

PROGRAM STUDIÓW

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

1. KIERUNEK STUDIÓW: **SZTUKI TRANSMEDIALNE**
2. KOD ISCED: **0211**
3. FORMA STUDIÓW: **STACJONARNA**
4. LICZBA SEMESTRÓW: **4**
5. TUTUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: **MAGISTER**
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: 120**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **63**
 - 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): **111**
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): **42**
 - 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 społeczne: **5**.
10. **Łączna liczba godzin zajęć: 3060**, w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **1611**
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 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* rozwija zaawansowane kompetencje artystyczne, badawcze i krytyczne, umożliwiając studentom pogłębioną eksplorację narracji transmedialnych oraz relacji między różnymi formami wyrazu w kontekście współczesnych teorii mediów, percepcji i technologii. Program integruje praktykę twórczą, refleksję teoretyczną i działania badawczo-artystyczne, kształtując artystów zdolnych do samodzielnej analizy i kreowania nowych form ekspresji w dynamicznym środowisku kultury wizualnej i cyfrowej. Program kształcenia uwzględnia dynamiczne zmiany w sztuce współczesnej, bazując na teoriach postmedialności, filozofii mediów, fenomenologii percepcji oraz badaniach nad immersją i interaktywnością. Odwołuje się do nowoczesnych strategii badawczych, takich jak artistic research, research-based art czy praktyki krytyczne w obszarze posthumanizmu i ekokrytyki, a także czerpie z najlepszych praktyk dydaktycznych stosowanych w ośrodkach akademickich zajmujących się nowymi mediami i sztuką cyfrową.

Studia drugiego stopnia umożliwiają rozwój indywidualnej metodologii pracy twórczej i badawczej, koncentrując się na eksperymentowaniu z mediami, budowaniu wielowymiarowych narracji oraz krytycznym badaniu struktur wizualnych, dźwiękowych i przestrzennych. Program uwzględnia procesy konwergencji i hybrydyzacji mediów, analizę immersji i interaktywności oraz refleksję nad ich wpływem na formy artystyczne i sposoby odbioru sztuki. Istotnym aspektem kształcenia jest rozwój umiejętności w zakresie integracji tradycyjnych technik plastycznych i przestrzennych z nowoczesnymi strategiami kompozycyjnymi, narracyjnymi i algorytmicznymi. Struktura studiów obejmuje pogłębiające kursy teoretyczne, pracownie twórcze, które umożliwiają rozwój krytycznej świadomości artystycznej oraz doskonalenie warsztatu w obszarach sztuki wideo, sound artu, sztuki generatywnej, animacji, instalacji, działań site-specific i in situ. Studenci nabywają umiejętność konceptualizacji działań artystycznych, ich realizacji w kontekście przestrzeni fizycznej i cyfrowej oraz analizy ich znaczenia w odniesieniu do współczesnych teorii sztuki i mediów. Program studiów magisterskich kładzie nacisk na świadome funkcjonowanie w polu sztuki współczesnej, uwzględniając strategie kuratorskie, politykę instytucjonalną oraz refleksję nad społecznym i kulturowym wymiarem sztuki transmedialnej. Studenci zdobywają kompetencje pozwalające na realizację projektów interdyscyplinarnych, których efektem są wystawy i działania w przestrzeni publicznej, pokazy transmedialne. Program umożliwia również eksplorację relacji między sztuką a nauką, analizę estetyki technologicznej oraz badanie wpływu sztuki procesualnej na współczesne modele twórczości.

Program studiów magisterskich w zakresie Sztuk transmedialnych został zaprojektowany jako interdyscyplinarna przestrzeń twórcza, w której teoria, praktyka i badania artystyczne wzajemnie się przenikają. Jego założenia opierają się na integracji tradycyjnych i nowoczesnych metod wyrazu, eksploracji relacji między mediami oraz analizie procesów konwergencji i hybrydyzacji. Istotnym fundamentem programu jest zrozumienie sztuki jako eksperymentu badawczego, co znajduje odzwierciedlenie w metodologii nauczania, łączącej eksplorację teoretyczną z praktycznymi działaniami artystycznymi. Wzorcami dla tego modelu kształcenia są nowoczesne podejścia do badań w sztuce, takie jak artistic research czy practice-led research, które traktują dzieło sztuki zarówno jako medium poznania, jak i narzędzie krytycznej analizy rzeczywistości. Struktura programu opiera się na ścisłych związkach między kursami teoretycznymi a pracowniami artystycznymi, tworząc spójny system kształcenia. Przedmioty teoretyczne, takie jak filozofia mediów, postmedialność i estetyka immersji, wprowadzają w zagadnienia współczesnych przemian w sztuce, ukazując ich technologiczne, społeczne i filozoficzne konteksty. Równocześnie pracownie artystyczne stanowią przestrzeń eksperymentu, gdzie studenci testują zdobytą wiedzę w praktyce, rozwijając zarówno indywidualne strategie twórcze, jak i umiejętności pracy w środowisku transmedialnym. Połączenie teorii i praktyki znajduje szczególne odzwierciedlenie w pracowniach takich jak Narracje Transmedialne, gdzie studenci uczą się konstruować wielokanałowe narracje w animacji, grach i środowiskach cyfrowych, czy Sztuka Proceduralna i Interaktywna, eksplorująca algorytmiczne procesy kreacji oraz sztukę generatywną. Istotnym elementem programu jest rozwijanie umiejętności projektowania doświadczeń immersyjnych, interakcji odbiorcy z dziełem oraz eksperymentowania z relacją między dźwiękiem, obrazem i przestrzenią. Pracownia Audiosfery integruje eksplorację pejzażu dźwiękowego, sound designu i przestrzeni akustycznych, co znajduje naturalne powiązania z przedmiotami

dotyczącymi teorii percepcji i filozofii odbioru. Równie ważne są działania w przestrzeni publicznej, które łączą aktywizm wizualny i performans site-specific, rozwijając świadomość społeczną sztuki transmedialnej. W tym kontekście Pracownia Aktywizmu Wizualnego nie tylko uczy narzędzi artystycznej interwencji, ale również integruje je z metodologiami badań społecznych, pozwalając na krytyczną refleksję nad relacją sztuki i przestrzeni miejskiej.

Koncepcja dyplomu magisterskiego opiera się na trójczłonowej strukturze, która łączy pracę praktyczną, projektową i teoretyczną. Pierwsza część, realizowana w ramach wybranej pracowni artystycznej, stanowi rozwinięcie autorskiej koncepcji w obszarze form hybrydycznych obejmując audiowizualne eksperymenty narracyjne, sztukę dźwiękową, działania artystyczne in-situ na pograniczu mediów. Druga część, realizowana w pracowni projektowej, skupia się na aspektach użytkowych, obejmując np. projektowanie interaktywne w grach, aplikacji i witryn internetowych. Trzecim komponentem dyplomu jest praca teoretyczna przygotowywana w ramach seminarium, która pogłębia refleksję nad artystycznym eksperymentem, analizuje metodologię pracy twórczej oraz kontekstualizuje realizację w obszarze teorii sztuki, filozofii mediów lub estetyki technologii.

Program studiów magisterskich w zakresie Sztuk transmedialnych staje się tym samym konsekwentnie skonstruowaną przestrzenią, w której refleksja teoretyczna, eksperyment artystyczny i świadomość technologiczna tworzą spójną całość. Silne związki pomiędzy kursami teoretycznymi i pracowniami praktycznymi pozwalają studentom na stopniowe kształtowanie własnej ścieżki artystycznej, rozwój autorskiego języka twórczego oraz eksperymentowanie z nowoczesnymi strategiami narracyjnymi i medialnymi. Dzięki temu studenci nie tylko zdobywają zaawansowane umiejętności warsztatowe, ale także rozwijają krytyczne myślenie i zdolność do redefiniowania granic współczesnej sztuki.

Cele kształcenia:

Program studiów magisterskich w obszarze Sztuk transmedialnych został opracowany z myślą o wszechstronnym przygotowaniu studentów do samodzielnej działalności artystycznej, projektowej i badawczej, umożliwiając rozwój zarówno indywidualnych praktyk twórczych, jak i umiejętności pracy w interdyscyplinarnych zespołach. Zakładane są m.in.:

- Rozwój indywidualnych kompetencji twórczych – program studiów stwarza przestrzeń do samodzielnego eksperymentowania z mediami, narracjami i technologiami, umożliwiając pogłębioną eksplorację przestrzeni transmedialnej. Absolwenci zyskują umiejętność budowania autorskiego języka artystycznego, analizowania struktur narracyjnych oraz wdrażania nowatorskich metod pracy twórczej i badawczej.
- Kształcenie kompetencji analizy i poszukiwania rozwiązań twórczych – program kładzie nacisk na rozwój myślenia krytycznego oraz umiejętność diagnozowania problemów artystycznych i technologicznych.
- Integracja tradycyjnych i nowoczesnych technologii – studenci rozwijają umiejętność łączenia klasycznych technik plastycznych z nowoczesnymi strategiami narracyjnymi, immersyjnymi i algorytmicznymi. Jednocześnie w programie uwzględniono zasady zrównoważonego rozwoju i ekologii mediów, ucząc świadomego korzystania z technologii i materiałów w praktyce artystycznej.
- Przygotowanie do pracy indywidualnej i zespołowej w interdyscyplinarnym środowisku – studia umożliwiają kształtowanie indywidualnej tożsamości artystycznej, jednocześnie rozwijając kompetencje niezbędne do tworzenia i zarządzania projektami zespołowymi.
- Budowanie świadomości roli sztuki w społeczeństwie i kulturze – program kształtuje świadomość społeczno-kulturową artysty, rozwijając umiejętność analizy roli sztuki transmedialnej jako narzędzia krytycznego i interwencyjnego.
- Przygotowanie do działalności eksperymentalnej – program rozwija umiejętności w zakresie tworzenia autorskich koncepcji artystycznych, poszukiwania nowych metod twórczych oraz integracji badań artystycznych z praktyką eksperymentalną.

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 sztuki transmedialnej w refleksji nad wyzwaniami współczesnego świata. Szczególną uwagę zwrócono na zrównoważony rozwój, wpływ technologii na środowisko oraz rosnącą rolę sztuki jako narzędzia krytycznego i aktywistycznego.
- Odpowiedź na potrzeby rynku pracy i sektorów kreatywnych: Sztuka transmedialna stanowi 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 technicznych lub ścisłych, 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 społeczno-kulturową.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent to świadomy artysta badacz, twórca interdyscyplinarny oraz projektant nowych form narracyjnych, łączący zaawansowane strategie twórcze z refleksją teoretyczną i eksperymentalnym podejściem do mediów. Jego kompetencje obejmują krytyczną analizę i rozwój praktyk transmedialnych, umożliwiając świadome kształtowanie narracji w kontekście nowych technologii, przestrzeni fizycznych i cyfrowych oraz współczesnych problemów społeczno-kulturowych. Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii sztuki i mediów, umiejętności w zakresie integracji różnych środków wyrazu, budując autorskie środowiska immersyjne, formy interaktywne. Dzięki rozwiniętym umiejętnościom pracy badawczo-artystycznej, absolwent jest przygotowany do prowadzenia eksperymentów twórczych i analitycznych, wdrażania nowych metod pracy artystycznej oraz konstruowania własnych modeli narracyjnych. Rozumie procesy algorytmiczne, zasady modelowania interakcji oraz techniki pracy z danymi, co pozwala mu na podejmowanie nowatorskich działań w przestrzeni transmedialnej. Jego świadomość społecznej roli sztuki obejmuje refleksję nad relacją między sztuką a technologią, krytyką instytucjonalną, ekologią mediów oraz zagadnieniami aktywizmu wizualnego i partycypacji. Potrafi projektować sztukę angażującą odbiorców, analizując procesy interakcji i immersji w kontekście współczesnych strategii komunikacyjnych. Jest zdolny do pracy w interdyscyplinarnych zespołach, łącząc kompetencje artystyczne, badawcze, technologiczne i społeczne w ramach projektów artystycznych, kuratorskich, performatywnych oraz badawczo-eksperymentalnych. Absolwent studiów magisterskich może realizować autorskie projekty artystyczne, kuratorskie i badawcze oraz podejmować pracę w instytucjach kultury, przestrzeniach sztuki nowych mediów, laboratoriach badawczo-artystycznych, agencjach interaktywnych, studiach projektowych, przemyśle gier wideo, mass mediach.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, samodzielnie występować o nadanie stopnia doktora sztuki we wskazanej dyscyplinie do jednostek posiadających takie uprawnienie. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych oraz innych, pogłębiających kompetencje w obszarze szeroko rozumianej sztuki i kultury.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Objaśnienie oznaczeń:

STR – symbol kierunku *Sztuki transmedialne*; 2 – studia drugiego 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:				
STR2A_W01	Zna i rozumie zasady formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień artystycznych w obszarze sztuk transmedialnych, uwzględniając relacje między mediami, ich specyfikę technologiczną oraz strategie interaktywne i immersyjne. Jest świadomy wpływu technologii na procesy twórcze i percepcyjne oraz konsekwencji wynikających z integracji różnych form wyrazu.	P7U_W	W7S_WG	W7S_WG
STR2A_W02	Ma pogłębioną wiedzę na temat zasad organizacji struktur narracyjnych, przestrzennych i wirtualnych w sztukach transmedialnych, rozumie specyfikę budowania wielowarstwowych doświadczeń opartych na interakcji, algorytmicznej kompozycji i procesualności dzieła.	P7U_W	W7S_WG	W7S_WG
STR2A_W03	Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą języka wizualnego, dźwiękowego i performatywnego w kontekście sztuk transmedialnej. Rozumie mechanizmy przekształcania treści w różnych mediach oraz wpływ technologii na zmiany w percepcji i odbiorze dzieła sztuki.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W04	Zna i rozumie metody pracy z dźwiękiem w kontekście sztuk transmedialnych, w tym sound artu, kompozycji algorytmicznej i syntezy dźwięku. Definiuje zależności między przestrzenią audialną a wizualną, a także integrować środowiska dźwiękowe w narracjach audiowizualnych i instalacjach interaktywnych.	P7U_W	W7S_WG	W7S_WG
STR2A_W05	Posiada pogłębioną wiedzę na temat filozofii, estetyki i teorii sztuki transmedialnej, rozumie rozwój idei intermediiów, performansu medialnego i struktur narracyjnych od sztuki konceptualnej po współczesne praktyki cyfrowe i algorytmiczne.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W06	Zna w stopniu pogłębionym strategie budowania doświadczeń immersyjnych i interaktywnych, rozumie zależności między użytkownikiem a dziełem oraz mechanizmy interakcji w kontekście VR, AR, AI i rzeczywistości rozszerzonej.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG

STR2A_W07	Zna w stopniu pogłębionym zasady tworzenia projektów o wysokim stopniu oryginalności, odpowiedzialne społecznie i środowiskowo, osadzone w kontekście wiedzy o technologiach i technikach wytwarzania oraz tendencjach w sztukach transmedialnych.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W08	Posiada pogłębioną wiedzę na temat współczesnych technologii stosowanych w sztuce transmedialnej, w tym narzędzi modelowania 3D, programowania kreatywnego, kompozycji parametrycznej i przetwarzania obrazu. Rozumie techniczne aspekty pracy z mediami cyfrowymi oraz integrację różnorodnych technologii w praktykach twórczych.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W09	Zna relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami działalności projektanta, z uwzględnieniem kontekstu artystycznej, projektowej pracy badawczej, mającej zastosowanie w obszarze sztuk transmedialnych, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych metodologii właściwych obszarowi sztuce, nowym mediom, ale i sięgających do dyscyplin nauk społecznych, humanistycznych.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W10	Zna pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, pogłębioną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych, prawnych aspektów zawodu artysty transmedialnego.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
STR2A_W11	Posiada pogłębioną wiedzę na temat społeczno-kulturowych kontekstów sztuki transmedialnej, rozumie mechanizmy kształtowania narracji historycznych i współczesnych, wpływ mediów na percepcję rzeczywistości oraz rolę sztuki w krytycznej analizie procesów globalnych, społeczno-kulturowych i technologicznych.	P7U_W	P7S_WG P7S_WK	P7S_WG
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:				
STR2A_U01	Potrafi wykorzystywać swoją wrażliwość artystyczną i intelektualną do tworzenia oryginalnych, złożonych koncepcji artystycznych i projektowych w obszarze sztuk transmedialnych, integrując różnorodne media i technologie w spójną narrację.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
STR2A_U02	Tworzy transmedialne projekty artystyczne, łącząc obraz, dźwięk, przestrzeń fizyczną i cyfrowe środki ekspresji w procesie budowania immersyjnych środowisk. Potrafi komponować złożone narracje oraz budować interakcje z użytkownikiem / odbiorcą.	P7U_U	P7S_UW P7S_UK	P7S_UW P7S_UK
STR2A_U03	Potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji dzieł transmedialnych, rozumiejąc relacje między formą, medium i kontekstem odbioru.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
STR2A_U04	Korzysta z wzorców formalnych i technologicznych właściwych dla sztuk transmedialnych, zachowując swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w realizacji własnych koncepcji.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
STR2A_U05	Tworzy rozbudowane projekty transmedialne, dbając o ich strukturę narracyjną, warstwę estetyczną i technologiczną, integrując w sposób świadomy różne media w złożone immersyjne środowiska artystyczne, struktury użytkowe.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
STR2A_U06	Potrafi analizować, adaptować i dekontekstualizować istniejące treści, nadając im nowe znaczenia poprzez montaż, rekontekstualizację i eksperymentalne metody przetwarzania obrazu i dźwięku.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
STR2A_U07	Potrafi profesjonalnie wykorzystywać technologie i inne narzędzia właściwe dla sztuki transmedialnej do efektywnego rozwiązywania problemów artystyczno-projektowych.	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU

STR2A_U08	Rozwija swoje umiejętności badawczo-artystyczne i technologiczne, samodzielnie planując proces twórczy i eksplorując nowe media.	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
STR2A_U09	Współpracuje w interdyscyplinarnych zespołach twórczych, efektywnie komunikując się z przedstawicielami różnych dziedzin sztuki, nauki i technologii, koordynując realizację złożonych projektów transmedialnych.	P7U_U	P7S_UK P7S_UO	P7S_UK
STR2A_U10	Potrafi przygotowywać rozbudowane prace teoretyczne oraz publiczne wystąpienia dotyczące realizowanych projektów, ich kontekstów i metodologii, stosując literaturę naukową z obszaru teorii mediów, estetyki cyfrowej i sztuki interaktywnej.	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
STR2A_U11	Wykazuje się umiejętnością prezentacji własnej twórczości w sposób rzeczowy i komunikatywny. Potrafi organizować wystawy, performance, pokazy multimedialne oraz prezentacje w przestrzeniach fizycznych i cyfrowych.	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
STR2A_U12	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7U_U	P7U_K	P7S_UK
STR2A_U13	Potrafi zaprojektować zaawansowane działania (kampania społeczna / warsztaty) podnoszące świadomość odpowiedzialności za środowisko naturalne w społeczeństwie.	P7U_U	P7U_UW P7U_UK P7U_UU	P7S_UW P7S_UU P7S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:				
STR2A_K01	Jest przygotowany do ciągłego samorozwoju jako artysta transmedialny, rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, rozwijania wiedzy, umiejętności oraz kompetencji w dynamicznie zmieniającym się środowisku sztuki i technologii. Wyraża gotowość do dostosowania swojej praktyki artystycznej do nowych wyzwań i możliwości wynikających z ewolucji mediów i narzędzi twórczych.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
STR2A_K02	Wykazuje zdolność do inspirowania i organizowania procesu rozwoju twórczego innych osób, wspierając ich w doskonaleniu umiejętności kreatywnych i eksperymentowaniu z klasycznymi i nowymi technologiami w sztuce transmedialnej.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
STR2A_K03	Jest gotowy do integracji interdyscyplinarnej wiedzy w zakresie sztuk transmedialnych oraz podejmowania samodzielnych działań badawczo-artystycznych i eksperymentalnych, także w warunkach ograniczonego dostępu do zasobów lub danych. Jest gotowy do planowania i wdrażania nowatorskich strategii twórczych w odpowiedzi na współczesne wyzwania sztuki cyfrowej.	P7U_K	P7S_KR	P7S_KR
STR2A_K04	Wyraża gotowość świadomego wykorzystania w oparciu, o doświadczenie artystyczne, projektowe, badawcze w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane decyzje, w tym działania związane z analizą oraz syntezą danych.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
STR2A_K05	Jest przygotowany do samokrytycznej oceny własnej twórczości oraz konstruktywnej krytyki projektów artystycznych innych twórców, w tym weryfikowania i rozwijania swojej wiedzy, umiejętności a w przypadku problemów twórczych czy badawczych – korzystania z opinii ekspertów i współpracy w ramach zespołów interdyscyplinarnych.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK

STR2A_K06	Świadomie pełni rolę artysty transmedialnego, zdolnego do refleksji nad kulturowymi, etycznymi, naukowymi i technologicznymi aspektami swojej pracy twórczej. Wykazuje zdolność do analizy wpływu sztuki na społeczeństwo oraz konsekwencji stosowania nowych technologii w przestrzeni artystycznej.	P7U_K	P7S_KO	P7S_KO
STR2A_K07	Jest przygotowany do przeprowadzania klarownych i przekonujących prezentacji skomplikowanych formalnie i ideowo projektów artystycznych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjnych, w różnorodnych kontekstach kulturowych i medialnych.	P7U_K	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_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
PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:				
1.	Język obcy	3	<u>Słownictwo</u> : specjalistyczne właściwe dla studiowanego kierunku. Język funkcyjny: dyskusje, interpretacje danych statystycznych, wykresów, prezentacje, np.: artykułów, wyników badań. Streszczenia publikacji, pracy dyplomowej, artykułów specjalistycznych lub innych prac pisemnych właściwych dla studiowanego kierunku. Elementy tłumaczenia. <u>Treści gramatyczne</u> : powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych). <u>Funkcje językowe</u> : pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym, wyrażanie opinii argumentowanie, wykonywanie streszczeń publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.	STR2A_U12
2.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych: <i>Wprowadzenie do socjologii i metod badań społecznych</i>	2	Socjologia jako dyscyplina naukowa – przedmiot badań, zakres, funkcje socjologii. Podstawowe teorie socjologiczne. Socjologie szczegółowe. Pojęcie więzi społecznej i grupy społecznej i ich znaczenie. Instytucje i organizacje społeczne oraz ich znaczenie dla społeczeństwa. Jednostka a społeczeństwo. Zagadnienie socjalizacji – jej przebieg, metody, znaczenie. Problem nierówności społecznej, wykluczenia społecznego. Metody i techniki badań socjologicznych.	STR2A_W09 STR2A_W05
3.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych: <i>Filozofia</i>	3	Narzędzia do krytycznej analizy współczesnych problemów filozoficznych w kontekście sztuki i mediów. Kluczowe zagadnienia epistemologiczne, ontologiczne i estetyczne, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu technologii na sposoby poznania i percepcji rzeczywistości. Teorie filozofii mediów, posthumanizmu, nowego materializmu oraz estetyki postcyfrowej, pozwalające zrozumieć, jak współczesna sztuka kształtuje i redefiniuje relacje między podmiotem a medium. Analiza tekstów klasycznych i współczesnych filozofów, takich jak Gilles Deleuze, Bernard Stiegler, Rosi Braidotti, Karen Barad czy Vilém Flusser, i ich znaczenie dla sztuki transmedialnej.	STR2A_W05 STR2A_W09 STR2A_W11
4.	Przedmiot w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się (do wyboru jeden przedmiot z dwóch)	1	<i>Radzenie sobie ze stresem</i> <i>Rozwój kompetencji społecznych</i>	STR2A_U08 STR2A_K05
PRZEDMIOTY PODSTAWOWE / KIERUNKOWE:				
1.	Postmedialność i estetyka nowych form sztuki	1	Analiza współczesnych praktyk artystycznych w kontekście postmedialności – koncepcji, która zakłada zatarcie granic między tradycyjnymi mediami a nowymi formami ekspresji	STR2A_W05 STR2A_W09

			cyfrowej, algorytmicznej i sieciowej. Teoretyczne ujęcia postmediów, odnoszące się do myśli Jeana-François Lyotarda, Rosalind Krauss, Petera Weibela czy Lev Manovicha, a także do teorii remediacji i hybrydyzacji form artystycznych. Przeobrażenia estetyki sztuki w dobie dominacji technologii, eksplorujące zagadnienia wizualności postcyfrowej, sztuki generatywnej, immersyjnych doświadczeń VR/AR oraz wpływu sztucznej inteligencji na procesy twórcze. Modele recepcji dzieła sztuki w epoce zautomatyzowanych systemów percepcji, rozszerzonej rzeczywistości i zjawisk interaktywności. Analiza wpływu postmedialnych strategii na instytucjonalne, społeczne i kulturowe uwarunkowania sztuki współczesnej, zwracając uwagę na dehierarchizację tradycyjnych struktur artystycznych oraz procesualność, partycypacyjność i wielokanałowość komunikacji w przestrzeni cyfrowej.	STR2A_W11 STR2A_U10
2.	Estetyka immersji i filozofia percepcji	1	Badanie estetycznych i filozoficznych aspektów immersji w kontekście sztuki transmedialnej oraz nowych form doświadczenia audiowizualnego. Analiza zjawiska zanurzenia zmysłowego i intelektualnego w dziele sztuki, uwzględniająca jego różne poziomy – od iluzorycznej reprezentacji przestrzeni, przez interaktywność, po rozszerzoną rzeczywistość (XR). Koncepcje percepcji i doświadczenia estetycznego, od klasycznych teorii fenomenologii (Maurice Merleau-Ponty, Edmund Husserl) po współczesne ujęcia afektu (Brian Massumi), kognitywistyki percepcji i neuroestetyki. Rola multisensoryczności w odbiorze dzieła oraz wpływ technologii VR, AR i AI na reorganizację procesów percepcyjnych. Filozoficzne ujęcia immersyjności jako mechanizmu angażowania odbiorcy w środowisko artystyczne, uwzględniając współczesne teorie obrazu (Hans Belting), koncepcję „ekranu rozszerzonego” (Anne Friedberg) oraz symulacji (Jean Baudrillard). Związki między immersją a ucieleśnionym poznaniem, dźwiękiem i przestrzenią oraz percepcją czasu w dziełach sztuki immersyjnej.	STR2A_W05 STR2A_W11 STR2A_U10
3.	Posthumanizm, bioart i ekologia mediów: perspektywy filozoficzne i artystyczne	1	Analiza współczesnych koncepcji posthumanizmu, bioartu i ekologii mediów w kontekście ich filozoficznych i artystycznych implikacji. Teorie redefiniujące relacje między człowiekiem, technologią i środowiskiem, uwzględniające perspektywy nowych materializmów (Karen Barad), postantropocentryzmu (Rosi Braidotti) oraz filozofii techno-ekologicznej (Timothy Morton, Jussi Parikka). Zagadnienia związane z teorią afektu, transgatunkowością oraz zacieraniem granic między organizmami biologicznymi a systemami technologicznymi w kontekście sztuki i nauki. Analiza praktyki bioartu jako pola eksperymentowania z formami organicznymi i syntetycznymi, biotechnologią oraz inżynierią genetyczną w sztuce, a także strategię artystyczne odnoszące się do ekologii mediów – od analizy materialności infrastruktury cyfrowej po refleksję nad wpływem technologii na środowisko i biosferę. Współczesne narracje o zanikającej granicy między światem organicznym a maszynowym, znaczenie nowych koncepcji podmiotowości, obiegu materii i symbiotycznych relacji w sztuce transmedialnej.	STR2A_W05 STR2A_W11 STR2A_U10

4.	Sztuka aktualna	3.5	Współczesna sztuka polska i światowa ostatnich trzech dekad. Kluczowe nurty krytyczne, które redefiniują praktyki artystyczne i ich społeczne znaczenie. Sztuka w kontekście teorii gender, feminizmu, queer studies, postkolonializmu, biopolityki oraz filozofii współczesnej. Teorie Michela Foucaulta, Judith Butler, Jose Estebana Muñoz, Edwarda Saida, Jacques'a Rancière'a, Jeana Baudrillarda oraz Byung-Chul Hana, stanowiące klucz do rozumienia współczesnych strategii artystycznych. Ekonomia afektu, neoliberalny model produkcji sztuki, ekokrytyka, rola aktywizmu artystycznego w przestrzeni publicznej.	STR2A_W05 STR2A_W11 STR2A_U10 STR2A_K05
5.	Kuratorstwo i upowszechnianie sztuk transmedialnych	3	Kuratorstwo i upowszechnianie sztuki transmedialnej, uwzględniające wyzwania związane z wystawiennictwem dzieł interaktywnych, immersyjnych oraz generatywnych. Problematyka archiwizacji i odbioru sztuki cyfrowej. Współczesne strategie kuratorskie, modele pracy kuratora w kontekście przestrzeni fizycznych (muzea, galerie, biennale) oraz cyfrowych (wirtualne wystawy, archiwa online, blockchain, NFT). Rola instytucji artystycznych w dobie postmedialności oraz wpływ platform streamingowych i mediów społecznościowych na percepcję i dystrybucję sztuki. Teoretyczne i praktyczne aspekty kuratorstwa transmedialnego, uwzględniające filozofię wystawiania dzieł sztuki immersyjnej, sztuki nowych mediów, VR, AR, sound artu oraz działań site-specific. Analiza wybranych przykładów międzynarodowych projektów kuratorskich (m.in. Ars Electronica, Transmediale, Biennale w Wenecji – Pawilon VR) oraz lokalne inicjatywy eksperymentalne. Narzędzia do analizy i krytyki współczesnych modeli upowszechniania sztuki transmedialnej, rozwijające umiejętności projektowania autorskich strategii kuratorskich, organizacji wystaw i wydarzeń artystycznych oraz adaptacji przestrzeni ekspozycyjnych do dzieł o dynamicznej, zmiennej i interaktywnej strukturze.	STR2A_W07 STR2A_W10 STR2A_W11 STR2A_U09 STR2A_U10 STR2A_U11 STR2A_U13 STR2A_K02 STR2A_K03 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K06 STR2A_K07
6.	Formy promocji i zarządzania projektami transmedialnymi	3	Zarządzania projektami artystycznymi i badawczo-artystycznymi w obszarze sztuk transmedialnych, uwzględniające metodologię projektową stosowaną w przemysłach kreatywnych. Strategie promocji i upowszechniania sztuki transmedialnej, analiza tradycyjnych form (wystawy, festiwale, publikacje), jak i nowoczesne modele dystrybucji oparte na cyfrowych platformach i sieciowej współpracy. Planowanie i organizacja projektów od etapu koncepcji, przez produkcję i dokumentację, po prezentację i długofalową strategię rozwoju. Kluczowe aspekty zarządzania, takie jak harmonogramowanie, budżetowanie, współpraca międzysektorowa oraz strategie budowania publiczności. Modelowanie projektów transmedialnych w kontekście przemysłów kreatywnych, w tym startupów artystyczno-technologicznych, nowych modeli finansowania (crowdfunding, granty, mecenat) oraz możliwości wdrażania sztuki trans-medialnej w obszarze innowacyjnych produktów i usług. Metodologia design thinking, service design oraz strategia rozwijania interdyscyplinarnych przedsięwzięć artystyczno-badawczych. Analiza modeli zarządzania kolektywami artystycznymi i innowacyjnymi przestrzeniami	STR2A_W07 STR2A_W10 STR2A_U09 STR2A_U10 STR2A_U11 STR2A_U13 STR2A_K02 STR2A_K03 STR2A_K05 STR2A_K07

			twórczymi.	
7.	Komputerowe wspomaganie projektowania	5	Cyfrowe techniki wykorzystywane podczas procesu projektowego. Modelowanie 3D (modelowanie poligonowe, modelowanie NURBS, modelowanie CAD). Modelowanie parametryczne i przenoszenie wymiarów. Praca z wektorami i przenoszenie projektów 2D do programów 3D. Przygotowanie modelu do druku 3D. Druk 3D i współpraca z drukarką 3d. Przygotowanie pliku wektorowego do pracy z ploterami tnącymi, frezarkami CNC. Symulacja 3D. Techniki wizualizacji – materiały, właściwości powierzchniowe materiałów i tekstur. Oświetlenie, kamera, rendering 3D, mockup. Wizualizacja reklamowa produktu. Wizualizacja środowiska. Wykorzystanie prostego modelowania 3D sylwetki obiektu, przy szkicu koncepcyjnym.	STR2A_U08 STR2A_K05 STR2A_K06 STR2A_K07
8.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	9	Kompleksowe zastosowanie rysunku w całości procesu projektowego: proces badawczy, inwentaryzacja przedmiotu, analiza problemu, szkice koncepcyjne, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki objaśniające, rysunki prezentacyjne. Aspekty ogólne dokumentacji technicznej. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik klasycznych i cyfrowych. Rysunkowe postrzeganie przedmiotu. Studium rysunkowe obiektów użytkowych, układów przestrzennych, struktur funkcjonalnych, procesu użytkowego z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych.	STR2A_U08 STR2A_K05 STR2A_K07
9.	Komunikacja wizualna w sztukach transmedialnych	4	Projektowanie funkcjonalnej komunikacji wizualnej w przestrzeni transmedialnej. Budowanie identyfikacji wizualnej oraz integracji różnych mediów w jednolity system komunikacyjny. Kompozycja obrazu, relacja między typografią a mediami cyfrowymi, projektowanie infografik, plakatów multimedialnych. Adaptacji komunikacji wizualnej do różnych przestrzeni ekspozycyjnych – od galerii i przestrzeni miejskich po platformy cyfrowe i media społecznościowe. Praktyczne ćwiczenia obejmują opracowywanie systemów graficznych dla własnych projektów, rozwijając umiejętność projektowania wizualnej tożsamości dzieła transmedialnego, zarządzania percepcją odbiorcy oraz efektywnego operowania obrazem i tekstem w dynamicznym środowisku sztuki współczesnej.	STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K05 STR2A_K07
10.	Portfolio i dokumentacja działań w przestrzeni transmedialnej	2.5	Metody tworzenia profesjonalnego portfolio oraz dokumentowania działań artystycznych i projektowych w przestrzeni transmedialnej. Rozwijanie umiejętności efektywnej prezentacji własnej twórczości, uwzględniającej specyfikę różnych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem strategii narracyjnej i wizualnej portfolio, obejmującej	STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U06 STR2A_U08

			wybór, selekcję oraz sposób przedstawienia realizacji artystycznych w formie cyfrowej i drukowanej. Techniki fotografowania i filmowania dokumentacyjnego, edycji wideo, tworzenia opisów koncepcyjnych i case studies, a także dostosowywania materiałów do różnych formatów prezentacji – stron internetowych, platform kuratorskich, wniosków rezydencyjnych i konkursowych. Procedury archiwizacji i organizacji materiałów cyfrowych, uwzględniające specyfikę sztuki efemerycznej i procesualnej, a także strategie autopromocji w przestrzeni online, budowanie profesjonalnej obecności w mediach społecznościowych oraz współczesne modele dystrybucji sztuki.	STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K07
11.	Pracownia pogłębionych praktyk granicznych	6	Rozwój eksperymentalnych strategii twórczych, przekraczających granice tradycyjnych mediów i konwencji ekspozycyjnych. Realizacje w kontekście zróżnicowanych przestrzeni, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki site-specific, environment, oraz immersyjnych form działań audiowizualnych in situ. Procesualność, interakcja z otoczeniem oraz cielesność w przestrzeni sztuki. Koncepcje przestrzeni performatywnej, sytuacjonizmu, praktyk relacyjnych i ekologii mediów. Realizacja projektów w kontekście krytycznego podejścia do przestrzeni, obecności ciała, pamięci miejsca oraz transgresji w sztuce współczesnej. Świadome dokumentowanie efemerycznych działań artystycznych, rozwijających metody pracy z rejestracją wideo, dźwiękiem i tekstem. Warsztatowe podejście pozwalające na indywidualną i kolektywną eksplorację granicznych form artystycznych, prowadzących do realizacji autorskich projektów badawczo-artystycznych.	STR2A_W02 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K06 STR2A_K07
12.	Pracownia narracji transmedialnych	6	Narracje transmedialne w kontekście: gier, nielinearnych animacji, rozwijające umiejętności projektowania spójnych, wielowarstwowych doświadczeń uwzględniających aspekt storytellingu. Eksploracja mechanizmów narracyjnych wykorzystywanych w grach, animacji eksperymentalnej, z analizą ich wpływu na immersję i interakcję użytkownika. Projektowanie narracji nielinearnych, proceduralnych i interaktywnych, wykorzystujących elementy storytellingu cyfrowego, mechaniki gier oraz strategii intermedialnych. Tworzenie storyboardów, animacji narracyjnych, scenariuszy interaktywnych, kompozycji audiowizualnych oraz środowisk narracyjnych w game designie, integrujących różne technologie i media. Rozwój umiejętności budowania świata narracyjnego (world-building), komponowania wizualnych i dźwiękowych przestrzeni narracyjnych oraz konstruowania narracji w oparciu o mechaniki gry i interaktywność.	STR2A_W02 STR2A_W03 STR2A_W04 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11

				STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K05 STR2A_K07
13.	Pracownia sztuki proceduralnej i interaktywnej	9	Eksploracja sztuki generatywnej, algorytmicznych metod kreacji oraz interaktywnych form ekspresji artystycznej, z wykorzystaniem różnorodnych strategii tworzenia opartych na regułach, systemach i danych wejściowych użytkownika. Rozwijanie umiejętności w zakresie programowania wizualnego, automatyzacji procesów twórczych, projektowania interaktywnych środowisk cyfrowych oraz integracji danych i sensorów w kreacji artystycznej. Poznanie metod pracy z silnikami graficznymi, językami programowania kreatywnego oraz technologiami interaktywnymi.	STR2A_W06 STR2A_W08 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K05 STR2A_K06 STR2A_K07
14.	Pracownia audiosfery	6	Eksploracja dźwięku jako autonomicznego medium artystycznego oraz jego integracji z przestrzenią, obrazem i performansem. Tworzenie kompozycji dźwiękowych, sound designu, eksperymentalnej rejestracji i przetwarzania dźwięku oraz projektowania środowisk audialnych w kontekście sztuki transmedialnej. Praktyczne metody pracy z nagrywaniem terenowym (field recording), syntezą dźwięku, mikrofonami kontaktowymi, manipulacją przestrzeni akustycznej oraz interakcją dźwięku z ciałem i ruchem. Praca nad instalacjami dźwiękowymi, kompozycjami przestrzennymi, audiosferami interaktywnymi oraz integracją dźwięku z mediami wizualnymi i cyfrowymi. Rozwijanie krytycznego myślenia o dźwięku jako elemencie tożsamości miejsca, pamięci zbiorowej i konstrukcji narracji audiowizualnych. Analizowanie koncepcji pejzażu dźwiękowego (R. Murray Schafer), posthumanistycznej percepcji dźwięku oraz technologicznych aspektów przetwarzania audio w sztuce współczesnej. Realizacja eksperymentalnych projektów badawczo-artystycznych, łączących sztukę dźwiękową z nowoczesnymi formami inter-akcji i immersji, wykorzystujących dźwięk jako medium konceptualne, narracyjne i perfor-matywne.	STR2A_W03 STR2A_W04 STR2A_W05 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K03 STR2A_K05 STR2A_K06 STR2A_K07
15.	Pracownia aktywizmu wizualnego	6	Strategie artystycznej interwencji w przestrzeni publicznej, rozwijające umiejętności	STR2A_W06

	w przestrzeni publicznej		tworzenia zaangażowanych wizualnie działań artystycznych, które wchodzą w dialog ze społecznymi i kulturowymi kontekstami przestrzeni miejskiej i medialnej. Eksperymenty z różnymi formami sztuki partycypacyjnej, sztuki ulicy, działań efemerycznych oraz projektów o charakterze interwencyjnym. Analiza przestrzeni miejskiej jako medium i narzędzia komunikacji, a także wpływu wizualnych interwencji na odbiorców i tkankę społeczną. Metody tworzenia komunikatów wizualnych o wysokiej sile oddziaływania, eksperymentujące z typografią, grafiką uliczną, happenngiem i mediami cyfrowymi. Łączenie aspektów teoretycznych i praktycznych, od refleksji nad ikonografią protestu, subwersywnym potencjałem obrazu i sztuki happeningu, po realizację własnych projektów w przestrzeni miejskiej, instytucjonalnej lub cyfrowej. Tworzenie skutecznych narracji wizualnych, inicjowanie akcji artystycznych oraz projektowanie działań wpływających na percepcję i świadomość społeczną, wykorzystujących sztukę jako medium krytyczne, aktywistyczne i interaktywne.	STR2A_W07 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U09 STR2A_U11 STR2A_U13 STR2A_K01 STR2A_K02 STR2A_K03 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K06
16.	Sztuka jako eksperyment badawczy: metodologia badań w praktyce artystycznej	4	Szczególne uwzględnienie artystycznych strategii badawczych oraz metodologii badań w sztuce, eksplorujących granice między praktyką twórczą a refleksją naukową. Analiza klasycznych i eksperymentalnych metod badawczych w sztuce (artistic research, research-based art, practice-led research) stosowanych w projektach transmedialnych. Metody analizy wizualnej, autoetnografia, praktyki site-specific, eksploracja archiwów, badania dźwiękowe, rejestracja dokumentalna, mapping narracyjny oraz eksperymenty konceptualne i performatywne. Narzędzia do prowadzenia eksperymentalnych badań artystycznych w kontekście współczesnych zagadnień społeczno-kulturowych i technologicznych, włączając krytyczną analizę roli artysty jako badacza i twórcy wiedzy. Konceptualizowanie procesu badawczo-artystycznego, łączenie refleksji teoretycznej z działaniami twórczymi oraz dokumentowanie i prezentowanie wyników badań poprzez tekst, obraz, dźwięk, interakcję i performans. Realizacja autorskich projektów badawczych, które testują nowe modele percepcji, recepcji i uczestnictwa w sztuce, redefiniując jej relacje z nauką, technologią i społeczeństwem.	STR2A_W10 STR2A_U04 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K04 STR2A_K05
17.	Seminarium magisterskie	7	Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej. Dobór metod, technik i narzędzi badawczych adekwatnych do analizowanego problemu. Weryfikacja problemu badawczego oraz opracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym. Wybór i krytyczna weryfikacja bibliografii. Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej. Analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań	STR2A_W01 STR2A_W10 STR2A_U10 STR2A_K01 STR2A_K04

			teoretycznych uwzględniających przykłady sztuki światowej. Umiejętność prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych, wynikających z zastosowania metod artistic research. Podsumowanie – umiejętność dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.	STR2A_K05 STR2A_K07
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU Z ZAKRESU HYBRYDYZACJI MEDIÓW				
1.	I pracownia dyplomu magisterskiego (<i>do wyboru jedna z trzech</i>)	17	<i>Pracowni narracji audiowizualnej</i> <i>Pracownia sztuki dźwięku</i> <i>Pracownia działań in-situ</i>	STR2A_W01 STR2A_W08 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K07
4. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU Z ZAKRESU TRANSMEDIALNYCH STRUKTUR UŻYTKOWYCH				
1.	II pracownia dyplomu magisterskiego (<i>do wyboru jedna z dwóch</i>)	17	<i>Game design</i> <i>Projektowanie aplikacji</i>	STR2A_W01 STR2A_W08 STR2A_W10 STR2A_U01 STR2A_U02 STR2A_U03 STR2A_U04 STR2A_U05 STR2A_U06 STR2A_U07 STR2A_U08 STR2A_U11 STR2A_K01 STR2A_K04 STR2A_K05 STR2A_K07

RAZEM:	120	
--------	-----	--

Studentów obowiązuje:

- 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.

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 dyplomującej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Seminarium magisterskiego pracy teoretycznej będącej samodzielnym opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora/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, projekty – według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe 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.