiów licencjackich to artysta transmedialny, łączący sztukę, technologię i społeczne konteksty nowych mediów. Jego wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne pozwalają na realizację nowoczesnych projektów transmedialnych, w których eksperymentuje z łączeniem różnorodnych mediów i form interakcji. Posiada wiedzę z zakresu teorii konwergencji mediów, strategii twórczych oraz społeczno-kulturowych kontekstów współczesnej działalności artystycznej i projektowej. Jest świadomy konieczności uwzględnienia doświadczenia użytkownika w procesie projektowania interfejsów. Potrafi realizować interaktywne i immersyjne projekty artystyczne i projektowe, łącząc obraz statyczny i dynamiczny, dźwięk, narrację oraz elementy gier i przestrzeni cyfrowych. Rozumie wpływ działalności artystycznej na środowisko naturalne i społeczno-kulturowe. Potrafi analizować krytycznie konsekwencje stosowania technologii cyfrowych, procesów produkcji oraz materialnych i niematerialnych form twórczości w kontekście ekologicznym. Jest przygotowany do pracy w interdyscyplinarnych zespołach, gdzie łączy kompetencje artystyczne, projektowe, techniczne, technologiczne i społeczne. Jako artysta, twórca sztuki cyfrowej i interaktywnej oraz projektant doświadczeń immersyjnych i transmedialnych, może realizować projekty w obszarze gier eksperymentalnych, VR/AR, sztuki generatywnej oraz interaktywnego storytellingu. Jest przygotowany do pracy w agencjach interaktywnych i reklamowych, studiach gier, telewizyjnych, instytucjach upowszechniania kultury, festiwalach sztuki nowych mediów oraz w produkcji wielomedialnych widowisk, produkcji dzieł transmedialnych w szeroko pojętym sektorze kreatywnym. Jest przygotowany do elastycznego reagowania na nowe i zmieniające się okoliczności, adaptując swoje działania do dynamicznych kontekstów społecznych, kulturowych i technologicznych.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent ma możliwość kontynuacji edukacji na studiach drugiego stopnia (magisterskich uzupełniających) na kierunkach artystycznych lub projektowych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacja dzieł sztuki oraz innych pogłębiających kompetencje projektanta, zwiększających jego atrakcyjność na rynku pracy.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Objaśnienie oznaczeń:

STR – symbol kierunku *Sztuki transmedialne*; 1 – studia pierwszego stopnia; A – profil ogólnoakademicki

W – kategoria wiedzy; U – kategoria umiejętności; K – kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne — numer efektu uczenia się.

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie efektów uczenia się do:		
		uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)
w zakresie WIEDZY:				
STR1A_W01	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych i projektowych w obszarze sztuk transmedialnych, uwzględniając specyfikę intermedialności, multimedialności, interaktywności i immersji środowisk cyfrowych. Zna i rozumie zasady doboru środków wyrazu w kontekście sztuki nowych mediów i ich społeczno-kulturowych implikacji.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W02	Zna zaawansowane metody twórcze i technologie wykorzystywane w sztuce transmedialnej, w tym narzędzia cyfrowe, algorytmiczne i generatywne, a także techniki rejestracji i przetwarzania obrazu, dźwięku oraz interakcji użytkownika.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W03	Posiada wiedzę na temat zasadniczych obszarów sztuk plastycznych, w tym rysunku, malarstwa, małej formy przestrzennej oraz praktyk intermedialnych, związanych ze sztuką obiektu, performansem i kreacją przestrzeni.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W04	Zna i charakteryzuje materiały, procesy techniczne oraz rozwiązania technologiczne stosowane w realizacji sztuk transmedialnych, uwzględniając kwestie ekologiczne oraz zagadnienia związane ze zrównoważonym wykorzystaniem zasobów.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W05	Posiada wiedzę dotyczącą linii rozwojowych historii sztuki, estetyki, socjologii mediów, ze szczególnym uwzględnieniem sztuk transmedialnych, a także rozumie wpływ technologii cyfrowych na zmieniające się koncepcje twórczości artystycznej.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W06	Zna i rozumie style, kierunki oraz tradycje twórcze w sztuce, w tym sztuce współczesnej, uwzględniając ich wpływ na rozwój narracji cyfrowych, sztuki immersyjnej oraz interaktywnych form ekspresji.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W07	Zna współczesne tendencje w sztukach transmedialnych oraz rozumie ich kontekst społecz-	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG

	ny, kulturowy i technologiczny. Potrafi wskazać różnorodne aspekty współczesnych zjawisk artystycznych-			
STR1A_W08	Posiada wiedzę dotyczącą zastosowania technologii w sztukach transmedialnych, w tym algorytmicznych systemów twórczych, sztucznej inteligencji, technologii VR, AR, sound artu oraz metod interakcji z użytkownikiem.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W09	Zna zasady prawa autorskiego i własności intelektualnej w kontekście sztuk transmedialnych, rozumiejąc aspekty ochrony twórczości oraz etyczne konsekwencje wykorzystywania nowych technologii w sztuce.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
STR1A_W10	Posiada wiedzę na temat uwarunkowań finansowych i technologicznych stosowanych w realizacji projektów artystycznych, rozumiejąc mechanizmy finansowania i produkcji dzieł transmedialnych w sektorze kreatywnym.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
STR1A_W11	Zna zależności między teorią a praktyką w procesie twórczym w sztukach transmedialnych, rozumiejąc, jak metody badawcze oraz eksperyment artystyczny wpływają na rozwój współczesnych form ekspresji.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
STR1A_W12	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat metodologii badawczych stosowanych w sztukach transmedialnych, z odniesieniem do teorii sztuki, estetyki, antropologii kulturowej, socjologii mediów.	P6U_W	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
STR1A_W13	Rozumie wpływ działalności artystycznej na środowisko naturalne i społeczno-kulturowe, analizując konsekwencje stosowania technologii cyfrowych, procesów produkcyjnych oraz materialnych i niematerialnych form twórczości w kontekście ekologicznym.	P6U_W	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
STR1A_W14	Jest świadomy konieczności odpowiedzialnego projektowania i realizacji działań artystycznych, uwzględniając strategie minimalizowania wpływu sztuki na środowisko oraz kwestie zrównoważonego rozwoju w kontekście nowych mediów i interaktywnej twórczości.	P6U_W	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:				
STR1A_U01	Projektuje i realizuje interdyscyplinarne projekty artystyczne w obszarze sztuk transmedialnych, świadomie dobierając i łącząc różnorodne media, technologie cyfrowe i strategie interakcji w kontekście współczesnych praktyk artystycznych.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U02	Tworzy narracje interaktywne oraz doświadczenia immersyjne, stosując podstawowe narzędzia VR, AR, uwzględniając relację między odbiorcą a przestrzenią cyfrową.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U03	Stosuje algorytmy oraz narzędzia sztucznej inteligencji w procesie twórczym, eksperymentując z metodami generatywnymi oraz proceduralnymi, świadomie analizując ich znaczenie w kontekście twórczości artystycznej i nowych mediów.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U04	Świadomie kształtuje formę i strukturę swoich prac, analizując relacje między medium, technologią i estetyką, a także eksperymentując z nowymi modelami percepcji wizualnej, dźwiękowej i interaktywnej. Umie projektować i jest świadomy znaczenia doświadczenia odbiorcy w nowoczesnych interfejsach użytkownika.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW

STR1A_U05	Podejmuje decyzje techniczne, technologiczne w procesie twórczym, dobierając materiały i metody realizacji zgodnie z ich właściwościami strukturalnymi, ekspresyjnymi i użytkowymi, a także analizując ich wpływ na odbiorcę.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U06	Potrafi pracować w interdyscyplinarnych zespołach twórczych, łącząc kompetencje artystyczne, technologiczne oraz organizacyjne w procesach projektowania, realizacji i promocji sztuki transmedialnej, wykazując świadomość swojej tożsamości artystycznej i odpowiedzialności twórczej.	P6U_U	P6S_UK P6U_UO	
STR1A_U07	Potrafi selektywnie stosować zaawansowane techniki warsztatowe oraz metody badawczo-projektowe, adekwatne do specyfiki sztuki transmedialnej. Efektywnie dobiera środki wyrazu w odniesieniu do kontekstu materialnego, technologicznego i społeczno-kulturowego, uwzględniając założenia metodologiczne właściwe dla badań artystycznych i projektowania eksperymentalnego.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U08	Potrafi wykorzystywać nabyte umiejętności artystyczne i projektowe w sposób świadomy i krytyczny, nieustannie je rozwijając poprzez samodzielne badania twórcze i eksperymenty. Wykazuje zdolność do zaawansowanej analizy i implementacji nowoczesnych strategii formalnych, materialnych oraz techniczno-technologicznych, uwzględniając ich funkcjonalność.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW P6S_UU
STR1A_U09	Potrafi realizować działania artystyczne w przestrzeni publicznej, w tym projekty site-specific, interwencje artystyczne oraz działania partycypacyjne, wykorzystując konteksty społeczno-kulturowe.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U10	Jest zdolny do realizowania własnych, twórczych koncepcji projektowych wykorzystując do tego celu umiejętność obserwacji i analizy otoczenia oraz swoją wyobraźnię, intuicję i empatię.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U11	Potrafi tworzyć formy transmedialne w sposób świadomy ekologicznie, dobierając materiały i technologie zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
STR1A_U12	Przygotowuje typowe prace pisemne, wystąpienia ustne, prezentacje odnoszące się do zagadnień związanych z obszarem sztuk transmedialnych, z wykorzystaniem zaawansowanych metod badawczych dla dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (w tym <i>art researching</i>), także stosowania ujęć teoretycznych wzbogaconych źródłami bibliograficznymi.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UK
STR1A_U13	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6U_U	P6S_UK	
STR1A_U14	Potrafi przeprowadzić publiczną prezentację własnego projektu transmedialnego wykorzystując właściwą dla jego charakteru formę dokumentacji. Stosuje różnorodne formy wystąpień, pokazów ukazujących złożoność medialną zastosowanych rozwiązań.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UK
STR1A_U15	Rozwija potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi aranżować i organizować warunki do rozwijania predyspozycji projektowych innych osób.	P6U_U	P6S_UK P6S_UU	P6S_UW P6S_UU

				P6S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:				
STR1A_K01	Jest przygotowany do samodzielnego pozyskiwania, analizy i interpretacji informacji niezbędnych do realizacji projektów transmedialnych na styku różnych mediów i technologii, a także organizacji swojego warsztatu pracy, włączając zarówno zaplecze badawczo-teoretyczne, jak i technologiczne, uwzględniając specyfikę sztuki interaktywnej, immersyjnej oraz działań hybrydowych.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KR
STR1A_K02	Jest przygotowany do podejmowania zaawansowanych odniesień badawczo-artystycznych w obszarze podejmowanych praktyk transmedialnych. Wyraża gotowość do samooceny oraz krytycznej argumentacji zarówno wobec własnych koncepcji, jak i projektów innych twórców. Wykazuje się wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji własnej pracy twórczej, uwzględniając specyfikę interdyscyplinarności oraz współpracy w zespołach artystyczno-badawczych.	P6U_K	P6S_KK P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_KR
STR1A_K03	Jest gotowy do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji oraz emocjonalności, w tym empatii, jako narzędzia twórczego myślenia. Jest przygotowany do elastycznego reagowania na nowe i zmieniające się okoliczności, adaptując swoje działania do dynamicznych kontekstów społecznych, kulturowych i technologicznych.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
STR1A_K04	Jest przygotowany do kontrolowania swoich zachowań w warunkach publicznych prezentacji projektów transmedialnych. Wyraża gotowość do komunikowania się oraz inicjacji działań w przestrzeni społecznej, organizując różnorodne formy upublicznień właściwe dla sztuk transmedialnych z wykorzystaniem narzędzi informacyjnych i cyfrowych w promocji oraz dokumentacji działań artystycznych, projektowych.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
STR1A_K05	Jest świadomy konieczności przestrzegania zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6U_K	P6S_KR	
STR1A_K06	Jest przygotowany do dyskusji oraz proponowania i argumentowania rozwiązań artystycznych i projektowych uwzględniających aspekty ekologiczne, etyczne i społeczne. Świadomie analizuje wpływ swoich działań na środowisko naturalne, relacje społeczne oraz ekosystem kulturowy, podejmując krytyczną refleksję nad konsekwencjami sztuk transmedialnych w kontekście zrównoważonego rozwoju.	P6U_K	P6S_KK P6S_KO	P6S_KK P6S_KR

13. ZAJĘCIA WRAZ Z PRZYPISANYMI DO NICH PUNKTAMI ECTS, EFEKTAMI UCZENIA SIĘ I TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI:

Przedmioty		Minimalna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
1. BLOK PRZEDMIOTÓW KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:				
1.	Język obcy	9	<u>Treści leksykalne:</u> Zagadnienia występujące w ogólnodostępnych i stosowanych na zajęciach podręcznikach na poziomie B2 (np. uniwersytet, przedmiot studiów, wykształcenia, praca, media, technologie, środowisko, zdrowie, żywienie, sport, czas wolny, edukacja, zakupy, podróżowanie, społeczeństwo, kultura, zjawiska społeczne). <u>Treści gramatyczne:</u> Zgodne z wykazem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. <u>Funkcje językowe:</u> Zgodne z wykazem podręczników dla poziomu B2 i pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym (np. branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie emocji oraz wyrażanie swoich opinii, argumentowanie i formułowanie swojego punktu widzenia w formie ustnej i pisemnej, dokonywanie prezentacji).	STR1A_U13 STR1A_U15
2.	Techniki informacyjno-komunikacyjne	1	Komputer i jego budowa. Urządzenia peryferyjne: drukarka, skaner, projektor multimedialny – zastosowanie, użytkowanie. System operacyjny Windows, Mac Os X. Oprogramowanie biurowe. Oprogramowanie graficzne. Oprogramowanie multimedialne. Techniki i technologie komunikacyjne – Internet.	STR1A_U06 STR1A_U15
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego	1	Pojęcie utworu, prawa autorskie osobiste i majątkowe. Dozwolony użytek. Prawa pokrewne. Wynalazek, wynalazek biotechnologiczny oraz patent. Znaki towarowe oraz prawa ochronne na znaki towarowe. Wzory przemysłowe. Wzory użytkowe.	STR1A_W09 STR1A_U15 STR1A_K05
4.	Przedsiębiorczość	1	Konceptualizacja przedsiębiorczości. Cechy osobowości a przedsiębiorczość. Przedsiębiorca jako osoba: charakterystyka cech osobowości przedsiębiorcy, motywacji do podejmowania działalności gospodarczej. Kompetencje przedsiębiorcze. Poznawcze uwarunkowania przedsiębiorcy. Szansa jako źródło przedsięwzięć gospodarczych. Rodzaje szans i sposoby ich wykorzystania. Strefy zagrożeń. Wpływ warunków zewnętrznych na powstawanie i rozwijanie przedsięwzięć biznesowych. Planowanie przedsięwzięć biznesowych. Przedsiębiorczość indywidualna. Przedsiębiorczość akademicka. Przedsiębiorczość społeczna. Przedsiębiorczość rodzinna. Pojęcie, istota i rodzaje innowacji.	STR1A_W10 STR1A_U15 STR1A_K05
5.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: <i>Estetyka</i>	2	Estetyka jako dyscyplina poznawcza i jej główne obszary badawcze. Podstawowe problemy i kategorie w refleksji estetycznej. Rozumienie sztuki i piękna w starożytności. Estetyka średniowiecza. Estetyka nowożytna doby renesansu, baroku i oświe-	STR1A_W05 STR1A_U12 STR1A_U15

			cenia. Estetyka modernizmu i postmodernizmu i ich wpływ na wykształcenie współczesnych doktryn. Estetyka fizyczności i zmysłowości.	
6.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: <i>Socjologia mediów</i>	3	Socjologia mediów bada relacje między mediami a społeczeństwem, analizując ich wpływ na konstruowanie rzeczywistości, kształtowanie opinii i relacje władzy. Teorie komunikacji (McLuhan, Bourdieu, Habermas), jak i współczesne zjawiska, takie jak algorytmizacja treści, mediatyzacja życia codziennego, kultura viralowa, postprawda oraz wpływ AI na ekosystem medialny. Krytyczna analiza mediów w kontekście politycznym, społecznym i technologicznym, mechanizmy funkcjonowania przestrzeni cyfrowej, od platform internetowych po interaktywne środowiska immersyjne. Metody badawcze właściwe analizie mediów (analiza treści, cyfrowa etnografia, eksperyment społeczny, badania sieciowe). Etyka i odpowiedzialność w mediach cyfrowych, dezinformacja, prywatność użytkowników oraz ekologiczna perspektywa digitalizacji. Media jako narzędzie aktywizmu w środowisku medialnym i kulturowym.	STR1A_W05 STR1A_W12 STR1A_U12 STR1A_U15
7.	Przedmiot do wyboru w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru 2 z 3 każdy za 1 ECTS):	2	<i>Radzenie sobie ze stresem</i> <i>Metody uczenia się</i> <i>Rozwój kompetencji społecznych</i>	STR1A_U15 STR1A_K01 STR1A_K04
2. BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH / KIERUNKOWYCH:				
1.	Historia sztuki	8	Sztuka prehistoryczna (paleolitu i neolitu). Sztuka i architektura starożytna (Sztuka Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu). Sztuka i architektura wczesnochrześcijańska. Sztuka i architektura romańska Włoch, Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura gotycka Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura renesansu Włoch, Niderlandów, Polski. Sztuka i architektura baroku, rokoka (postanowienia Soboru Trydenckiego i jego wpływ na wykształcenie zasad wyjściowych dla sztuki, architektury baroku, osobne omówienie baroku włoskiego, francuskiego, hiszpańskiego, niemieckiego, polskiego, rokoka we Francji, Niemczech, Polsce). Sztuka i architektura klasycyzmu Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura XIX w. (romantyzm, historyzm, architektura przemysłowa, symbolizm).	STR1A_W05 STR1A_W06 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04
2.	Sztuka XX wieku	4	Sztuka nowoczesna i jej konsekwencje dla rozwoju sztuki, kultury wizualnej II poł. XX w. (impresjonizm, neoimpresjonizm, fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, konstruktywizm, dadaizm, surrealizm). Tendencje taszystowskie i informel w sztuce europejskiej i amerykańskiej po II wojnie światowej, ze szczególnym uwzględnieniem action painting. Nowa figuracja lat 60. XX w. Sztuka konkretna po II w. ś. ze szczególnym uwzględnieniem nurtów hard-edge painting, kinetyzmu i op-art'u. W kierunku sztuki idei – minimalizm i konceptualizm. Działania w przestrzeni – sztuka happeningu, performance, land art i ich dokumentacje. Sztuka wobec kultury popularnej i konsumpcjonizmu: pop art, hiperrealizm. Sztuka w przestrzeni publicznej, w tym przykłady ruchów artystycznego oporu i street art. Zjawisko sztuki krytycznej w Polsce przeł. XX i XXI w.	STR1A_W05 STR1A_W06 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05

3.	Koncepcje teoretyczne i estetyczne sztuk transmedialnych	4	Teorie symulaków i hiperrealności Jeana Baudrillarda, ontologia obrazu Gillesa Deleuze'a, teoria aktora-sieci Bruno Latoura, pojęcie interfejsu i baz danych u Leva Manovicha, posthumanizm i nowy materializm (Rosi Braidotti, Karen Barad). Relacje między medium, odbiorcą i przestrzenią, analiza zjawiska immersji, interakcji, algorytmizacji i automatyzacji procesów twórczych. Estetyka glitch artu, sztuki generatywnej, bioartu, sound artu, sztuki AI, VR i AR, postinternetu oraz sztuki proceduralnej. Transmedialne struktury narracyjne w interaktywnym storytellingu i sztuce sieciowej, strategię subwersji i krytyki technologicznej w sztuce mediów. Analiza i interpretacja współczesnych zjawisk artystycznych w kontekście społecznym, politycznym i ekologicznym. Status dzieła, autora i odbiorcy w erze algorytmicznej i sieciowej rzeczywistości.	STR1A_W06 STR1A_W07 STR1A_W12 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05
4.	Teorie obrazu i reprezentacji cyfrowej	0.5	Analiza teoretycznych i estetycznych aspektów obrazu w kontekście jego cyfrowej transformacji. Kluczowe koncepcje teorii obrazu, w tym perspektywa ikonologiczna Erwin'a Panofsky'ego, semiotyka Rolanda Barthes'a, teoria obrazu medialnego Viléma Flussera, filozofia widzialności Maurice'a Merleau-Ponty'ego. Analiza różnic między obrazem analogowym a cyfrowym, pojęcia hipermediacji i remediacji (Jay David Bolter, Richard Grusin), zagadnienie algorytmicznej wizualności, estetyka postfotografii oraz wpływ sztucznej inteligencji na obraz generatywny. Reprezentacja, symulacja i wirtualność w mediach cyfrowych oraz ich konsekwencje dla percepcji i statusu rzeczywistości wizualnej.	STR1A_W06 STR1A_W07 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05
5.	Narracje transmedialne: od literatury hipertekstowej do gier wideo	0.5	Rozwój narracji transmedialnych, począwszy od hipertekstowych eksperymentów literackich, przez interaktywne narracje cyfrowe, aż po struktury narracyjne współczesnych gier wideo. Teoria narracji narratologicznej (Marie-Laure Ryan, Gérard Genette), konceptualizacja transmedialności (Henry Jenkins), wpływ teorii ergodyczności (Espen Aarseth) oraz pojęcia immersji, interaktywności i symulacji w cyfrowym storytellingu. Strategię budowania fabularnych światów transmedialnych, mechanizmy emergencji narracyjnej oraz relacje między użytkownikiem a strukturą narracyjną w interaktywnych mediach, uwzględniające zarówno gry, technologie VR, jak i formaty alternatywne (ARG, escape room, narracja proceduralna).	STR1A_W02 STR1A_W06 STR1A_W07 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05
6.	Sztuka w przestrzeni publicznej: historia, teorie i współczesne praktyki	0.5	Historyczne i teoretyczne podejścia do sztuki w przestrzeni publicznej, analiza jej ewolucji od pomników i murali po sztukę partycypacyjną, site-specific i interwencje artystyczne. Teorie przestrzeni miejskiej (Henri Lefebvre, Michel de Certeau), koncepcja heterotopii Michela Foucaulta, teoria relacyjności Nicolasa Bourriauda oraz kontekst społeczno-polityczny sztuki publicznej i zaangażowanej. Współczesne praktyki artystyczne - street art, sztuka efemeryczna, działania aktywistyczne i interaktywne projekty miejskie oraz ich wpływ na percepcję przestrzeni, tożsamość miejsca oraz mechanizmy społecznej partycypacji i krytyki instytucjonalnej.	STR1A_W06 STR1A_W07 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05

7.	Historia i teoria sound studies	0.5	Teoretyczne i historyczne aspekty badań nad dźwiękiem w kontekście kultury, technologii i sztuki. Kluczowe koncepcje sound studies, teoria krajobrazu dźwiękowego R. Murraya Schafera, analiza ekologii akustycznej (Barry Truax), teoria mediów dźwiękowych (Jonathan Sterne), podejście fenomenologiczne do dźwięku (Don Ihde). Historia technologii dźwiękowych, od fonografii po dźwięk immersyjny oraz ich wpływ na percepcję i odbiór przestrzeni. Praktyki sound artu, dźwięk w instalacjach intermedialnych oraz rola dźwięku w narracjach audiowizualnych i VR. Krytyczna analiza dźwięku jako narzędzia ekspresji, komunikacji i budowania doświadczenia multisensorycznego.	STR1A_W02 STR1A_W06 STR1A_W07 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K04 STR1A_K05
8.	Struktury wizualne i mechanizmy percepcji	9	Analiza formy plastycznej oraz mechanizmów percepcji wzrokowej w kontekście struktury obrazu i jego determinant. Podstawowe elementy kompozycji, w tym podziały płaszczyzny (linearne, achromatyczne, chromatyczne), zależności figury i tła, synteza formy plastycznej oraz rytm jako czynnik organizujący strukturę wizualną. Analiza formalna zjawisk wizualnych oraz praktyczne ćwiczenia dotyczące definiowania koloru, skali walorowej i barwnej, transpozycji kolorystycznej oraz modelowania form płaszczyznowych i przestrzennych. Zagadnienia synestezji i synergicznego postrzegania zmysłowego, analiza jak dźwięk, ruch i inne bodźce wpływają na percepcję wizualną i doświadczenie estetyczne. Psychologiczne i fizjologiczne aspekty postrzegania wzrokowego, w tym fenomeny percepcyjne, iluzje optyczne, anamorfoza oraz przestrzenne zależności obrazu. Percepcja obrazu ruchomego, jego strukturalne zależności oraz wpływ rytmu, światła i montażu na odbiór dynamicznych form wizualnych. Zasady kompozycji czasoprzestrzennej, definiowanie perspektywy linearnej, odbić lustrzanych oraz relacji między ruchem, głębią i przestrzenią w medium audiowizualnym. Zajęcia praktyczne obejmują techniki rysunku, malarstwa temperowego, modelowania światłem i cieniem oraz eksperymenty z formami narracyjnymi o potencjalności czasoprzestrzennej.	STR1A_W03 STR1A_W11 STR1A_U04 STR1A_U12 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
9.	Podstawy rysunku	6	Wiadomości ogólne z zakresu rysunku, praktyki rysunkowej, w tym możliwościach technicznych leżących u podstaw tego medium. Studia z natury w oparciu o obserwacje martwej natury, postaci ludzkiej, wnętrza, architektury i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości twórczej i punktu wyjścia notacji przestrzennej obiektu/produktu na płaszczyźnie. Podstawy rysunku: dwu-wymiarowość rysunku, iluzja przestrzeni w rysunku, perspektywa wykreślna, pojęcie kompozycji i jej rodzaje, walor, światłocień, kontrast walorowy, linia, kontur, faktura, proporcje brył i ich relacje.	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
10.	Podstawy malarstwa	6	Kształtowanie świadomości plastycznej, w tym myślenia i wyobraźni przestrzennej przez realizację różnorodnych prac studyjnych w wybranych technikach malarskich. Zasady, specyfika możliwości warsztatowych leżących w wybranych mediach malar-	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15

			skich. Nauka kształtowania różnorodnych układów kompozycyjnych składających się z elementów otaczającej rzeczywistości (martwa natura, wnętrze, plener, postać ludzka) z wykorzystaniem widzenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i adekwatnego wyrażenia ich za pomocą środków formalnych. Barwa – jej widzenie i definicja na płaszczyźnie; wymiar przestrzenny koloru. Faktura i gest w procesie różnicowania formy plastycznej. Konstruowanie obrazu w oparciu o zasady kreowania iluzji przestrzeni, w tym perspektywy linearnej, perspektywy powietrznej, barwy, waloru, światła i cienia. Definiowanie hierarchii ważności elementów zjawiska wizualnego.	STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
11.	Mała forma przestrzenna	6	Wprowadzenie do technik i technologii formowania przestrzennego z wykorzystaniem zróżnicowanych materiałów. Charakterystyka procesów odlewniczych w gipsie. Omówienie zasad technicznych wykonania modeli i form traconych lub odlewniczych. Zagadnienia kształtowania formy przestrzennej o różnych wartościach – proporcji, faktur, kompozycji brył. Wpływ zastosowanych materiałów na efekt wizualny formy przestrzennej.	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
12.	Podstawy komunikacji wizualnej	6	Komunikat wizualny – definicja pojęcia i struktura: charakterystyka możliwości technicznych nadawców, uwarunkowań fizycznych odbiorców, właściwości kanałów transmisji, środki wizualne w komunikowaniu (obrazy, litery, znaki), środki formalne w komunikowaniu (dokumenty, interakcje, informacje). Cyfrowe narzędzia w komunikacji wizualnej. Podstawy projektowania komunikacji (środki artystyczne, wyznaczniki funkcjonalności przekazu, wpływ formy na treść komunikatu wizualnego). Aspekty ekologiczne i prośrodowiskowe w komunikacji wizualnej.	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
13.	Podstawy wspomagania komputerowego: programowanie	4	Podstawowe zagadnienia programowania w kontekście sztuk transmedialnych, umożliwiające studentom praktyczne wykorzystanie kodu do generowania i przetwarzania obrazu, dźwięku oraz interakcji. Elementarne struktury programistyczne (zmienne, pętle, instrukcje warunkowe, funkcje), podstawy programowania obiektowego oraz algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów twórczych. Języki i środowiska programistyczne wykorzystywane w sztuce generatywnej i interaktywnej, a także podstawy skryptowania w kontekście edycji multimedialnej. Część praktyczna – tworzenie interaktywnych wizualizacji, prostych aplikacji multimedialnych oraz automatyzacji procesów kreatywnych.	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
14.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	12	Rola rysunku w projektowaniu. Techniki i technologie rysunkowe stosowane w projektowaniu. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Inwentaryzacja rysunkowa przedmiotu. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik. Studium rysunkowe obiektów użytkowych, układów przestrzennych, struktur funkcjonalnych, procesu	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04

			użytkowego z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych. Rysunek w procesie projektowym: szkice koncepcyjne, szkice objaśniające, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki prezentacyjne.	STR1A_K05 STR1A_K06
15.	Komputerowe wspomaganie projektowania	8	Podstawowe zagadnienia związane z tworzeniem i edycją grafiki 2D i 3D, wykorzystujące narzędzia i oprogramowanie stosowane w projektowaniu wizualnym, animacji oraz modelowaniu przestrzennym. Praca w środowisku wektorowym i rastrowym, techniki kompozycji, przetwarzania obrazu, manipulacji teksturami oraz podstawy typografii cyfrowej. W zakresie grafiki 3D zasady modelowania, renderingu i animacji. Zagadnienia związane z bryłami podstawowymi, modelowaniem powierzchniowym i organicznym, teksturowaniem, oświetleniem oraz animacją obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Integracja grafiki 2D i 3D w projektach multimedialnych, w tym zastosowanie w interaktywnej wizualizacji danych, sztuce generatywnej oraz środowiskach XR (VR, AR). Część praktyczna obejmuje realizację projektów koncepcyjnych i eksperymentalnych, rozwijających umiejętność świadomego operowania cyfrową formą wizualną w kontekście artystycznym i projektowym.	STR1A_W03 STR1A_U04 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
16.	Działania transmedialne w sztuce	6	Formy artystyczne na pograniczu tradycyjnych i współczesnych mediów, łączące asamblaż, obiekt artystyczny, instalację oraz formy site-specific z elementami obrazu ruchomego i dźwięku. Praca z materiałami analogowymi, analiza ich relacji z projekcją wideo, kompozycją dźwiękową i strukturą przestrzenną. Analiza zależności między medium a przestrzenią, w tym kontekst architektoniczny, społeczny i historyczny działań artystycznych w przestrzeni otwartej i zamkniętej. Eksperyment formalny z refleksją teoretyczną, uwzględniający pojęcia intermedialności, wielowarstwowości percepcji, materialności oraz relacji między obiektem a odbiorcą. Operowanie strukturą transmedialną z możliwościami syntezy formy, narracyjności przestrzeni oraz relacji między materialnością a światłem i dźwiękiem.	STR1A_W01 STR1A_W02 STR1A_W04 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U02 STR1A_U03 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U06 STR1A_U08 STR1A_U09 STR1A_U11 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
17.	Aktywizm społeczny i sztuka miejska	6	Działania artystyczne w przestrzeni społecznej, umożliwiające realizację projektów interwencyjnych, partycypacyjnych i zaangażowanych, które odnoszą się do aktualnych problemów społeczno-kulturowych. Wybrane strategie sztuki trans-	STR1A_W01 STR1A_W04 STR1A_W13

			medialnej i ich skuteczność jako narzędzi aktywizmu i komunikacji społecznej. Eksperymenty z przestrzenią publiczną, praca z tekstem, obrazem, instalacją. Analiza relacji między artystą a społecznością, budowanie narracji wizualnych w kontekście społecznym oraz analiza wpływu formy oddziaływania artystycznego poza instytucjonalnym obiegiem sztuki.	STR1A_W14 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U06 STR1A_U09 STR1A_U10 STR1A_U11 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
18.	Storyboard – wizualne projektowanie narracji	1	Opracowywanie wizualnych narracji poprzez tworzenie storyboardów wykorzystywanych w filmie, animacji, reklamie, grach wideo i projektach multimedialnych. Zasady kadrowania, kompozycji, rytmu wizualnego, dynamiki ruchu i montażu, świadome operowanie perspektywą, światłem i relacją między postacią a przestrzenią. Tworzenie storyboardów narracyjnych i koncepcyjnych, rozwijanie umiejętności czytelnego przedstawiania akcji, emocji i dynamiki sceny. Działania w technikach manualnych, cyfrowych, eksplorujące różne style i metody wizualnego opowiadania historii. Praca w obszarze sztuki sekwencyjnej, filmu, interaktywnej narracji i transmedialnych struktur opowieści.	STR1A_W04 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U02 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U10 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
19.	Sound art	4	Podstawowe techniki pracy z dźwiękiem w kontekście sztuki dźwiękowej (sound art), kompozycji eksperymentalnej i rejestracji audialnej. Nagrywanie, edycja, przetwarzanie i synteza dźwięku, w oparciu o pracę z mikrofonami, rejestratorami terenowymi oraz cyfrowymi narzędziami do obróbki dźwięku. Zajęcia obejmują eksperymentalne podejście do dźwięku, w tym field recording, pejzaż dźwiękowy, soundscape, manipulację brzmieniem oraz podstawy mikrofonowania przestrzeni. Analiza zależności między dźwiękiem a przestrzenią, ich funkcja w sztuce intermedialnej i transmedialnej. Montaż dźwiękowy, synteza brzmień i budowanie narracji audialnej.	STR1A_W01 STR1A_W02 STR1A_W04 STR1A_W08 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U06 STR1A_U07 STR1A_U10

				STR1A_U14 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
20.	Techniki audiowizualne	9	Wybrane aspekty realizacji audiowizualnych, koncentrujące się na pracy z kamerą, montażu obrazu i dźwięku oraz sztuce wideo. Operowanie sprzętem rejestrującym, komponowanie kadru, manipulacja światłem oraz rejestrowanie ruchu i dynamiki obrazu. Podstawy montażu cyfrowego, rytmu narracyjnego, struktury wizualnej oraz integracji warstwy dźwiękowej z obrazem. Zajęcia obejmują eksperymenty z formą wideo, analizę koncepcji narracji filmowej i abstrakcyjnej, przetwarzanie obrazu oraz syntezę dźwięku i obrazu. Rejestracja wideo w przestrzeni miejskiej, montaż rytmiczny, manipulacja czasem i warstwami wizualnym i praca z found footage i rejestracją performatywną.	STR1A_W01 STR1A_W02 STR1A_W04 STR1A_W08 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U02 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U07 STR1A_U10 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
21.	Narracje i środowiska wirtualne	9	Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem gier i środowisk wirtualnych, koncentrujące się na strukturze narracyjnej, budowaniu przestrzeni interaktywnej i mechanice rozgrywki. Fundamenty narracji w grach, w tym teoria fabuły interaktywnej, projektowanie świata gry (worldbuilding), relację między mechaniką a opowieścią (emergent storytelling, proceduralna narracja) oraz znaczenie środowisk i przestrzeni jako nośników narracji. Tworzenie prototypów narracyjnych i przestrzennych. Praca z silnikami oraz narzędziami do budowania interaktywnych doświadczeń. Scenariusze narracyjne, moodboardy i koncepcje level designu, analiza relacji między grą a odbiorcą.	STR1A_W01 STR1A_W02 STR1A_W04 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U02 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U06 STR1A_U07 STR1A_U09 STR1A_U10 STR1A_U14

				STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
22.	Sztuka interaktywna i generatywna	6	Praktyczne aspekty sztuki interaktywnej i generatywnej, analiza zależności między algorytmem, procesem i estetyką. Podstawowe techniki programowania wizualnego i dźwiękowego, eksplorujące autonomiczne systemy twórcze, kompozycje generatywne oraz interakcję w kontekście sztuki cyfrowej. Tworzenie prac opartych na algorytmach, sztucznej inteligencji, losowości i systemach reaktywnych z wykorzystaniem narzędzi takich jak: Processing, TouchDesigner, p5.js, Max/MSP. Eksperymenty z generowaniem obrazów, dźwięków i struktur wizualnych, analiza ich ewolucji w czasie i wpływ na odbiór dzieła.	STR1A_W01 STR1A_W02 STR1A_W04 STR1A_W08 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U03 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U08 STR1A_U10 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
23.	Proseminarium	1	Metodologia badań – analiza dzieła transmedialnego. Określenie problemu badawczego/projektowego/artystycznego w oparciu o przeprowadzenie wstępnej kwerendy naukowej – popartej indywidualną prezentacją multimedialną. Opracowanie planu pracy. Wstępny dobór literatury do podjętego problemu.	STR1A_W09 STR1A_W12 STR1A_W13 STR1A_U12 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
24.	Seminarium licencjackiej pracy teoretycznej	6	Opracowanie struktury pracy pisemnej. Dobór literatury do analizowanego zagadnienia z obszaru sztuk transmedialnych. Gromadzenie i weryfikowanie materia-	STR1A_W09 STR1A_W12

			tów służących do analizy podjętego problemu artystycznego/projektowego pracy dyplomowej. Opracowanie opisu pracy z zastosowaniem zasad pisania tekstów naukowych z poszanowaniem praw autorskich oraz kultury języka polskiego. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników pracy.	STR1A_W13 STR1A_U12 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU Z ZAKRESU HYBRYDYZACJI MEDIÓW				
1	I pracownia dyplomu licencjackiego (do wyboru jedna z dwóch)	19	<i>Pracownia narracji audiowizualnej</i> <i>Pracownia działań environment</i>	STR1A_W01 STR1A_W04 STR1A_W09 STR1A_W13 STR1A_W14 STR1A_U01 STR1A_U02 STR1A_U03 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U07 STR1A_U08 STR1A_U09 STR1A_U10 STR1A_U11 STR1A_U12 STR1A_U14 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
4. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU Z ZAKRESU TRANSMEDIALNYCH STRUKTUR UŻYTKOWYCH				
1	II pracownia dyplomu licencjackiego (do wyboru jedna z dwóch)	19	<i>Projektowanie koncepcyjne w grach</i> <i>Projektowanie interfejsów</i>	STR1A_W01 STR1A_W04 STR1A_W09 STR1A_W13

				STR1A_W14 STR1A_U01 STR1A_U03 STR1A_U04 STR1A_U05 STR1A_U07 STR1A_U08 STR1A_U10 STR1A_U12 STR1A_U14 STR1A_U15 STR1A_K02 STR1A_K03 STR1A_K04 STR1A_K05 STR1A_K06
RAZEM:		180		

Studentów studiów stacjonarnych obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin zakończone uzyskaniem zaliczenia z oceną, zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.

Studentów obowiązuje również:

- szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia,
- szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin,
- szkolenie z pierwszej pomocy przedmedycznej w wymiarze 4 godzin.

Studentów obcokrajowców obowiązuje dodatkowy przedmiot: *Lektorat języka polskiego dla obcokrajowców* w wymiarze 120 godzin (4 ECTS).

14. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach Procedurą WSZJK-U/2 oraz wydziałową Procedurą weryfikacji efektów uczenia się nr WSZJK-WS/2.

Prowadzący określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu. Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta).

Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło artystyczne, projektowe zrealizowane w ramach pracowni dyplomujących oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Proseminarium i Seminarium licencjackiej pracy teoretycznej będąca samodzielnym opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora lub promotorów, opiekuna pracy teoretycznej i recenzenta;
- 2) **wymianę międzynarodową studentów** – uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej;
- 3) **osiągnięcia kół naukowych** – informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, udział w przeglądach artystycznych i wystawach przyznane stypendium Rektora i Ministra);
- 4) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursy, przeglądy twórczości artystycznej i projektowej;
- 5) **badanie losów absolwentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy;
- 6) **badanie opinii pracodawców** – opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** - realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:
 - w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): *kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies*. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt - według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie inne formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji;
 - w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): *prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, prace projektowo-konstrukcyjne z zakresu projektowania produktu, komunikacji wizualnej w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych*. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.
- 2) **Egzaminy z przedmiotu**. Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.
Forma egzaminu (ustna, pisemna, praktyczna) określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu.
 - a) **Egzamin ustny, egzaminacyjny przegląd prac artystycznych lub projektowych** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników.
 - b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, w sytuacji gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).
 - c) **Egzamin praktyczny** może być organizowany w postaci przeglądu prac artystycznych lub projektowych albo zadania realizowanego pod okiem egzaminatora.
- 3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną**. Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu. Szczegóły weryfikacji efektów uczenia się określa – Wydziałowa procedura weryfikacji efektów uczenia się WSZJK_WS_2.

Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta.