

Uchwała nr 199/24/k20-24

Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

z dnia 25 czerwca 2024 r.

w sprawie: **programów studiów**

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt. 11 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2023 r., poz. 742 z późn. zm.) oraz na podstawie § 24 ust. 1 pkt 13 i § 113 ust. 3, ust. 4 Statutu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przyjętego uchwałą Senatu nr 179/19/k16-20 z dnia 12 września 2019 r. z późn. zm. ustala, co następuje:

§ 1

1. Dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2024/25 ustala się nowe programy studiów na kierunkach:
 - 1) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 1)
 - 2) animacja, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 2)
 - 3) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 3)
 - 4) architektura wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 4)
 - 5) biżuteria, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 5),
 - 6) biżuteria, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 6),
 - 7) edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, specjalność techniki teatralne, filmowe i telewizyjne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 7)
 - 8) fotografia i multimedia, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 8)
 - 9) fotografia i multimedia, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 9)
 - 10) grafika, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, jednolite magisterskie (załącznik nr 10)
 - 11) malarstwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne jednolite magisterskie (załącznik nr 11)
 - 12) nowe media, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 12)
 - 13) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 13)
 - 14) projektowanie graficzne, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 14)
 - 15) rzeźba, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne jednolite magisterskie (załącznik nr 15)
 - 16) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 16)
 - 17) tkanina i stylizacja wnętrz, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 17)
 - 18) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, I stopień (załącznik nr 18)
 - 19) wzornictwo, profil ogólnoakademicki, studia stacjonarne, II stopień (załącznik nr 19)

2. Studia na pozostałych kierunkach prowadzi się według dotychczasowych programów studiów.

§ 2

1. Wprowadza się korektę błędów edytorskich w programach studiów kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, profil ogólnoakademicki, I stopień, studia stacjonarne, dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2021/2022 do roku 2023/2024 polegającą na zmianie wartości w wierszu sumowania godzin oraz punktów ECTS w następujący sposób:

- 1) dla specjalności projekty wizualne:

- a) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2021/22:

- i. w semestrze 3 zmiana z 660 godzin i 47 ECTS na wartość minimalną 480 godzin i 32 ECTS, i wartość maksymalną 525 godzin i 36 ECTS;
- ii. w semestrze 4 zmiana z 660 godzin i 46 ECTS na wartość minimalną 480 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 525 godzin i 36 ECTS;
- iii. w semestrze 5 zmiana z 709 godzin i 54 ECTS na wartość minimalną 394 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 439 godzin i 34 ECTS;
- iv. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 55 ECTS na wartość minimalną 495 godzin i 39 ECTS i wartość maksymalną 540 godzin i 39 ECTS;
- v. łącznej wartości godzin w toku studiów z 3806 i 263 ECTS na wartość minimalną 2816 godzin i 200 ECTS oraz wartość maksymalną 2996 godzin i 206 ECTS.

- b) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2022/23:

- i. w semestrze 3 zmiana z 660 godzin i 47 ECTS na wartość minimalną 497 godzin i 33 ECTS, i wartość maksymalną 542 godzin i 37 ECTS;
- ii. w semestrze 4 zmiana z 660 godzin i 46 ECTS na wartość minimalną 480 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 525 godzin i 36 ECTS;
- iii. w semestrze 5 zmiana z 709 godzin i 54 ECTS na wartość minimalną 377 godzin i 33 ECTS, i wartość maksymalną 422 godzin i 33 ECTS;
- iv. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 55 ECTS na wartość minimalną 495 godzin i 39 ECTS i wartość maksymalną 540 godzin i 39 ECTS;
- v. łącznej wartości godzin w toku studiów z 3806 i 263 ECTS na wartość minimalną 2816 godzin i 200 ECTS oraz wartość maksymalną 2996 godzin i 206 ECTS.

- c) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2023/24:

- i. w semestrze 3 zmiana z 660 godzin i 47 ECTS na wartość minimalną 480 godzin i 32 ECTS, i wartość maksymalną 525 godzin i 36 ECTS;

- ii. w semestrze 4 zmiana z 660 godzin i 46 ECTS na wartość minimalną 480 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 525 godzin i 36 ECTS;
 - iii. w semestrze 5 zmiana z 709 godzin i 54 ECTS na wartość minimalną 377 godzin i 33 ECTS, i wartość maksymalną 422 godzin i 33 ECTS;
 - iv. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 55 ECTS na wartość minimalną 495 godzin i 39 ECTS, i wartość maksymalną 540 godzin i 39 ECTS;
 - v. łącznej wartości godzin w toku studiów z 3806 i 263 ECTS na wartość minimalną 2816 godzin i 200 ECTS oraz wartość maksymalną 2996 godzin i 206 ECTS.
- 2) dla specjalności techniki teatralne:
- a) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2021/22:
 - i. w semestrze 2 zmiana 33 ECTS na wartość 35 ECTS;
 - ii. w semestrze 3 zmiana z 720 godzin i 39 ECTS na wartość minimalną 555 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 660 godzin i 35 ECTS;
 - iii. w semestrze 4 zmiana z 720 godzin i 40 ECTS na wartość minimalną 555 godzin i 31 ECTS, i wartość maksymalną 660 godzin i 36 ECTS;
 - iv. w semestrze 5 zmiana z 739 godzin i 50 ECTS na wartość minimalną 574 godzin i 38 ECTS i wartość maksymalną 619 godzin i 40 ECTS;
 - v. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 56 ECTS na wartość minimalną 645 godzin i 44 ECTS i wartość maksymalną 690 godzin i 46 ECTS
 - vi. łącznej wartości godzin w toku studiów z 4121 i 248 ECTS na wartość minimalną 3461 godzin i 208 ECTS oraz wartość maksymalną 3761 godzin i 222 ECTS.
 - b) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2022/23:
 - i. w semestrze 2 zmiana 33 ECTS na wartość 35 ECTS;
 - ii. w semestrze 3 zmiana z 720 godzin i 39 ECTS na wartość minimalną 572 godzin i 31 ECTS, i wartość maksymalną 677 godzin i 36 ECTS;
 - iii. w semestrze 4 zmiana z 720 godzin i 40 ECTS na wartość minimalną 555 godzin i 31 ECTS, i wartość maksymalną 660 godzin i 36 ECTS;
 - iv. w semestrze 5 zmiana z 739 godzin i 50 ECTS na wartość minimalną 557 godzin i 37 ECTS, i wartość maksymalną 602 godzin i 39 ECTS;
 - v. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 56 ECTS na wartość minimalną 645 godzin i 44 ECTS i wartość maksymalną 690 godzin i 46 ECTS;
 - vi. łącznej wartości godzin w toku studiów z 4121 i 248 ECTS na wartość minimalną 3461 godzin i 208 ECTS oraz wartość maksymalną 3761 godzin i 222 ECTS.
 - c) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2023/24:
 - i. w semestrze 2 zmiana 33 ECTS na wartość 35 ECTS;

- ii. w semestrze 3 zmiana z 720 godzin i 39 ECTS na wartość minimalną 555 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 660 godzin i 35 ECTS;
 - iii. w semestrze 4 zmiana z 720 godzin i 40 ECTS na wartość minimalną 555 godzin i 31 ECTS, i wartość maksymalną 660 godzin i 36 ECTS;
 - iv. w semestrze 5 zmiana z 739 godzin i 50 ECTS na wartość minimalną 557 godzin i 37 ECTS, i wartość maksymalną 602 godzin i 39 ECTS;
 - v. w semestrze 6 zmiana z 810 godzin i 56 ECTS na wartość minimalną 645 godzin i 44 ECTS, i wartość maksymalną 690 godzin i 46 ECTS;
 - vi. łącznej wartości godzin w toku studiów z 4121 i 248 ECTS na wartość minimalną 3461 godzin i 208 ECTS oraz wartość maksymalną 3761 godzin i 222 ECTS.
2. Wprowadza się korektę błędów edytorskich w programach studiów kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, profil ogólnoakademicki, II stopień, studia stacjonarne, dla specjalności projekty wizualne, dla cykli studiów rozpoczynających się od roku akademickiego 2021/2022 do roku 2023/2024, polegającą na zmianie wartości w wierszu sumowania godzin oraz punktów ECTS w następujący sposób:
- 1) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2021/22:
 - a) w semestrze 1 zmiana z 652 godzin i 64 ECTS na wartość minimalną 232 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 427 godzin i 32 ECTS;
 - b) w semestrze 2 zmiana z 745 godzin i 81 ECTS na wartość minimalną 280 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 430 godzin i 36 ECTS;
 - c) w semestrze 3 zmiana z 660 godzin i 76 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 31 ECTS;
 - d) w semestrze 4 zmiana z 660 godzin i 75 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 32 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 35 ECTS;
 - e) łącznej wartości godzin w toku studiów z 2717 i 296 ECTS na wartość minimalną 902 godzin i 126 ECTS oraz wartość maksymalną 1547 godzin i 134 ECTS.
 - 2) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2022/23:
 - a) w semestrze 1 zmiana z 652 godzin i 64 ECTS na wartość minimalną 232 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 427 godzin i 32 ECTS;
 - b) w semestrze 2 zmiana z 745 godzin i 81 ECTS na wartość minimalną 280 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 430 godzin i 36 ECTS;
 - c) w semestrze 3 zmiana z 705 godzin i 85 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 31 ECTS;
 - d) w semestrze 4 zmiana z 705 godzin i 83 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 32 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 35 ECTS;

- e) łącznej wartości godzin w toku studiów z 2807 i 313 ECTS na wartość minimalną 902 godzin i 126 ECTS oraz wartość maksymalną 1547 godzin i 134 ECTS.
- 3) dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2023/24:
- a) w semestrze 1 zmiana z 652 godzin i 64 ECTS na wartość minimalną 232 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 427 godzin i 32 ECTS;
 - b) w semestrze 2 zmiana z 745 godzin i 81 ECTS na wartość minimalną 280 godzin i 34 ECTS, i wartość maksymalną 430 godzin i 36 ECTS;
 - c) w semestrze 3 zmiana z 705 godzin i 85 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 30 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 31 ECTS;
 - d) w semestrze 4 zmiana z 705 godzin i 83 ECTS na wartość minimalną 195 godzin i 32 ECTS, i wartość maksymalną 345 godzin i 35 ECTS;
 - e) łącznej wartości godzin w toku studiów z 2807 i 313 ECTS na wartość minimalną 902 godzin i 126 ECTS oraz wartość maksymalną 1547 godzin i 134 ECTS.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Kierunek: Aminacja
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom PRK: 6
Tok studiów: od r. ak. 2024/2025

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																												
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne								
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UO11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06	
Analiza dzieła plastycznego (cykl 21/22)						x		x								x		x		x			x	x	x				
Aktualia sztuki						x		x								x		x					x	x					
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej								x								x		x					x						
Historia sztuki nowożytnej							x	x								x							x						
Historia sztuki nowoczesnej						x		x								x		x					x	x					
Propedeutyka programów graficznych	x		x	x								x	x	x			x						x	x					
Wychowanie fizyczne																													
Prawo autorskie										x													x						x
Język obcy																							x		x				
Język obcy – egzamin B2																			x				x		x				
Historia animacji				x		x		x								x		x					x						
Analiza obrazu filmowego	x										x						x				x						x		
Struktury wizualne z elementami animacji	x				x	x	x				x										x	x	x						
Proseminarium dyplomowe						x		x								x		x				x	x	x					x
Seminarium dyplomowe						x		x								x		x				x	x	x					x
Rysunek i motoryka anatomii	x						x				x						x					x	x	x					
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1	x						x				x						x					x	x	x					
Kreacja modelu rzeźbiarskiego (cykl 21/22)	x						x				x						x					x	x	x					
Podstawy animacji	x	x	x									x					x					x	x	x	x				
Podstawy animacji 3D		x	x	x									x				x						x	x	x				
Animacja 2D	x	x	x								x	x					x				x	x	x	x		x			
Animacja przestrzenna	x	x	x								x	x					x				x	x	x	x	x		x		
Animacja przestrzenna*3	x	x	x	x							x	x					x				x	x	x			x			x
Animacja płaska*3	x	x	x								x	x											x		x				x
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	x		x								x						x						x	x		x			

Kierunek: Aminacja
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom PRK: 6
Tok studiów: od r. ak. 2024/2025

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																											
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne							
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UU11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06
Projektowanie grafiki animacyjnej			x		x							x			x		x					x	x					
Projektowanie grafiki animacyjnej*3		x	x	x	x							x			x		x					x	x				x	x
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	x					x	x			x	x						x					x	x					
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks*3	x					x	x			x	x						x					x	x				x	x
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu	x	x					x				x						x				x	x	x	x				
Modelowanie postaci i środowiska w grach video		x		x					x		x			x	x					x		x		x				
Plener	x										x						x			x		x	x	x		x	x	
Praktyki		x	x										x							x	x			x		x		x
Realizacja ścieżki dźwiękowej	x								x				x							x	x	x	x	x				
Podstawy obrazu komputerowego		x	x		x							x			x		x						x		x			
Animowane struktury wizualne	x				x		x				x				x						x	x	x					
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	x	x	x									x	x				x					x	x					
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	x								x				x				x					x	x	x				x
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym			x										x				x						x					
Szkolenie BHP																												
Szkolenie biblioteczne																												
Szkolenie informatyczne																												
	20	12	14	6	5	9	9	8	3	3	16	10	6	3	5	8	21	7	1	9	14	34	28	13	4	4	5	7

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1			2			3			4			5			6		
		godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.
Moduł kształcenia ogólnego																			
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ć	30	1	z	30	1	z												
Analiza dzieła plastycznego	w	30	2	z	30	3	z/o												
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	z	30	3	e												
Historia sztuki nowożytnej	w							30	2	z	30	3	e						
Historia sztuki nowoczesnej	w													30	2	z	30	3	e
Aktualia sztuki	w													30	2	z	30	3	z/o
Prawo autorskie	w	17	1	z															
Język obcy	l				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z			
Język obcy – egzamin B2	l													2	1	e			
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Rysunek i motoryka anatomii *2	ć	120	4	z/o	90	4	e	90	4	z/o	90	4	e	90	4	e	90	4	e
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1 / *2	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	90	4	e	90	4	e
Kreacja modelu rzeźbiarskiego *1 / *2	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	75	4	e	75	4	e
Podstawy animacji	ć	60	3	z/o	60	3	z/o												
Podstawy animacji 3D	Ć							45	2	z/o	45	3	z/o						
Animacja 2D	ć							45	3	z/o	45	2	z/o						
Animacja przestrzenna	ć							45	3	z/o	45	3	z/o						
Animacja przestrzenna *3	s/ć													45	6	e	45	6	z
Animacja płaska *3	s/ć													45	6	e	45	6	z
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	ć	30	2	z	30	2	z/o												
Projektowanie grafiki animacyjnej	ć										45	3	z/o						
Projektowanie grafiki animacyjnej *3	s/ć													45	6	e	45	6	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	ć				45	2	z/o	45	2	z/o									
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *3	s/ć													45	6	e	45	6	z
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *2	ć										45	2	z/o	75	4	e	75	4	e
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć													45	3	z/o	45	3	z/o
Plener	i																60	3	z
Praktyki	i																60	4	z
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia animacji	w	30	2	z/o															
Analiza obrazu filmowego	w							30	2	z/o	30	3	z/o						
Struktury wizualne z elementami animacji	ć	45	3	z/o	45	3	e												
Animowane struktury wizualne	ć							45	3	z/o									
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z			
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Podstawy obrazu komputerowego	ć	45	3	z/o	45	3	z/o												
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć	30	2	z/o	30	2	z/o	45	3	z/o									
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć							45	2	z	45	2	z						
Realizacja ścieżki dźwiękowej	ć													45	2	z	45	2	z
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym	ć							15	1	z									
Wychowanie fizyczne	l													30	0	z	30	0	z
Szkolenie BHP	i	4		z															
Szkolenie biblioteczne	i	2		z															
Szkolenie informatyczne	i	1		z															
SUMA	-	594	31	-	585	34	-	570	33	-	510	31	-	362-377	29	-	450-465	36	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Łącznie w toku studiów 3071-3101 godzin
194 ECTS

Legenda:

*1 – w semestrach III i IV wybór jednego przedmiotu z dwóch

*2 – w semestrach V i VI wybór jednego przedmiotu z czterech

*3 – w semestrach V i VI wybór 1 przedmiotu dyplomowego

Formy zajęć: ć – ćwiczenia, w – wykłady, ps – proseminarium, s – seminarium, l – lektorat, i – inne

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Estetyka	w	30	2	z	30	3	z/o						
Zagadnienia sztuki aktualnej	w							30	2	z	30	3	z/o
Język obcy	l	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)	l				2	1	e						
Ochrona własności intelektualnej	w				8	1	z						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Malarstwo *2 / *4	ć	90	4	e	90	4	e	90	5	e	90	5	e
Media rysunkowe *2 / *4	ć	90	4	e	90	4	e	90	5	e	90	5	e
Projektowanie grafiki animacyjnej *2 / *4	ć	45	4	e	45	4	e	45	5	e	45	5	e
Animacja multimedialna *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja multimedialna *5	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja interaktywna *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja interaktywna *5	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja filmowa *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja filmowa *5	s/ć							45	9	e	45	9	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *1	ć	30	2	z/o	30	3	e						
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *1 / *4	ć	30	2	z/o	30	3	e	45	5	e	45	5	e
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Kompozycja obrazu filmowego	ć	30	2	z	30	3	z/o						
Proseminarium magisterskie	ps							30	7	z			
Seminarium magisterskie	s										30	10	z
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Level design	ć	45	3	z	45	3	z/o						
Pracownia realizacji ścieżki dźwiękowej	ć	60	4	z	60	4	z/o	60	5	e	60	5	e
Szkolenie BHP	i	4		z									
Szkolenie biblioteczne	i	2		z									
Szkolenie informatyczne	i	1		z									
SUMA	-	457-502	33	-	460-505	38	-	210-255	28		210-255	32	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

- *1 – w I i II semestrze wybór 1 przedmiotu
- *2 – w I i II semestrze wybór 2 przedmiotów
- *3 – w I i II semestrze wybór 2 przedmiotów
- *4 – w III i IV semestrze wybór 1 przedmiotu
- *5 – w III i IV semestrze wybór 1 przedmiotu dyplomowego

Przedmioty dyplomowe mają status **seminarium**, w semestrze letnim kończą się zaliczeniem.

Przedmioty dodatkowe mają status **ćwiczeń**, w semestrze letnim kończą się egzaminem.

Formy zajęć: ć – ćwiczenia, w – wykłady, ps – proseminarium, s – seminarium, l – lektorat, i – inne

łącznie w toku studiów 1352-1532 godzin
131 ECTS

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/25

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1			2			3			4			5			6		
		godz. /sem	ECTS	form a zal.	godz. /sem	ECTS	form a zal.	godz. /sem	ECTS	form a zal.	godz. /sem	ECTS	form a zal.	godz. /sem	ECTS	form a zal.	godz. /sem	ECTS	form a zal.
Moduł kształcenia ogólnego																			
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Historia sztuki nowożytnej	w	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Historia sztuki nowoczesnej	w	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e
Język obcy	ćw	-	-	-	30	2	zo	30	2	zo	30	2	zo	30	2	zal	-	-	-
Język obcy - egzamin B2	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	e	-	-	-
Prawo autorskie	w	17	1	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-				-	-	-
Wychowanie fizyczne	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	0	zal	30	0	zal
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Antropometria i podstawy ergonomii	ćw	45	3	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Działania artystyczne dla wnętrz	ćw	60	3	zo	60	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Konstrukcje budowlane	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	e	-	-	-	-	-	-
Malarstwo	ćw	45	3	zo	45	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Materiałoznawstwo, technologie, przepisy budowlane	ćw	-	-	-	30	1	zo	30	1	zo	30	2	e	-	-	-	-	-	-
Mebel unikatowy w architekturze (gr. I r.)	ćw	45	2	zo	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	3	zo	-	-	-	-	-	-
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni – Podstawy komunikacji wizualnej	ćw	45	3	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - Projektowanie komunikatów wizualnych / wystawiennictwo (gr. I r.)	ćw	-	-	-	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Podstawy projektowania środowisk wirtualnych (gr. I r.)	ćw	30	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nowoczesne technologie w projektowaniu wnętrz (gr. I r.)	ćw	-	-	-	30	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Podstawy rzeźby	ćw	45	2	zo	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Projektowanie architektoniczne (gr. I r.)	ćw	45	2	zo	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Projektowanie podstaw architektury wnętrz – ArchiCAD(gr. I r.)	ćw	45	2	zo	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Projektowanie detalu architektonicznego	ćw	-	-	-	-	-	-	45	3	zo	45	4	e	-	-	-	-	-	-

Projektowanie wspomagane komputerem – ScetchUp (gr. I i II rok)	ćw	30	1	zo	45	2	zo	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Przygotowanie dokumentacji technicznej (gr. II r.)	ćw	-	-	-	-	-	-	30	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rysunek warsztatowy i budowlany (gr.I r.)	ćw	30	1	zo	30	2	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 1*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 2*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	45	5	e	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 3*	ćw	-	-	-	-	-	-	45	5	e	45	5	e	-	-	-	-	-	-
Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	8	zal	-	-	-
Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	12	zal
Warsztaty z oświetlenia	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	1	zal	-	-	-
Praktyki zawodowe (5 tygodni po 4 semestrze)	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	200	10	zal
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Design współczesny	w	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e
Historia wzornictwa i architektury wnętrz	w	-	-	-	-	-	-	30	2	zal	30	3	e	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-	519	27	-	525	35	-	375	30	-	375	34	-	265	26	-	350	28	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

 łącznie w toku studiów **2409** godzin

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zal – zaliczenie

180 ECTS

*** Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe - cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/25:**

Projektowanie wnętrz użyteczności publicznej

Projektowanie wnętrz mieszkalnych

Projektowanie przestrzeni performatywnych

Projektowanie środowisk wirtualnych

Projektowanie wnętrz uniwersalnych

Program studiów

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/25

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Język obcy	ćw	30	2	zo	30	2	zal	-	-	-	-	-	-
Język obcy - egzamin B2+	ćw	-	-	-	2	1	e	-	-	-	-	-	-
Ochrona własności intelektualnej	w	-	-	-	8	1	zal	-	-	-	-	-	-
Zagadnienia sztuki aktualnej	w	30	2	zal	30	3	zo	-	-	-	-	-	-
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Działania artystyczne dla krajobrazu	ćw	45	3	zo	45	4	e	-	-	-	-	-	-
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - Komunikacja wizualna /intermedia	ćw	-	-	-	45	3	zo	30	4	e	-	-	-
Fotografia	ćw	30	2	zo	30	2	zo	-	-	-	-	-	-
Mebel unikatowy w architekturze	ćw	-	-	-	45	2	zo	45	3	e	-	-	-
Modelowanie projektów architektonicznych w druk 3D	ćw	45	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oświetlenie	ćw	-	-	-	8	1	zal	-	-	-	-	-	-
Projektowanie detalu architektonicznego	ćw	-	-	-	45	2	zo	45	3	e	-	-	-
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz (gr.)	ćw	45	2	zo	45	2	zo	30	3	e	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 1*	ćw	45	2	zo	45	6	e	45	8	e	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	20	-	-	30	-	-	30	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 2*	ćw	45	2	zo	45	6	e	45	8	e	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	30	-	-	30	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 3*	ćw	45	2	zo	45	6	e	-	-	-	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownia projektowa do wyboru 4*	ćw	45	2	zo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Konsultacje projektowe	ćw	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	45	10	zal	-	-	-
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	14	zal

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Współczesna kultura materialna	w	30	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Szkolenie BHP	ćw	4	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUMA	-	552	25	-	558	41	-	345	39	-	60	14	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

Łącznie w toku studiów 1515 godzin

e – egzamin, zo – zaliczenie na ocenę, zal – zaliczenie

119 ECTS

* Pracownie projektowe/pracownie dyplomowe do wyboru w roku akademickim 2024/2025:

- Projektowanie przestrzeni dla rozrywki i rekreacji
- Projektowanie wnętrz w obiektach historycznych
- Projektowanie przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych
- Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier

Efekty uczenia się

Kierunek Biżuteria Studia I stopnia

Wydział: Sztuk Projektowych
Instytut: Biżuterii
Kierunek: biżuteria
Poziom: I stopień
Forma studiów: stacjonarne

1. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Treść	PRK
KB1_W01 a	ma wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod realizacji prac artystyczno-projektowych związanych z kierunkiem Biżuteria. Jest świadomy środków ekspresji i umiejętności warsztatowych studiowanej specjalności.	P6S_WG
KB1_W02 a	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii: projektowania biżuterii, wzornictwa i historii sztuki, zna publikacje związane z tymi zagadnieniami oraz reprezentacyjne dzieła i ich historii	P6S_WG
KB1_W03 a	Zna i rozumie style w sztuce, wzornictwie i biżuterii, oraz tradycje twórcze i odtwórcze z nimi związane	P6S_WG
KB1_W04 a	Zna i rozumie trendy rozwojowe dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku Biżuteria oraz dyscypliny pokrewnej. Zna i rozumie trendy rozwojowe biżuterii i dyscyplin pokrewnych	P6S_WG
KB1_W05 a	Zna i rozumie terminologię i teorię w zakresie technologii i materiałoznawstwa właściwą dla kierunku Biżuteria, posiada wiedzę o zaawansowanych technikach, narzędziach i materiałach stosowanych w rozwiązywaniu zadań z zakresu projektowania biżuterii. Zna problematykę związaną z rozwojem technologii złotniczych i pokrewnych.	P6S_WG
KB1_W06 a	Zna i rozumie ograniczenia związane z zastosowaniem poszczególnych technologii złotniczych w pracy projektanta biżuterii	P6S_WG
KB1_W07 a	Zna podstawowe zasady marketingowe i finansowe funkcjonowania świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem rynku związanego z projektowaniem biżuterii. Ma wiedzę o instytucjach kultury i orientację we współczesnym życiu kulturalnym.	P6S_WG P6S_WK
KB1_W08 a	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.	P6S_WG
KB1_W09 a	Zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	P6S_WG

Umiejętności

Kod	Treść	PRK
KB1_U01a	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe, posiada umiejętności potrzebne do ich realizacji.	P6S_UW
KB1_U02a	Świadomie posługuje się narzędziami warsztatu projektowo-artystycznego w wybranych obszarach działalności twórczej stosując właściwą technikę i technologię, jednocześnie opanował odpowiednie techniki rozwoju poprzez samodzielną pracę. Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe, oraz dysponować umiejętnościami do ich wyrażania	P6S_UW
KB1_U03a	Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac z zakresu projektowania biżuterii, posiada doświadczenie w realizowaniu własnych koncepcji projektowo-artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6_UW
KB1_U04a	Jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych, w szczególności projektowania biżuterii w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac także o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UO
KB1_U05a	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować narzędzia oraz techniki do rozwiązywania zadań artystycznych o charakterze praktycznym, charakterystycznych dla studiowanego kierunku studiów oraz wybrać i zastosować właściwą metodę. Stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
KB1_U06a	Potrafi prezentować swój dorobek artystyczno-projektowy w sferze publicznej, w tym realizować indywidualne i zbiorowe wystawy biżuterii, opracowywać portfolio, opisy twórczości w tym wystąpień ustnych wykorzystujących podstawowe ujęcia teoretyczne i odniesienia do różnych źródeł.	P6S_UK
KB1_U07a	Potrafi stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań w kontekście przyszłej kariery projektanta	P6S_UK
KB1_U08a	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
KB1_U09a	Jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych w szczególności projektowania biżuterii, w tym współdziałania z innymi osobami w ramach realizacji prac projektowych.	P6S_UK

Kompetencje społeczne

Kod	Treść	PRK
KB1_K01a	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie i nieustannego rozwoju, adaptowania się do zmieniających się okoliczności. Jest gotów do podejmowania prac projektowo-artystycznych wykazując się umiejętnością interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji i umiejętności organizacji pracy, potrafi krytycznie analizować własne dokonania.	P6S_KR
KB1_K02a	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: zdobytej wiedzy i umiejętności, wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, potrafi publicznie prezentować własne dokonania projektowo-artystyczne. Potrafi współdziałać i pracować w grupie przyjmując w niej różne role	P6S_KK
KB1_K03a	Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowo-artystycznych oraz potrafi analizować dokonania innych	P6S_KK
KB1_K04a	Jest gotów do wypełnienia roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej. Ma świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje. Jest gotów do efektywnego komunikowania się poprzez swoje działania twórcze i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie - z zastosowaniem wszelkich możliwych technologii w tym informacyjnych.	P6S_KO P6S_KR

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi								Kierunek: <i>biżuteria</i>																									
Wydział Sztuk Projektowych								Studia: stacjonarne																									
Instytut Biżuterii								Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)																									
								Profil studiów: ogólnoakademicki																									
Program studiów																																	
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025																																	
Moduł / przedmiot								Forma zajęć								I rok						II rok						III rok					
																1			2			3			4			5			6		
																godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.
Moduł kształcenia ogólnego																																	
Język obcy nowożytny	Ćwiczenia	-	-	-	30	2	Z/o	30	2	Z/o	30	2	Z/o	30	2	Z	-	-	-														
Język obcy nowożytny - egzamin B2	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	E	-	-	-														
Historia sztuki nowoczesnej	Wykład	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	Z	30	3	E														
Analiza dzieła projektowego	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	Z/o	-	-	-														
Aktualia sztuki	Wykład	-	-	-	-	-	-	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-	-	-														
Estetyka	Ćwiczenia	30	2	Z	30	3	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Malarstwo	Ćwiczenia	60	3	E	60	3	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Rysunek	Ćwiczenia	45	2	E	45	2	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Rzeźba	Ćwiczenia	60	3	E	60	3	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Kompozycja	Ćwiczenia	30	2	E	30	2	E	30	2	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) * minimalna ilość godzin	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	15*	2	E	15*	2	E	15*	2	E	15*	2	E														
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																																	
Podstawy projektowania Biuterii	Ćwiczenia	75	6	E	75	6	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Biżuteria	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Formy złotnicze	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Emalie	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Pracownia projektowa do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	5	E	45	5	E	-	-	-														
Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie (inna niż powyżej)	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	6	E	60	6	E	75	7	E														
Seminarium dyplomowe	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	5	Z														
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia	-	-	-	30	2	Z	30	2	Z	30	3	Z/o	30	3	Z/o	-	-	-														
Technologia i materiałoznawstwo	Ćwiczenia	90	6	Z/o	60	5	Z/o	45	4	Z/o	45	4	Z/o	30	3	Z/o	30	3	Z/o														
Technologia szkła i ceramiki	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	60	3	Z	60	3	Z/o	60	3	Z	60	3	Z/o														
Małe formy rzeźbiarskie	Ćwiczenia	60	3	Z/o	60	3	Z/o	60	3	Z/o	60	3	Z/o	-	-	-	-	-	-														
Rysunek specjalistyczny	Ćwiczenia	20	2	Z/o	20	2	Z/o	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Kursy technologiczne	Ćwiczenia	45	3	Z/o	45	3	Z/o	45	3	Z/o	45	3	Z/o	-	-	-	-	-	-														
Fotografia produktu	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	1	Z	12	1	Z														
Techniki prezentacyjne	Ćwiczenia	-	-	-	9	1	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																																	
Historia biżuterii	Wykład	30	2	Z	30	3	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Moduł kształcenia uzupełniającego																																	
Wychowanie fizyczne	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	-	Z	30	-	Z														
Prawo autorskie	Ćwiczenia	17	1	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Szkolenie biblioteczne	Wykład	2	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Szkolenie BHP	Wykład	4	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Szkolenie informatyczne	Wykład	1	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
Student jest zobowiązany do odbycia 2-tygodniowej praktyki projektowej (jednorazowo, według indywidualnego programu praktyk na przestrzeni wszystkich semestrów, zaliczenie najpóźniej w czasie ostatniego semestru) 107 godz** 4 ECTS	Praktyka zawodowa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	107	4	Z														
Student jest zobowiązany do odbycia tygodniowego pleneru projektowo – artystycznego (jednorazowo, na przestrzeni wszystkich semestrów, zaliczenie najpóźniej w czasie ostatniego semestru) 2 ECTS	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	2	Z														
SUMA	-			-			-			-			-			-			-														
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-														
Legenda:		569	35		584	40		435	35		420	34		374	30		464	30															
* minimalna ilość godzin														łącznie w toku studiów						godzin		2846											
**107 godz dydaktycznych odpowiada 80 godz zegarowym																				ECTS		204											

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Efekty uczenia się

Kierunek Biżuteria Studia II stopnia

Wydział: Sztuk Projektowych
Instytut: Biżuterii
Kierunek: biżuteria
Poziom: II stopień
Forma studiów: stacjonarne

1. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Treść	PRK
KB2_W0 1a	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie realizacji prac projektowych i artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku Biżuteria. Posiada wiedzę dotyczącą pokrewnych specjalizacji co pozwala na rozwiązywanie złożonych zadań projektowych wynikających z interdyscyplinarnego charakteru kierunku.	P7S_W G
KB2_W0 2a	Dysponuje pogłębioną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i projektowych. Jest świadomy ich powiązań z innymi dziedzinami współczesnego życia i samodzielnie pogłębia tą wiedzę w sposób odpowiadającym kierunkowi Biżuteria	P7S_W G
KB2_W0 3a	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej, pozwalającej na swobodę i niezależność własnych działań.	P7S_W G
KB2_W0 4a	Zna zasady tworzenia prac projektowych o wysokim stopniu innowacyjności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i wzornictwie i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych.	P7S_W G
KB2_W0 5a	Zna i rozumie trendy rozwojowe związane z danymi specjalizacjami właściwymi dla kierunku Biżuteria	P7S_W G
KB2_W0 6a	Zna problematykę związaną z technologiami właściwymi dla kierunku Biżuteria i posiada wiedzę dotyczącą ich rozwoju.	P7S_W G

KB2_W0 7a	wykazuje pogłębione zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi a technologicznymi aspektami kreacji w szczególności związaną ze specjalizacjami kierunku Bizuteria oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego artystycznego rozwoju	P7S_W G
KB2_W0 8a	Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji	P7S_W G P7S_W K
KB2_W0 9a	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego	P7S_W G P7S_W K
KB2_W0 10a	Posiada szeroką wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta	P7S_W G P7S_W K

Umiejętności

Kod	Treść	PRK
KB2_U0 1a	Potrafi wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych i projektowych	P7S_U W
KB2_U0 2a	Umie samodzielnie podejmować decyzje dotyczące projektowania, tworzyć w sposób swobodny i niezależny, wykorzystując wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, być świadomym własnych działań projektowych i ich oddziaływania w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_U W
KB2_U0 3a	Jest przygotowany do współpracy i współdziałania z innymi osobami w ramach prac w zespołach projektowych. Posiada umiejętności zarządzania i przewodzenia takim zespołom	P7S_UO
KB2_U0 4a	Potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych właściwych kierunkowi Bizuteria w szczególności w celu realizacji własnych projektów. Potrafi rozwijać, pogłębiać i ćwiczyć zdobyte umiejętności poprzez samodzielną pracę	P7S_U W P7S_UU
KB2_U0 5a	Potrafi przygotować i przedstawić rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień z zakresu studiowanego kierunku Bizuteria z wykorzystaniem pogłębionych pojęć teoretycznych, a także różnych źródeł.	P7S_UK
KB2_U0 6a	Potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi i projektowymi, wykazując umiejętności prowadzenia debaty, poruszać tematy specjalistyczne w zróżnicowanym kręgu odbiorców	P7S_UK
KB2_U 07a	Umie wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin projektowych, właściwych dla kierunku Bizuteria, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+Europejskiego Systemu Kształcenia Językowego	P7S_U K

Kompetencje społeczne

Kod	Treść	PRK
KB2_K0 1a	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, a swoją postawą inspiruje innych. Potrafi organizować, nadzorować i zarządzać działaniami innych. W sposób odpowiedzialny określa priorytety, służące realizacji określonego przez siebie czy innych zadania	P7S_K R
KB2_K0 2a	Potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowanie działania	P7S_K K

KB2_K0 Analizuje i poddaje krytycznej ocenie odbierane treści. Poddaje konstruktywnej ocenie działania **P7S_K**
3a własne i innych osób **K**

KB2_K0 Ma świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje.
4a Jest gotów do efektywnego komunikowania się poprzez swoje działania twórcze i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie - z zastosowaniem wszelkich możliwych technologii w tym informacyjnych

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi										Kierunek: <i>biżuteria</i>					
Wydział Sztuk Projektowych										Studia: stacjonarne					
Instytut Biżuterii										Poziom studiów: drugiego stopnia (4 semestry)					
										Profil studiów: ogólnoakademicki					
Program studiów															
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025															
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok							
		1			2			3			4				
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.		
Moduł kształcenia ogólnego															
Język obcy nowożytny	Ćwiczenia	30	2	Z/o	30	2	Z	-	-	-	-	-	-		
Język obcy nowożytny - egzamin B2	Ćwiczenia	-	-	-	2	1	E	-	-	-	-	-	-		
Design XX wieku	Wykład	30	1	Z	30	3	E	-	-	-	-	-	-		
Zagadnienia sztuki aktualnej	Wykład	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-	-	-		
Analiza dzieła	Wykład	-	-	-	-	-	-	30	3	Z/o	-	-	-		
Projektowanie ścieżki kariery	Ćwiczenia	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-	-	-	-		
Przedmiot do wyboru z dowolnego kierunku na Wydziale Sztuk Pięknych lub Wydziale Projektowm w ASP w Łodzi z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej) *minimalna ilość godzin	Ćwiczenia	30*	2	E	30*	2	E	30*	2	E	30*	2	E		
Teorie projektowe	wykład	-	-	-	-	-	-	9	1	z	-	-	-		
Projektowanie odpowiedzialne	wykład	-	-	-	6	1	z	-	-	-	-	-	-		
Współpraca z mediami	Wykład	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	Z		
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego															
Biżuteria	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Formy złotnicze	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Emalie	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Interdyscyplinarne działania wizualne	Ćwiczenia	30	4	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Pracownia projektowa do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie/Interdyscyplinarne działania wizualne	Ćwiczenia	-	-	-	45	5	E	45	5	E	-	-	-		
Pracownia projektowa dyplomująca do wyboru: Biżuteria/Formy złotnicze/Emalie/Interdyscyplinarne działania wizualne (inna niż powyżej)	Ćwiczenia	-	-	-	60	6	E	60	6	E	75	8	E		
Seminarium dyplomowe	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	6	Z		
Komputerowe wspomaganie projektowania	Ćwiczenia	30	2	Z	30	2	Z	30	3	Z/o	-	-	-		
Fotografia produktu	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	12	1	Z	12	1	Z		
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego															
Biżuteria współczesna w teorii	Wykład	30	2	Z	30	2	E	-	-	-	-	-	-		
Social media	Ćwiczenia	-	-	-	30	2	z	30	2	z	-	-	-		
Moda w kontekście designu	wykład	9	1	z	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Socjologia mody	wykład	9	1	z	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Social media w branży mody	Wykład	-	-	-	9	1	Z	-	-	-	-	-	-		
Moduł kształcenia uzupełniającego															
Ochrona własności intelektualnej	Ćwiczenia	-	-	-	8	1	Z	-	-	-	-	-	-		
Szkolenie biblioteczne	Wykład	2	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Szkolenie BHP	Wykład	4	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Szkolenie informatyczne	Wykład	1	-	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
SUMA	-			-			-			-			-		
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-		
		355	31		370	34		246	23		165	18			
Legenda:															
* minimalna ilość godzin							łącznie w toku studiów					godzin	1136		
												ECTS	106		

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi										kierunek: edukacja atystyczna w zakresie sztuk plastycznych specj. techniki teatralne, filmowe i telewizyjne																		
Wydział Sztuk Pięknych										Studia: stacjonarne																		
										Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów)																		
										Profil studiów: ogólnoakademicki																		
Program studiów																												
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/25																												
Moduł / przedmiot										Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
											1			2			3			4			5			6		
											godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.	godz. / sem	ECTS	forma zał.
Moduł kształcenia ogólnego																												
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	z	30	3	e																					
Analiza dzieła plastycznego	w	30	2	z	30	3	z/o																					
Estetyka	w	30	2	z	30	3	z/o																					
Historia sztuki nowożytnej	w							30	2	z	30	3	e															
Historia sztuki nowoczesnej	w													30	2	z	30	3	e									
Aktualia sztuki	w													30	2	z	30	3	z/o									
Język obcy	l				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z												
Język obcy - B2	l													2	1	e												
Prawo autorskie	w	17	1	z																								
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																												
Podstawy rysunku	ć	90	4	z/o	90	4	e																					
Podstawy malarstwa	ć	90	4	z/o	90	4	e																					
Rzeźba - podstawy modelatorstwa	ć	60	3	z/o	60	3	z/o																					
Podstawy obrazu komputerowego	ć	45	3	z/o	45	2	z/o																					
Podstawy fotografii	ć				30	2	z/o																					
Propedeutka graficznych programów komputerowych	ć	30	1	z	30	1	z																					
Podstawy kompozycji	ć	30	2	z/o	30	2	z/o																					
Rysunek techniczny i perspektywa	ć	45	3	z/o																								
Intermedialne działania rysunkowe z elementami grafiki	ć							90	4	z/o	90	4	e															
Techniki malarskie *	ć							60	4	z/o	60	4	e															
Rzeźba i działania w przestrzeni * / **	ć							60	4	e	60	4	e															
Rzeźba i działania w przestrzeni - seminarium dyplomowe	s/ć													60	5	e	60	5	z/e									
Zagadnienia scenografii teatralnej	ć							45	3	z/o	45	3	z/o															
Scenografia filmowa	ć							60	3	z/o	60	3	e															
Scenografia filmowa - seminarium dyplomowe	s/ć**													60	4	z/o	60	4	z/e									
Scenografia w filmie animowanym	ć							45	2	z/o	45	2	z/o															
Rysunek koncepcyjny	ć							45	2	z/o	45	2	z/o															
Projektowanie scenografii wirtualnej	ć							45	3	z/o	45	3	z/o															
Projektowanie scenografii wirtualnej - seminarium dyplomowe	s/ć**													60	4	z/o	60	4	z/e									
Światło i oświetlenie – teoria i praktyka	ć							45	2	z/o	45	2	z/o															
Scenografia i kostium	ć							60	3	z/o	60	3	z/o															
Scenografia i kostium - seminarium dyplomowe	s/ć**													60	4	z/o	60	4	z/e									
Fotografia produktowa	ć													45	2	z/o	45	2	z/o									
Podstawy montażu filmowego	ć													60	2	z/o	60	2	z									
Malarstwo * - seminarium dyplomowe	s/ć*													60	5	z/o	60	5	z/e									
Rysunek * - seminarium dyplomowe	s/ć*													60	5	z/o	60	5	z/e									
Praktyki	i																60	4	z									
Plener	i																60	3	z									
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																												
Historia scenografii	w/ć	30	2	z	30	2	z/o																					
Historia kostiumu	w/ć	30	2	z	30	2	z/o																					
Podstawy wiedzy o filmie	w				30	2	z/o																					
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z												
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z									

Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Warsztaty charakterystyki (dla chętnych studentów 1-3 rok) 16 godz.	Warsztaty																		
Warsztat reżyserski (dla chętnych studentów 1-3 rok) 16 godz.	Warsztaty																		
Szkolenie BHP *	i	4		z															
Szkolenie biblioteczne	i	2		z															
Szkolenie informatyczne	i	1		z															
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych (przedmiot nieobowiązkowy)	ć						45	2	z	45	2	z	45	2	z	45	2	z	
Podstawy animacji (przedmiot nieobowiązkowy)	ć						60	3	z/o	60	3	z/o							
Wychowanie fizyczne	i												30	0	z	30	0	z	
	min						555	30		555	31		497	35		585	42		
SUMA	max	564	31	-	585	35	-	660	35	-	660	36	-	542	37	-	630	44	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-
Legenda:																			
* na II roku do wyboru 1 z 2 przedmiotów: Techniki malarskie lub Rzeźba i działania w przestrzeni																3341	-	3641	godzin
** w ramach przedmiotu Rzeźba do wyboru jeden z poniższych przedmiotów: Obiekt artystyczny, Działania interaktywne i site specific, Rzeźba kameralna																204	-	218	ECTS
* na III roku do wyboru 1 z przedmiotów realizowanych na II roku: Malarstwo, Rysunek, Rzeźba i działania w przestrzeni																			
** przedmioty dyplomowe mają status seminarium, w semestrze letnim kończą się zaliczeniem																			
Przedmioty dodatkowe mają status ćwiczeń, w semestrze letnim kończą się egzaminem																			
W 5 semestrze przedmioty: Projektowanie scenografii wirtualnej, Scenografia i kostium oraz Scenografia filmowa są przedmiotami obowiązkowymi																			
W 6 semestrze 3 przedmioty: Projektowanie scenografii wirtualnej, Scenografia i kostium oraz Scenografia filmowa są przedmiotami obowiązkowymi, spośród nich należy wybrać jeden, jako seminarium dyplomowe.																			

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: fotografia i multimedia

Studia I stopnia

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Fotografia i Multimedia
Kierunek: Fotografia i Multimedia
Poziom: 6
Forma studiów: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2024_25

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku

- 1.1 Informacje podstawowe
- 1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się
- 1.3 Charakterystyka kierunku
- 1.4 Koncepcja kształcenia
- 1.5 Cele kształcenia
- 1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku
- 1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

2. Nauka, badania, infrastruktura

- 2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce
- 2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką
- 2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

3. Program

- 3.1 Podstawowe informacje
- 3.2 Opis realizacji programu
- 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć
- 3.4 Praktyki zawodowe
- 3.5 Ukończenie studiów

4. Efekty uczenia się

- 4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i Multimedia, stacjonarne studia I stopnia
- 4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

5. Plany studiów

- 5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje Podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Fotografia i Multimedia
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	Studia pierwszego stopnia

Profil studiów	Ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	Studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	
36	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuka*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

1.3 Charakterystyka kierunku

Program kierunku Fotografia i Multimedia jest zgodny z celami strategicznymi określonymi w dokumencie "Misja, wizja, strategia rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi na lata 2014-2020".

Absolwent kierunku, co jest zaakcentowane w misji Uczelni, przygotowany jest do działalności projektowej i wystawienniczej oraz do rozpoczęcia aktywności w obszarze sztuki. Absolwent studiów pierwszego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych.

Absolwenci kierunku studiów Fotografia i Multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach II stopnia.

Ważnym elementem strategii Uczelni jest uwzględnienie w procesie dydaktycznym dynamicznej wymiany krajowej i międzynarodowej w ramach programu Most oraz Erasmus+, a także odrębnych umów bilateralnych, co w przypadku wnioskowanego kierunku niewątpliwie będzie miało miejsce.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną i usługową stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku Fotografia i Multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie na kierunku fotografia i multimedia wzbogacenie ofertę dydaktyczną Uczelni i przynosi wymierne efekty w postaci poszerzenia i udoskonalenia możliwości kształcenia profesjonalistów i elit twórczych oraz ułatwia stworzenie kompetentnego zespołu odbiorców sztuki. Jest to spójne z koncepcją rozwoju Akademii, zakładającej ciągle podnoszenie jakości kształcenia, doskonalenie zawodowe kadry naukowo-dydaktycznej i wzbogacanie struktury lokalowej i bazy warsztatowej oraz badawczej dla wykładanej dyscypliny.

System kształcenia na kierunku fotografii i multimediiów, korespondując z działaniami określonymi w misji, wizji i strategii Uczelni, jest zbudowany na fundamencie autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie. Infrastruktura, którą dysponuje Uczelnia, a właściwie zakładany permanentny jej rozwój, będzie miał szczególne znaczenie w unowocześnianiu zaplecza kierunku. Aktualne zaplecze techniczne oraz badawcze Uczelni, a w szczególności Wydziału Artystycznego jest wystarczające do kształcenia w zakresie fotografii i multimediiów, choć wymaga permanentnego uzupełniania o nowe urządzenia i technologie.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku fotografii i multimediiów prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Na studiach pierwszego stopnia obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Kształcenie obejmuje zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej. Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce fotografii i postfotografii oraz ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniające pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej. System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, korespondując z działaniami jest zbudowany na fundamencie komplementarnych, autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się

również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem studiów pierwszego stopnia na kierunku Fotografia i Multimedia jest wszechstronne wykształcenie profesjonalistów posiadających szerokie kompetencje zawodowe pozwalające na spełnienie wymogów rynku pracy lub samodzielną działalność w obszarze przemysłów kreatywnych, kultury i sztuki. Absolwent studiów pierwszego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną, wystawieniczą i wydawniczą stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku fotografii i multimediiów powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do aktywności zawodowej. Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracowni kierunkowych oraz wybranych Pracowni innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymaga się elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i uzdolnień.

Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów, co oznacza, że programy kształcenia ogólnego są skorelowane z programami przedmiotów teoretycznego i praktycznego kształcenia kierunkowego. Programy pracowni kierunkowych są zintegrowane w celu odstąpienia od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w odizolowanych pracowniach na rzecz pracy nad projektami. Pozwala to na budowanie wielopłaszczyznowych, osobistych w treści i nowatorskich w formie realizacji artystycznych. Takim celom sprzyja również możliwość kolektywnej pracy w zespołach, pozwalająca na zbudowanie bardziej złożonych i pogłębionych działań. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentom oraz indywidualizacja metod ich prowadzenia. Metody nauczania, uwzględniające metodę tutoringu, zakładają dużą samodzielność aktywności studenta i równocześnie zwiększenie jego poczucia odpowiedzialności za wykonaną pracę.

Dobór treści programowych na kierunku fotografii i multimediiów uwzględnia wszechstronny rozwój plastyczny studentów i przygotowuje ich do świadomego stosowania narzędzi multimedialnych. Wyrabia umiejętności świadomej obserwacji zjawisk oraz celowość budowania przekazu utworu plastycznego, szczególnie uwzględniając aktualny stan wiedzy w celowym stosowaniu odpowiednich środków wyrazu.

Indywidualizacja procesu kształcenia pozwala na określenie własnej ścieżki kształcenia poszerzonej o obszar adekwatny do zainteresowań artystycznych i zawodowych studenta.

Na jakość kształcenia i odpowiedni dobór treści programowych wpływają w znaczącym stopniu odpowiednie kwalifikacje artystyczne, dydaktyczne, pedagogiczne i etyczne nauczyciela akademickiego lub zespołu dydaktycznego. Ich osobiste, indywidualne doświadczenie i praktyka artystyczna dobrze przekładają się na poszukiwanie i wprowadzanie nowych treści programowych w programach prowadzonych przedmiotów. Okresowa ocena, czynny udział w życiu artystycznym oraz ciągle podnoszone kwalifikacje pracowników naukowo-dydaktycznych, dydaktycznych i technicznych weryfikują jego dokonania i przesądzą o przydatności w dydaktyce, szczególnie w aktywności tworzenia nowych jakości programowych. Realizacji zadań postawionych studentom sprzyja także udział w procesie dydaktycznym specjalistów spoza Uczelni. Istotnym podłożem takiego działania jest wieloletnia współpraca Akademii oraz Muzeum Sztuki przy organizowaniu warsztatów praktyki projektów artystycznych dla studentów z udziałem kuratorów Muzeum oraz wybitnych, docenionych na polu sztuki artystów. Podobnie zagwarantowane są możliwości nawiązania współpracy z innymi instytucjami kultury. Charakter działań w dużej mierze zależy od zainteresowań i postulowanej drogi rozwoju studentów. W tym celu Wydział nawiązuje regularnie kontakt z instytucjami kultury, fundacjami i stowarzyszeniami oraz firmami i podmiotami gospodarczymi dającymi wszechstronne możliwości zdobywania profesjonalnego doświadczenia w obszarach i zawodach związanych z fotografią i nowymi mediami.

Działające przy Instytucie koło naukowe zrzesza studentów zainteresowanych fotografią i multimediami i stwarza tym samym unikalne środowisko, w którym studenci rozwijają samodzielność i odpowiedzialność. Członkowie koła naukowego, w ramach swej działalności, prowadzą na terenie Uczelni Galerię będącą przestrzenią wymiany z innymi ośrodkami akademickimi. Aktywność wystawiennicza pozwala na zdobycie doświadczeń o charakterze kuratorskim i organizacyjnym a także w organizacji tematycznych konferencji naukowych dla studentów. W ramach różnorodnej działalności koła, która wykracza poza program studiów, studenci uzmysławiają sobie potrzebę ustawicznego samokształcenia i biorą odpowiedzialność za własne wybory już na etapie studiów. Zakres działalności jest określony w statucie Koła Naukowego Fotografów: (załącznik)

Zgromadzony potencjał naukowo-badawczy, zaplecze techniczne Uczelni i doświadczenie edukacyjne kadry zatrudnionej w Instytucie dają gwarancję skutecznego działania kierunku z zachowaniem wszelkich standardów oraz z gwarancją interesującego, nowatorskiego programu kształcenia.

Program studiów został pozytywnie zaopiniowany przez Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. (załącznik)

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Korzyści płynące dla społeczeństwa oraz bezpośredniego otoczenia, z uruchomienia nowego kierunku:

Program wnioskowanego kierunku, oprócz przekazywania wiedzy specjalistycznej, zakłada kształtowanie osobowości studentów jako osób respektujących wartości i szacunek dla sztuki, osób odpowiedzialnych i zaangażowanych, o postawach artystycznych służących nie tylko osobistemu rozwojowi, ale mających wymiar społeczny.

Wszechobecność fotografii i mediów pokrewnych spowodowana demokratyzacją medium, przyniosła ze sobą również supremację wernakularnego rozumienia obrazu fotograficznego. Obecność w polu sztuki, obszarze usług i obszarach związanych z informacją wizualną, osób posiadających świadomość

swojej aktywności i potrafiących odpowiedzialnie kształtować przekaz medialny jest wielką, choć nie do końca uświadamianą społeczną potrzebą.

Kierunek zapewni kształcenie kadr dla przemysłów kreatywnych i samodzielnych twórców dysponujących niezbędną wiedzą i umiejętnościami w zakresie wytwarzania i przetwarzania obrazów fotograficznych i mediów pokrewnych. Wszechobecność tego co fotograficzne powoduje sytuację, w której absolwenci kierunku legitymizujący się dyplomem ukończenia studiów pierwszego stopnia będą znajdować pracę w obszarach komunikacji wizualnej i reklamy, edukacji, usług w sektorze prywatnym w korporacjach i instytucjach państwowych i w różnych gałęziach przemysłów kreatywnych. Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci prowadząc działalność zawodową, projektową, wydawniczą czy artystyczną stają się przedstawicielami świata kultury. W związku z tym koncepcja kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na potrzeby i oczekiwania zmieniającego się świata i rynku pracy. Samodzielni i niezależni intelektualnie twórcy zawsze wyróżniali się zaangażowaniem i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości, poczucia misji, z reguły są również kompetentni społecznie. Celem kierunku studiów jest wykształcenie osób, które są w stanie umiejętnie wpływać na bezpośrednie otoczenie. Kierunek fotografii i multimediów jest komponentem w ofercie uczelni wychowującej i kształcącej zarówno profesjonalistów w swoich dziedzinach jak i nowe elity artystyczne.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku Fotografia i Multimedia są zgodne z potrzebami społeczno – gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na profesjonalizmie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku Fotografia i Multimedia.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Fotografia od początku swojego istnienia stanowiła dziedzinę integrującą dwa obszary aktywności: naukę i sztukę. W połowie XIX w. nazywano fotografię „art-science” ponieważ uważano, że jest ona w stanie zarówno dostarczać obiektywnej wiedzy o świecie jak i stanowić medium dla sztuki. Staramy się kontynuować tę tradycję samodzielnie, lub współpracując z badaczami z Uniwersytetu Łódzkiego i PWSFTiTV. (załączniki)

Potencjał pracowników kierunku Fotografia i Multimedia daje gwarancję rzetelnego i innowacyjnego prowadzenia badań nad fotografią i nowymi mediami jako zjawiskami zmiennymi i procesualnymi, a co za tym idzie interesującymi pod względem artystycznym i społecznym. Dotychczas prowadzone badania, które zaowocowały licznymi publikacjami i wystawami wskazują na rozległe zainteresowania kadry naukowo-dydaktycznej. Obszary te to przede wszystkim fotografia, nowe media i post fotografia, zarówno w wymiarach artystycznych jak i społecznych. Na podkreślenie zasługują badania związane z refleksją nad procesem twórczym i dydaktycznym. Nie mniej istotne są również działania wykorzystujące fotografię w badaniach socjologicznych i dokumencie.

Wybrane dotychczasowe tematy badań:

1. Migracje. Fotografia postinternetowa-media-nośniki-znaczenia
2. Postfotografia. Proces dydaktyczny w obszarze fotografii i multimediów, a refleksja teoretyczna w oparciu o doświadczenia pedagogów i studentów ASP w Łodzi
3. Wpływ dynamicznego światła na relację przestrzeni rzeczywistej i przestrzeni obrazu.
4. Pomniki wojenne. Formy, miejsca pamięć
5. Rozumienie granic - granice rozumienia. Interdyscyplinarne studia nad granicami doświadczenia i poznania
6. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
7. Trans Europa. Interdyscyplinarne studia nad europejskim pejzażem kulturowym w czasie XXI - wędrówki ludów. (Publikacja zatytułowana *Borderlands*)
8. Jak uczyć fotografii? Analiza technik i metod stosowanych w procesie nauczania fotografii w Wyższych Uczelniach Artystycznych w Polsce.
9. Ciemnia cyfrowa – badanie relacji między obrazem w przestrzeni wirtualnej a jego przełożeniem na materialną odbitkę
10. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
11. Energia antropocenu. Badanie wizualne pejzażu kulturowego antropocenu w kontekście wytwarzania i wykorzystywania (konsumowania) energii
12. Dźwięk i Obraz. Relacja między dźwiękiem i obrazem w sztukach wizualnych.
13. Malarstwo i kondycja post-medialna.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku fotografii i multimedialności mają silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Czego dowodem jest udział magistrantów i doktorantów w pracy zespołów badawczych.

Również tematy prac dyplomowych są związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągle doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów.

Społeczność Instytutu stanowi środowisko dla nieustannej refleksji owocującej nowymi tematami i obszarami poszukiwań teoretycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Instytut fotografii i multimedialności.

W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne są nieustanne uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Postulowana jest dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej.

Studenci mają możliwość korzystania ze studiów fotograficznych, z których dwa znajdują się w budynkach przy ulicy Wojska Polskiego a jedno w budynku przy ul. Franciszkańskiej. Instytut dysponuje trzema ciemniami fotograficznymi oraz pomieszczeniami służącymi do korekt indywidualnych i grupowych. Ponadto studenci i pedagodzy mają dostęp do pomieszczeń i sprzętu specjalistycznego znajdującego się na wyposażeniu Uczelni o ile zachodzi taka potrzeba, szczególnie przy realizacji nietypowych projektów. Do dyspozycji pozostaje także aula, kino 3D oraz pomieszczenia wystawowe, w tym Galeria MAŁA CZARNA, prowadzona przez koło naukowe.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

W trakcie studiów studenci mają możliwość poznania szerokiego wachlarza wiedzy i umiejętności w zakresie teorii i historii sztuki oraz mediów; zdobycia wiedzy profesjonalnej koniecznej do pracy zawodowej; opanowania umiejętności zawodowych, w tym: obsługa sprzętu fotograficznego, oprogramowania, praca w zespole, praca nad projektem; poznają specyfikę współpracy z innymi specjalistami w zakresie projektowania. Przekazywaniu różnych zagadnień i ćwiczeniu rozległych kompetencji, służą zróżnicowane metody dydaktyczne, od wykładów i konwersatoriów po ćwiczenia realizowane indywidualnie i zespołowo.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć teoretycznych i praktycznych w formie ćwiczeń/projektów, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	181
W ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	181
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	9
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	3
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	43

Łączna liczba godzin zajęć: **2786**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci studiów I-go stopnia (poziom 6) odbywają zawodowe praktyki studenckie, których zasady określa regulamin organizacji praktyk zawodowych na kierunku fotografia i multimedia w zakresie sztuk plastycznych ich rodzaj, czas trwania, warunki zaliczenia, obowiązki studentów odbywających praktyki zawodowe.

Studia I-go stopnia, jako studia zawodowe powinny umożliwić absolwentowi podjęcie pracy na stanowiskach zbliżonych z kierunkiem studiów. Jednocześnie zachęcić go do podjęcia dalszej edukacji na studiach II-go stopnia. Zetknięcie studenta z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej pozwala mu na określenie osobistych preferencji odnośnie dalszego rozwoju. Pozwala nauczyć się funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za część lub całość powierzonych obowiązków. Dla studentów kierunku fotografia i multimedia celem praktyk jest przygotowanie do: działalności projektowej i wystawienniczej oraz do rozpoczęcia aktywności w obszarze sztuki; aktywności w życiu kulturalnym, aby tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności; aktywności na rzecz społeczności lokalnych. Dzięki poznaniu środowiska zawodowego, absolwenci będą mogli świadomie rozpocząć działalność projektową, artystyczną, wystawienniczą i wydawniczą stając się wartościowymi przedstawicielami przemysłów kreatywnych i świata kultury.

Gwarantuje elementarne doświadczenie przy poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów. Staje się szansą na nawiązanie kontaktów zawodowych i środowiskowych.

Czas trwania praktyk wynosi, co najmniej 3 tygodnie (co najmniej 15 dni roboczych) z tym, że minimalny wymiar godzinowy obowiązkowych wynosi 60 godzin. Zaliczenie praktyk powinno odbyć się najpóźniej w roku akademickim, w którym student przystępuje do dyplomu.

3.5 Ukończenie studiów

Praca dyplomowa musi spełniać formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla kierunku fotografia i multimedia, które określa regulamin. Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem promotora oraz opiekunów poszczególnych części dyplomu, przy czym praktyczną część dyplomu może realizować w pracowni kierunkowej, w której studiował nie mniej niż dwa semestry.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna, praca teoretyczna oraz portfolio dyplomowe. Zagadnienia poruszane we wszystkich częściach pracy dyplomowej powinny być spójne i zintegrowane. Dopuszcza się autorską formę pracy dyplomowej zatwierdzoną przez Kolegium Kierunkowe kierunku fotografia i multimedia

W skład części praktycznej wchodzi:

- pierwsza praca praktyczna
- druga praca praktyczna

Za zgodą Przewodniczącego Kolegium Kierunkowego kierunku fotografia i multimedia możliwa jest trzecia praca praktyczna

- aneks (nieobowiązkowo).

Część teoretyczna, nawiązuje do tematu części praktycznej i powinna odzwierciedlać stan uzyskanej świadomości artystycznej. Praca teoretyczna nie powinna być mniejsza niż 15 stron tekstu A4.

Portfolio dyplomowe, wykonane pod opieką promotora/opiekuna pracy praktycznej prezentacji własnych umiejętności warsztatowych oraz zainteresowań artystycznych. (obowiązkowe, nie oceniane)

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i multimedia, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	Fotografia i Multimedia
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
Wiedza: zna i rozumie		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
FM6S_WG01	Zna i rozumie zasadę powstawania obrazu fotograficznego, opisuje i charakteryzuje narzędzia mediów analogowych i cyfrowych, zna i rozumie podstawowe techniki rejestracji obrazu i dźwięku oraz dostrzega zasadność doboru i możliwości ich użycia we własnej pracy zawodowej oraz twórczości artystycznej	P6S_WG
FM6S_WG02	Zna i rozumie podstawowe zagadnienia dotyczące kompozycji utworu audiowizualnego, zna metody edycji obrazu fotograficznego, obrazu ruchomego oraz dźwięku	P6S_WG

FM6S_WG03	Zna podstawy kreacji artystycznej w zakresie fotografii i mediów pokrewnych, rozumie zależności między jej teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz związku z innymi dyscyplinami plastycznymi	P6S_WG
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
FM6S_WG04	Identyfikuje i klasyfikuje istotne zjawiska kulturowe i artystyczne w historii oraz współczesności, dostrzega ich związek z własną działalnością artystyczną, rozumie artystyczne i dokumentalne aspekty fotografii i multimedialności	P6S_WG
FM6S_WG05	Zna kierunki i tendencje rozwoju sposobów obrazowania w mediach wizualnych w kontekście historii i teorii sztuki	P6S_WG
FM6S_WK06	Ma podstawową wiedzę w zakresie definiowania i charakteryzowania głównych zagadnień z historii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem fotografii i sztuki mediów, także w kontekście innych dyscyplin artystycznych	P6S_WK
FM6S_WK07	Rozumie mechanizmy rynku sztuki, zna i charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P6S_WK
FM6S_WK08	Zna rodzaje aranżacji przestrzeni wystawienniczych i rozróżnia różne sposoby prezentacji obrazu ruchomego i nieruchomego	P6S_WK
Umiejętności: potrafi		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
FM6S_UW01	Potrafi zaprojektować obraz fotograficzny i stworzyć utwór audiowizualny oparty na czytelnych zasadach kompozycyjnych charakterystycznych dla jego specyfiki	P6S_UW
FM6S_UW02	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać informacje z różnych źródeł niezbędne do powołania autonomicznego utworu audiowizualnego; potrafi krytycznie selekcjonować efekty pracy w celu stworzenia spójnej wypowiedzi o charakterze dokumentalnym i artystycznym	P6S_UW
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych		
FM6S_UW03	Stosuje analogowe i cyfrowe techniki obrazowania fotograficznego; dokonuje świadomego wyboru technologii realizacji koncepcji artystycznej	P6S_UW
FM6S_UW04	Stosuje technologie komputerowe, podstawowe oprogramowanie obróbki obrazu fotograficznego oraz obrazu ruchomego i dźwięku	P6S_UW
FM6S_UW05	Potrafi realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych	P6S_UW
W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
FM6S_UW06	Wykorzystuje doświadczenia twórcze uzyskane w ramach kształcenia kierunkowego oraz w pracach istotnych z punktu widzenia twórcy posługującego się klasycznym warsztatem fotograficznym, a także cyfrowymi narzędziami tworzenia i obróbki materiałów audiowizualnych	P6S_UW
W zakresie umiejętności warsztatowych		

FM6S_UW07	Posługuje się fotografią i multimediami jako narzędziami zawodowymi w celu realizacji projektu artystycznego i komercyjnego, potrafi korzystać z narzędzi warsztatu przy projektowaniu i budowie pracy o określonym przekazie, potrafi zorganizować archiwum fotograficzne oraz multimedialne	P6S_UW
FM6S_UU08	Potrafi rozwijać umiejętności poprzez samodzielną pracę i doskonalenie warsztatu; rozumie potrzebę dalszego doskonalenia, rozwoju i uzupełniania wiedzy; jest zdolny do podjęcia nauki na kolejnym poziomie studiów oraz zawodowych kursów podyplomowych	P6S_UU
FM6S_UU09	Jest zdolny do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań pełni rolę współuczestnika, jak i lidera; potrafi zorganizować warsztat pracy artystycznej i zawodowej, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami przy użyciu różnych środków komunikacji	P6S_UO
W zakresie umiejętności werbalnych		
FM6S_UK10	Czyta ze zrozumieniem i analizuje teksty z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem treści kierunkowych; potrafi skonstruować wypowiedź w formie werbalnej oraz w formie prostego tekstu teoretycznego w oparciu o jasne zdefiniowanie celu wypowiedzi, potrafi przygotować prezentację multimedialną	P6S_UK
FM6S_UK11	Prezentuje umiejętności językowe w zakresie dziedziny sztuki i dyscyplin kierunkowych na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
FM6S_UK12	Potrafi odpowiedzialnie nawiązać i zbudować relację z publicznością; posługuje się odpowiednią terminologią; potrafi przygotować spójny, komunikatywny układ prac oraz zaaranżować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem; potrafi przygotować prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej oraz w druku	P6S_UK
Kompetencje społeczne: jest gotów do		
W zakresie niezależności		
FM6S_KR01	Jest gotów do wykorzystywania zdobytych kwalifikacji na polu działalności artystycznej i komercyjnej; samodzielnie selekcjonuje i analizuje rezultaty własnej pracy w celu organizacji własnej ścieżki zawodowej	P6S_KR
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
FM6S_KK02	Jest twórczy, samodzielnie organizuje swój warsztat artystyczny i zawodowy, działa elastycznie w zależności od panujących warunków; swobodnie korzysta ze swych szerokich kompetencji osobistych, tj. wyobraźni, intuicji i emocji	P6S_KK
FM6S_KK03	Potrafi eksperymentować w ramach praktyki twórczej, jest zdolny do oceny efektów pracy własnej i innych, jest zdolny do wyrażania indywidualnego punktu widzenia na temat sztuki i kultury oraz ich współczesnych przejawów, jest świadomy społecznego, etycznego i naukowego wymiaru sztuki	P6S_KK
W zakresie komunikacji społecznej		

FM6S_KO04	aktywnie i świadomie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym regionu; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego oraz działa zgodnie z etyką zawodową, w sposób odpowiedzialny respektuje uregulowania z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej	P6S_KO
FM6S_KR0S	est gotów do komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych, potrafi sprostać wymogom publicznej autoprezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych	P6S_KR

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

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Estetyka	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WK06	Różne teorie odnoszące się i definiujące sztukę nowych mediów. Zagadnienia związane z estetyką nowych mediów. Wiedza na temat działań artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów.
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WG06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Propedeuetyka graficznych programów komputerowych	FM6S_WG02 FM6S_UW06	Propedeuetyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D oraz architektonicznego projektowania wnętrz.
Szkolenie BHP	-	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.
Prawo autorskie	FM6S_WK07 FM6S_KO04	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.
Fotografia elementarna	FM6S_WG01 FM6S_UW03 FM6S_UW05 FM6S_UU08 FM6S_UO09 FM6S_KK02	- Budowa aparatu otworkowego i jego zastosowanie. - Prawidłowa ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych. - długi czas ekspozycji, efekt Schwarzschilda, pędzel świetlny - głębia ostrości, odległość hiperfokalna - wywoływanie klisz i odbijanie metodą stykową w ciemni, skala odwzorowania - fotografia jako „język” wizualny, tworzenie serii i sekwencji zdjęć - „błąd” w fotografii i jego kreatywne zastosowanie - podstawy pracy w zespole - transpozycja trójwymiarowej przestrzeni na dwuwymiarowy obraz

		- zagadnienia związane z możliwościami kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym podstawy zagadnień technicznych pozwalających przewizualizować obraz fotograficzny - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego na przykładzie kamery otworkowej - wprowadzenie w zagadnienie inscenizacji aparatem fotograficznym - wybrane zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych sztuk plastycznych - sposoby prezentacji obrazu fotograficznego - od odbitki po projekcję - wprowadzenie do fotografii wielkoformatowej - podstawy przygotowania plików do druku - zagadnienia związane z fotografią nonkamerową
Klasyczne techniki rejestracji obrazu	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW05 FM6S_UU08	Przedmiot skupia się na działaniach z klasycznymi materiałami srebrowymi. Zasady pracy w ciemni Typy i budowa powiększalników i koreksów Typy papierów, negatywów i chemii fotograficznej Wywoływanie negatywów mało i średnioformatowych Wykonywanie styków Wykonywanie odbitek na papierach plastikowych i barytowych - historia i istota procesu negatywowo-pozytywowego - poprawność ekspozycji w kontekście ekspresji i estetyki fot. - podstawowe informacje na temat procesów chemicznych używanych w obróbce materiałów fotograficznych - rodzaje i budowa materiałów fotograficznych negatywowych - rodzaje i budowa materiałów fotograficznych pozytywowych - podstawy obróbki negatywów srebrowych
Fotografia studyjna	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_WG04 FM6S_UW01 FM6S_UW02 FM6S_UW03 FM6S_UW04 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UO09 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KR05	Zasady pracy w studio. Rodzaje i budowa aparatów fotograficznych. Obsługa aparatu cyfrowego. Obsługa aparatu średnioformatowego. Rodzaje źródeł światła. Obsługa lamp błyskowych. Obsługa światłomierza zewnętrznego - pomiar światła padającego i odbitego. Prawidłowa ekspozycja. Głębia ostrości. Podstawy zasad kompozycji. Rysunek koncepcyjny. Planowanie i konstrukcja planu fotograficznego. Nauka pracy w zespole. Założeniem dydaktycznym zajęć z fotografii studyjnej jest przygotowanie studenta do samodzielnej i profesjonalnej pracy w studio fotograficznym. Student powinien wypracować podstawowe umiejętności z zakresu kompozycji, oświetlenia i obsługi aparatu fotograficznego. Proces dydaktyczny opiera się na warsztatach przeprowadzanych pod opieką pedagoga, a także na pracy w grupach, która pozwala na wymianę doświadczeń. - kształtowanie obrazu za pomocą światła - transpozycja trójwymiarowej przestrzeni na dwuwymiarowy obraz - zagadnienia dotyczące możliwości kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła - technika przewizualizacji obrazu fotograficznego - Studio jako narzędzie inscenizacji
Kompozycja	FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UK12	Charakterystyka płaszczyzny obrazu na podstawie analizy dynamiki podstawowego elementu plastycznego w zależności od jego położenia na płaszczyźnie. Badanie napięć kierunkowych i relacji podstawowych elementów plastycznych wynikające z ich wzajemnego położenia na płaszczyźnie. Badanie relacji wielkości i położenia figury na tle. Stosowanie podziałów płaszczyzny przy pomocy różnych środków w kompozycji otwartej i kompozycji zamkniętej. Budowanie zrównoważonych układów statycznych i układów dynamicznych z elementów o zróżnicowanych cechach. Ukazywanie cech i relatywizmu barw w kompozycji z użyciem barw chromatycznych. Budowanie układów rytmicznych i zrytmizowanych w oparciu o cechy strukturalne płaszczyzny i środki działające przestrzennie na płaszczyźnie.

Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW05	Podstawy technologiczne z zakresu pracy z obrazem cyfrowym rozdzielczości proporcje piksela kanały RGB, kanały dodatkowe takie jak: alpha, Z, itp. głębia bitowa (8bit, 16 bit, 32 bit floating point, pliki linearne i logarytmiczne) przestrzeń barwna frame rate Generowanie i przetwarzanie plików przeznaczonych do dalszej obróbki (warstwy, proxy). Formaty plików, kompresja. Podstawowe techniki wykorzystywane w pracy z obrazem fotograficznym oraz filmowym (compositing): Praca z warstwami na podstawie programu Photoshop oraz Adobe After Effects Właściwości warstwy (pozycja, obrót, skala, efekty) maskowanie, ręczne wykonywanie masek, generowanie masek na podstawie luminancji lub koloru (kluczowanie) występujących w przetwarzanym materiale. Planowanie zdjęć pod kątem dalszego maskowania. Techniki pomiaru pozycji aparatu lub kamery na planie Nodal point tracking 2d
Historia fotografii	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10 FM6S_KK03	Archeologia fotografii. Fotografia portretowa, Hill i Adamson . Fotografia dokumentalna w XIX wieku. Fotografia artystyczna w XIX wieku: spór o artystyczny charakter fotografii. Wpływ fotografii na sztukę w XIX w. Piktorializm – fotografia artystyczna 1890-1920 Fotografia nurtu „nowego widzenia”: funkcja poznawcza i estetyczna medium Fotomontaż zagraniczny: ideologia racjonalizacji i modernizacji sztuki. Fotomontaż polski: funkcje fotomontażu w kontekście awangardy, sztuki zaangażowanej politycznie i kultury popularnej. Pismo światła: Man Ray, Christian Schad i Laszlo Moholy-Nagy Fotografia w surrealizmie. Witkacy: portrety fotograficzne Fotografia społeczno-dokumentalna: funkcje i charakterystyczne efekty dokumentu, kampanie społeczne z użyciem fotografii. The Family of Man, nowy dokument (Diane Arbus), dokument z pozycji „insajderki” (Nan Goldin) Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii od pop-artu, przez hiperrealizm, do postmodernizmu. Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii w sztuce konceptualnej, fotografia dokumentacyjna w nurtach postkonceptualistycznych (land art, body art, performance, akcjonizm) Obrazy obrazów: funkcje fotografii odnoszących się do obrazów kultowych i artystycznych. Ostentacyjność i fotografia: Helmut Newton, Robert Mapplethorpe, Peter Joel Witkin, Erwin Olaf Szkola Düsseldorfska Fotografia w świecie globalnym
Ekspresja plastyczna	FM6S_WG03 FM6S_UW05 FM6S_KK02	Tradycyjne ćwiczenia w oparciu o studium z natury oraz ćwiczenia warsztatowo - konceptualne. Program zakłada zróżnicowany stopień trudności ćwiczeń. Ćwiczenia mają charakter propedeutyczny, rozwijający przede wszystkim umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości, komponowania obrazu na płaszczyźnie za pomocą technik rysunkowych. Eksperymentowanie z nowymi mediami i materiałami w aspekcie notacji rysunkowej.
Język obcy	FM6S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy - egzamin B2	FM6S_UK10 FM6S_UK11	Egzamin ma formę ustną. Jego zadaniem jest sprawdzenie znajomości słownictwa zawartego w omawianych na zajęciach materiałach, opracowanych przez lektora na podstawie filmów i artykułów ze źródeł internetowych. Egzamin sprawdza też umiejętność wypowiadania się na omawiane na zajęciach tematy związane ze sztuką oraz studiowanym kierunkiem.
Cyfrowe techniki rejestracji obrazu	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW04	Zagadnienia użyteczności obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego w celu zastosowania w różnych formach komunikacji wizualnej; - zagadnienia związane z możliwościami kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym podstawy zagadnień technicznych pozwalających przewizualizować obraz fotograficzny; - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego-

		go, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania, -transpozycja trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymiarowy obraz, również aranżacja przestrzeni przy użyciu podstawowych technik, - zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych sztuk plastycznych, - zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego; - wybrane zagadnienia związane z dokumentalną (testymonialną) funkcją fotografii; - sposoby prezentacji obrazu fotograficznego (od odbitki po projekcję). - obsługa sprzętu fotograficznego; - umiejętność pracy w studio fotograficznym; - umiejętność obróbki chemicznej materiałów fotograficznych i podstawy ciemni cyfrowej - media cyfrowe - cyfrowy obraz i film. - edycja obrazu - zasady edycji obrazu – kurs Avid Media Composer - publikacja treści cyfrowych. - kompozycja obrazu. - prezentacja fragmentów filmów ilustrujących kluczowe i przełomowe dokonania montażu i udźwiękowienia.
Podstawy projektowania graficznego	FM6S_WG02 FM6S_UW05 FM6S_UW07 FM6S_UO09	Propedeutyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D
Rysunek koncepcyjny	FM6S_UW05 FM6S_KK02 FM6S_KK03	Zakres tematów (ćwiczeń) obejmuje: - ćwiczenia z rysunku: szkice z natury, postać w ruchu, dynamika, proporcje, postać w przestrzeni, przestrzeń. Rysunek realistyczny - opowiadanie obrazem – ćwiczenia z prowadzenia narracji rysunkowej - praca z briefem reklamowym – umiejętność przekładania opisów na rysunek - tworzenie storyboardu - tworzenie animatiku (uzupełnione o podstawy animacji płaskiej)
Historia sztuki nowożytnej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Promocja Sztuki	FM6S_WK07 FM6S_KO04 FM6S_KR05	Nauczanie ma charakter interdyscyplinarny łączy wiedzę o mediach społecznych z aspektami kultury wizualnej. Treści z zakresu umiejętności posługiwania się odpowiednią terminologią fachową do publicznego prezentowania własnej działalności artystycznej i zawodowej.
Techniki rejestracji obrazu ruchomego	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW04	Rodzaje współczesnych kamer cyfrowych, sposoby rejestracji kamerą i aparatem cyfrowym; Praca z oświetleniem ciągłym; Przydatność realizacji filmowej w działaniach artystycznych; Preprodukcja filmu i jej etapy; Przygotowanie treatmentu, logline'u i moodboard'u dla przyszłej realizacji - ćwiczenia praktyczne; Praca z aktorem filmowym a praca z bohaterem dokumentalnym; Rejestracja bohatera dokumentalnego - ćwiczenie praktyczne; Techniki rejestracji i prowadzenia wywiadu; Technika oświetlenia bohatera w warunkach dokumentalnych; Realizacja filmu zaliczeniowego od a do z - ćwiczenie praktyczne; Montaż zrealizowanych ćwiczeń filmowych; Udźwiękowanie zrealizowanych ćwiczeń filmowych;
Inscenizacja fotograficzna	FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UU08 FM6S_UO09	Charakterystyka, geneza i historia tego rodzaju działań. Obecna kondycja inscenizacji fotograficznej, wraz ze wskazaniem wpływu, jaki wywarła powszechna jej legitymizacja jako rodzaj stosowanej praktyki fotograficznej. Sylwetki i twórczość najwybitniejszych artystów posługujących się inscenizacją fotograficzną. Krea- cja utworu fotograficznego jako czynność wpisana w układ elementów, do których zaliczają się autor koncepcji - fotograf, projekt - szkic koncepcyjny, obiekt fotografowany, sprzęt fotograficzny i oświetleniowy (wraz z pomocnikami technicznymi) oraz przestrzenno- czasowy kontekst - plan fotograficzny (studio lub plener) i wykreowana scena. Wdrożenie w opisany układ. Określenie indywidualnych predyspozycji studenta w kontekście w/w układu - kształtowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej.

Fotografia wydawnicza	FM 6S_WG_02 FM6S_UW02 FM6S_UW03 FM6S_UW07 FM6S_KK02 FM6S_KK03	Przedmiot skupia się na problematyce komunikacji obrazowej zmieniającej materię w medium. Studenci przygotowują artystyczne publikacje fotograficzne – portfolio, fotobooki, ziny, oraz autorskie wydawnictwa o charakterze książkowym. Rodzaje publikacji. Zasady projektowania książek fotograficznych. Zagadnienia dotyczące konstruowania utworu czasoprzestrzennego. Zagadnienia związane z konstruowaniem projektu wydawniczego. Zagadnienia związane z różnymi formami selfpublishingu. Zagadnienia dotyczące narracji w obrazie fotograficznym i budowania narracji obrazem fotograficznym. Użytkowość obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego w celu zastosowania w różnych formach komunikacji wizualnej;
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK07 FM6S_WK08 FM6S_UW01 FM6S_UW02 FM6S_UW03 FM6S_UW04 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UO09 FM6S_UK10 FM6S_UK11 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KO04 FM6S_KR05	Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej Historia reportażu fotograficznego Współczesny reportaż. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. Techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego. Narzędzia i technologie w pracy reportera i dokumentalisty. - techniki cyfrowe, lustrzanki i bezlusterkowce, obiektywy - techniki analogowe - smartfon jako pełnoprawne narzędzie pracy reportera - praca z plikami plikami RAW i JPG. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo) Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo. Praktyka Realizacja reportażu fotograficznego - temat (praca z tematem zleconym i własnym) - przygotowanie (research) do wykonania materiału reportażowego - realizacja tematów zadanych oraz zaproponowanych samodzielnie - wybór i edycja materiału Podstawy dokumentu fotograficznego - różnice i obszary wspólne dla reportażu i dokumentu - realizacja pierwszych zadań z zakresu dokumentu Upublicznienie Formy upublicznienia materiału fotograficznego (druk tradycyjny, publikacje cyfrowe, wystawa)
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_UW01 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UU08 FM6S_KR01 FM6S_KK03	- wybrane zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście relacji ze sztuczną inteligencją - techniki kreacyjne w procesie produkcji obrazu fotograficznego z zastosowaniem sztucznej inteligencji - twórcza komunikacja ze sztuczną inteligencją jako narzędzie kreacji obrazu - alternatywne sposoby kreacji i pozyskiwania obrazu fotograficznego w kontekście post-fotografii - narracja w obrazie i narracja obrazem fotograficznym - znaczenie ekspresji wizualnej w przekazie medialnym - właściwości testymonialne i ewokatywne obrazu fotograficznego w kontekście sztucznej inteligencji
Działania multimedialne	FM6S_WG02 FM6S_UW01 FM6S_UW04 FM6S_UW05 FM6S_KK03	Wybrane zagadnienia z awangardy filmowej i współczesnej sztuki wideo. Wybrane zagadnienia z współczesnej sztuki multimedialnej. Edycja obrazu ruchomego i dźwięku przy użyciu programów komputerowych. Przetwarzanie obrazu i dźwięku. Podstawowe zagadnienia zasad montażu i kompozycji obrazu ruchomego. Nielinearna narracja w utworze wideo. Rodzaje ekspresji w utworze audio-wizualnym. Zjawiska ekranowe i techniki prezentacji utworów audio-wizualnych. Utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele
Działania w przestrzeni wirtualnej	FM6S_WG02 FM6S_UW02 FM6S_UW04 FM6S_UW06	Zapoznanie z interfejsem programu do tworzenia obiektów trójwymiarowych. Modelowanie i renderowanie obiektów trójwymiarowych. Rodzaje i sposoby wykorzystania narzędzi oprogramowania do tworzenia indywidualnych projektów. Kształtowanie przestrzeni trójwymiarowych i tworzenie wizualizacji wystaw wraz z obsługą światła i kamery w środowisku programu komputerowego. Wykorzystanie skanerów trójwymiarowych do budowania projektów artystycznych. Tworzenie animacji trójwymiarowych i budowanie spójnej wypowiedzi twórczej. Kształtowanie świadomości dotyczącej wpływu wirtualności na rzeczywistość, w tym na kulturę i sztukę.

		Świadome wykorzystywanie zdobytych umiejętności do tworzenia rozbudowanych Technologicznie projektów artystycznych. Świadome wykorzystanie serwisów społecznościowych do upowszechniania projektów w przestrzeni augmented reality
Działania w przestrzeni społecznej	FM6S_WG03 FM6S_WK06 FM6S_UW01 FM6S_UW05 FM6S_UW07 FM6S_UK10 FM6S_KK03 FM6S_KR05	- Sposoby pracy w przestrzeni publicznej. - Nauka relacji powstającej pomiędzy formą i znaczeniem informacji tekstowej, a jej tłem czyli przestrzenią w której funkcjonuje. - Praca z własnym tekstem w kontekście wybranej przestrzeni społecznej. - Performance dokamerowy. Sposoby konstruowania określonej treści poprzez różne działania performatywne przy użyciu video lub fotografii. - Łączenie obrazu wizualnego wybranej przestrzeni/ miejsca z zapisem dźwiękowym innego pochodzenia. - Zmiana odczytania obrazu poprzez użycie własnej wygenerowanej w tym celu ścieżki dźwiękowej. Praca z kontrastem znaczeniowym. Analiza wybranych dzieł plastycznych pod kątem budowania określonej emocji u widza. - Strategia pracy w przestrzeni społecznej w celu wywołania konkretnych stanów emocjonalnych.
Historia sztuki nowych mediów	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10 FM6S_KO04	Sztuka mediów: od autonomii do hybrydyzacji. Czym są multimedia? Zagadnienia wstępne, podstawowe kategorie i definicje. Sztuka multimediów wobec innych form hybrydyzacji twórczości artystycznej. Historia i przeobrażenia pojęcia multimediów i sztuki multimedialnej. Sztuka i technologia. Światło i estetyka spektaklu. Multimedialny performance i happening. Teatr plastyczny i post-teatr. Multimedialne obiekty i sztuka instalacji. Estetyzacja przestrzeni i sztuka (tele)komunikacyjna. Sztuka mediów lokacyjnych. Sztuka cyfrowego environment. Sztuka cyberprzestrzeni i jej odmiany: od cyfrowej mail art do sztuki w Second Life. Sztuka w dialogu z nauką – współczesne formy sztuki multimedialnej: bioart, sztuka transgeniczna, nanoart, sztuka robotyczna i bio-robotyczna. Twórcy sztuki multimedialnej i ich dzieła. Postawy i estetyki sztuki multimediów – podsumowanie. Sztuka multimediów w instytucjach sztuki.
Techniki wystawiennicze	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK08 FM6S_U009 FM6S_UK12 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KO04	W ramach przedmiotu podejmujemy działania związane z organizacją, kuratorstwem, produkcją oraz projektowaniem wystaw artystycznych, zarówno w przestrzeni galerii sztuki, jak i przestrzeni publicznej oraz rzeczywistości wirtualnej. - Typy przestrzeni wystawienniczych - Rodzaje ekspozycji - Analiza dzieła w kontekście przestrzeni wystawienniczej w kontekście współczesnych praktyk wystawienniczych. - Kształtowanie wybranych cech dzieła w relacji do przestrzeni ekspozycyjnej. - Anektowanie przestrzeni do prezentacji własnych idei artystycznych - Kuratorskie działania i techniki interpretacji dzieła, - elementy analizy dzieła sztuki w kontekście wybranej przestrzeni. - Kształtowanie wybranych cech dzieła w relacji do przestrzeni ekspozycyjnej. - Badanie i budowanie znaczeń przestrzeni. - Przygotowanie do publicznej prezentacji własnej twórczości.
Techniki rejestracji dźwięku	FM6S_WG01 FM6S_WG02 FM6S_WG03 FM6S_WG05 FM6S_UW01 FM6S_UW03 FM6S_UW06 FM6S_UO09 FM6S_KR01 FM6S_KK03 FM6S_KR05	1. Rozwój sound art'u – kompozycje galeryjne: instalacje i prace video z wykorzystaniem dźwięku – możliwości realizacyjne / metodyka pracy 2. Praktyki głębokiego słuchania 3. Techniki nagrań terenowych – field recording (praca z recorder'em) – koncepcja ekologii akustycznej Murraya Schafera 4. Techniki nagrań studyjnych – rodzaje mikrofonów i ich zastosowanie 5. Jakości dźwięku w przestrzeniach o różnych właściwościach akustycznych – przestrzeń akustyczna selektywna / przestrzeń z pogłosem – działania performatywne i nagrania w wybranych miejscach 6. Pojęcie ciszy / komora bezgłowa 7. Praca z dźwiękiem przy realizacjach video – podstawowy montaż
Obrazy w mediach społecznych	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	1. Antropologia obrazu Hansa Beltinga: medium – obraz – ciało. 2. Obrazy techniczne w perspektywie antropologicznej. 3. Różnica i analogia między obrazem a medium. 4. Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów. 5. Charakterystyka medialna obrazu cyfrowego. 6. Internet jako medium komunikacji wizualnej. 7. Obrazy w mediach lokacyjnych. 8. Obrazy w serwisach społecznościowych.

		9. Obrazy w serwisach wymiany treści. 10. Obrazy w forach internetowych. 11. Obrazy w wideoblogach i fotoblogach. 12. Obrazy w grach sieciowych. 13. Obrazy w komunikatorach internetowych. 14. Obrazy na czatach internetowych.
Wychowanie fizyczne	-	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.
Historia sztuki nowożytnej	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Aktualia sztuki	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_KO04	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.
Wykład monograficzny	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_WK07 FM6S_UK10	Zagadnienia wybrane z obszaru sztuki współczesnej, dotyczące praktyk i działań artystów w zmieniającym się polu sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem aktualnych potrzeb studentów.
Konwersatorium monograficzne	FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_UK10	Interaktywne zajęcia ze studentami, aktywnie opracowywanymi wskazane przez prowadzącego lektury i analizującymi praktyki artystyczne. Studenci podmiotowo traktowani w ramach zajęć współtworzą ich program wraz z prowadzącym zajęcia pedagogiem.
Przedmiot Praktyczny I Obrazowanie Fotograficzne	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	Wybrane zagadnienia związane z możliwościami kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła traktowanego zarazem jako narzędzie i nośnik informacji transpozycja trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymiarowy obraz jako zabieg inscenizacyjny - przestrzeń jako medium zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście relacji z przestrzenią - zagadnienia techniczne pozwalające przewizualizować obraz fotograficzny; - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania fotograficznego alternatywne źródła pozyskiwania obrazów fotograficznych możliwości kreowania obrazu fotograficznego za pomocą innych mediów (niefotograficznych np: rzeźba, instalacja, performance, literatura) aranżacja przestrzeni przy użyciu różnych technik i mediów zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście relacji z innymi mediami zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego klasyczne i alternatywne sposoby prezentacji obrazu fotograficznego zasady twórczej pracy w studio i ciemni fotograficznej wybrane zagadnienia pracy w zespole
Przedmiot Praktyczny II Fotografia. Relacje z przestrzenią	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	- Mapowanie relacji pomiędzy obserwowaną rzeczywistością obserwowaną rzeczywistością czyli trójwymiarowym środowiskiem występowania obiektów i zdarzeń w czasie a obrazem fotograficznym będącym jej dwuwymiarową reprezentacją, - Badanie sposobów konstruowania obrazu fotograficznego, - Wypowiedź artystyczna jako wielowymiarowa i multimedialna konstrukcja, - Charakterystyka różnorodnych egzystencji dzieła fotomedialnego, - Poznawanie i zrozumienie wielowymiarowego kontekstu utworów fotograficznych, - Funkcjonowanie medium fotografii we współczesnej rzeczywistości kulturowej i na polu sztuk wizualnych - Rola fotografii w tworzeniu komunikatu wizualnego, zarówno jako autonomicznego środka wypowiedzi, jak i w połączeniu z innymi mediami oraz dyscyplinami, - Analiza obecnej kondycji medium na podstawie praktyki twórczej współczesnych artystów wizualnych - Rozpoznanie i badanie możliwości użycia fotografii w ramach indywidualnych projektów artystycznych studentów, - Wypracowywanie własnego języka w posługiwaniu się medium fotografii .
Przedmiot Praktyczny III Dokument fotograficzny	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07	1. Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej 2. Współczesny dokument fotograficzny. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. 4. Fotografia jako nośnik informacji - techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego 5. Postprodukcja obrazu cyfrowego, zakres ingerencji.

	FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	6. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo) 7. Alternatywne, wobec klasycznego obrazu fotograficznego, metody rejestracji o potencjale dokumentalnym (np. termowizja, rentgen, video, rejestracja dźwięku, itp) 8. Umiejętność zdalnej, wieloosobowej pracy nad projektem przy wykorzystaniu platformy cyfrowej, np. Miro. 9. Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo. 10. Realizacja dokumentu fotograficznego 11. Tekst jako integralny składnik pracy o charakterze dokumentalnym. 12. Przygotowanie do samodzielnej praktyki w zakresie dokumentu (określenie obszaru zainteresowań, zdefiniowanie tematu, dobór środków, realizacja, edycja materiału, upublicznienie). 13. Długoterminowa realizacja projektów dokumentalnych 14. Fotografia dokumentalna w rzeczywistości wirtualnej (planowane) 15. Wspólne i indywidualne przygotowywanie wystaw 16. Książka jako forma upublicznienia projektów dokumentalnych. 17. Książki fotograficzne – historia książki fotograficznej, realizacje współczesne. 18. Self publishing. Przegląd zinn i książek fotograficznych wydawanych przez samych autorów. Możliwości korzystania z gotowych rozwiązań. Realizacja własnych projektów. Współpraca z drukarnią, intrologatornią. 19. Internet i inne media cyfrowe jako przestrzeń upubliczniania materiału dokumentalnego.
Przedmiot Praktyczny IV Działania w przestrzeni społecznej	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KK02 FM6S_KR05	- Przestrzeń publiczna jako środowisko aktywności artystycznej. - Analiza relacji treści i formy komunikatu tekstowego względem otoczenia, w którym funkcjonuje. - Wprowadzenie w zagadnienie przestrzeni społecznej jako środowiska działania artysty. - Wprowadzenie w specyfikę dokamerycznych działań performatywnych. - Badanie relacji pomiędzy obrazem fotograficznym lub video a materiałem audialnym. - Strategie budowania komunikatu audiowizualnego jako środka perswazji o różnym zabarwieniu emocjonalnym oraz różnych funkcjach. - Zwiększenie świadomości relacji różnych mediów.
Przedmiot Praktyczny V Multimedia	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	Wybrane zagadnienia z historii obrazu ruchomego. Podstawy semiologii - rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła. Tekst, dźwięk, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego. Wpływ charakteru przestrzeni ekspozycyjnej na znaczenie utworu. Realizacja obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium. Montaż obrazu ruchomego jako forma narracji dokamerycznych działań performatywnych. Realizacja przestrzenna przy wykorzystaniu mediów łączonych. Dobór mediów do założeń realizacji dyplomowej szczegółowe zagadnienia tematyczne wynikające z zadań semetru zimowego:
Przedmiot Praktyczny VI Fotografia wydawnicza	FM6S_WG01 FM6S_WG03 FM6S_UW02 FM6S_UW05 FM6S_UW06 FM6S_UW07 FM6S_UU08 FM6S_UK12 FM6S_KR01 FM6S_KK02 FM6S_KK03 FM6S_KR05	- Zasady projektowania książek fotograficznych. - Wybrane zagadnienia związane z różnymi formami selfpublishingu. - Wybrane zagadnienia związane z konstruowaniem projektu wydawniczego. - Wpływ charakteru projektu wydawniczego na znaczenie utworu. - Użytkowość obrazu fotograficznego, jako komunikatu wizualnego konstruowanego sw różnych formach komunikacji wizualnej. - Realizacja publikacji z uwzględnieniem zagadnień dotyczących narracji w obrazie fotograficznym i budowania narracji obrazem fotograficznym. - Alternatywne sposoby prezentacji obrazu fotograficznego.
Seminarium dyplomowe I	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	- Metodologia projektu artystycznego - sformułowanie tematu pracy dyplomowej - kwerenda (?) - ustalenie metody pracy, wybór technik i środków wyrazu adekwatnych dla podjętego tematu - wypracowanie indywidualnej wizji realizacji tematu dyplomowego

		- rozpoznanie i badanie możliwości zastosowania technik fotograficznych w ramach projektu dyplomowego - przygotowanie harmonogramu realizacji projektu dyplomowego - realizacja projektu dyplomowego - opis projektu dyplomowego
Seminarium dyplomowe II	FM6S_WG03 FM6S_WG04 FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	- Metodologia projektu artystycznego - sformułowanie tematu pracy dyplomowej - kwerenda (?) - ustalenie metody pracy, wybór technik i środków wyrazu adekwatnych dla podjętego tematu - wypracowanie indywidualnej wizji realizacji tematu dyplomowego - rozpoznanie i badanie możliwości zastosowania technik fotograficznych w ramach projektu dyplomowego - przygotowanie harmonogramu realizacji projektu dyplomowego - realizacja projektu dyplomowego - opis projektu dyplomowego
Seminarium dyplomowe (praca pisemna)	FM6S_WG05 FM6S_WK06 FM6S_UK10	Przygotowanie pracy dyplomowej pod opieką pedagoga, zgodnie z wytycznymi określonymi w regulaminie studiów, oraz zasadami pisanie tego rodzaju prac.

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
SEMESTR I				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Szkolenie BHP ^{*2}	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne ^{*3}	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne ^{*4}	2	0	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Fotografia elementarna	30	2	Z/O	O
Klasyczne techniki rejestracji obrazu	60	2	Z/O	O
Fotografia studyjna	60	2	Z/O	O
Kompozycja	45	2	Z/O	O
Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	30	2	Z/O	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia fotografii	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Ekspresja plastyczna	75	3	Z/O	O
Suma	414	20		
SEMESTR II				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Fotografia elementarna	30	3	Z/O	O
Fotografia studyjna	60	2	Z/O	O
Kompozycja	45	2	E	O
Cyfrowe techniki rejestracji obrazu	60	2	Z/O	O
Podstawy projektowania graficznego	30	2	Z/O	O
Rysunek koncepcyjny	30	2	Z/O	O
Cyfrowa obróbka obrazu fotograficznego	30	2	Z/O	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia fotografii	30	2	E	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Ekspresja plastyczna	75	3	Z/O	O
Suma	480	26		
SEMESTR III				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Promocja Sztuki	30	2	Z/O	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Techniki rejestracji obrazu ruchomego	60	2	Z/O	O
Inscenizacja fotograficzna	45	2	Z/O	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Fotografia wydawnicza	45	2	Z/O	O
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	45	2	Z/O	O
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	2	Z/O	O
Działania multimedialne	45	2	Z/O	O
Działania w przestrzeni wirtualnej	45	2	Z/O	O
Działania w przestrzeni społecznej	45	2	Z/O	O
Techniki wystawiennicze	30	2	Z	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia sztuki nowych mediów	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.) * ⁹	30	3	Zal Z/O E	O
Suma	555	29		
SEMESTR IV				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy* ¹	30	2	Z/O	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Techniki wystawiennicze	30	2	Z/O	O
Techniki rejestracji dźwięku	60	2	Z/O	O
Inscenizacja fotograficzna	45	3	E	O
Materializacja obrazu fotograficznego	45	3	E	O
Reportaż i podstawy dokumentu fotograficznego	45	3	E	O
Praktyki obrazowania z wykorzystaniem SI	45	3	E	O
Działania multimedialne	45	3	E	O
Działania w przestrzeni wirtualnej	45	3	E	O
Działania w przestrzeni społecznej	45	3	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Historia sztuki nowych mediów	30	2	E	O
Obrazy w mediach społecznych	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	30	3	Zal Z/O E	O
Plener* ⁷	30	2	Zal	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Suma	585	39		
SEMESTR V				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy ^{*1}	30	2	Z/O	O
Język obcy- Egzamin B2	2	1	E	O
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Przedmiot praktyczny I ^{*5}	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny II ^{*5}	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny III ^{*5}	60	5	E	O
Przedmiot praktyczny IV ^{*5}	60	5	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Wykład monograficzny	30	2	Zal	O
Konwersatorium monograficzne	30	2	Zal	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	30	3	Zal Z/O E	O
Suma	452	34		
SEMESTR VI				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERYFI- KACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Z/O	O
Praktyki ^{*8}	60	3	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Seminarium dyplomowe I ^{*6}	60	10	Zal	O
Seminarium dyplomowe II ^{*6}	60	10	Zal	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA				
Seminarium dyplomowe praca pisemna	30	4	Zal	O
Suma	300	33		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

Odnosniki:

- 1) Język obcy do wyboru (lektorat) + egzamin B2 w 4. sem.
- 2) Obowiązkowe szkolenie BHP na I roku – szkolenie realizowane jest w wymiarze 4 godzin
- 3) Obowiązkowe szkolnie informatyczne w pierwszym semestrze I roku
- 4) Obowiązkowe szkolnie biblioteczne w pierwszym semestrze I roku
- 5) W semestrze V do wyboru 4 przedmioty: Fotografia. Relacje z przestrzenią; Obrazowanie fotograficzne; Dokument fotograficzny; Działania w przestrzeni społecznej; Multimedia; Materializacja obrazu fotograficznego.
- 6) W semestrze VI do wyboru 2 przedmioty dyplomowe: Fotografia. Relacje z przestrzenią; Obrazowanie fotograficzne; Dokument fotograficzny; Działania w przestrzeni społecznej; Multimedia; Materializacja obrazu fotograficznego.
- 7) Obowiązkowy plener kierunkowy po I lub II roku - plener odbywa się raz na dwa lata
- 8) Praktyki zawodowe wg. programu praktyk
- 9) Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: Fotografia i Multimedia

Studia II stopnia

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Fotografia i Multimedia
Kierunek: Fotografia i Multimedia
Poziom: 7
Forma studiów: ogólnoakademicki
Tok studiów: od r. ak. 2024/25

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku

- 1.1 Informacje podstawowe
- 1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się
- 1.3 Charakterystyka kierunku
- 1.4 Koncepcja kształcenia
- 1.5 Cele kształcenia
- 1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku
- 1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

2. Nauka, badania, infrastruktura

- 2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce
- 2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką
- 2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

3. Program

- 3.1 Podstawowe informacje
- 3.2 Opis realizacji programu
- 3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć
- 3.4 Praktyki zawodowe
- 3.5 Ukończenie studiów

4. Efekty uczenia się

- 4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku fotografia i Multimedia, stacjonarne studia II stopnia
- 4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

5. Plany studiów

- 5.1 Studia II stopnia (poziom 7)

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Informacje Podstawowe

Nazwa kierunku studiów	Fotografia i Multimedia
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	Studia drugiego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	Nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	Stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	Studia drugiego stopnia – magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia)	
12	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuka*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Kierunek Fotografia i Multimedia jest przyporządkowany do obszaru kształcenia jakim jest obszar sztuki, dziedzina sztuki plastyczne, dyscyplina artystyczna sztuki piękne.

1.3. Charakterystyka kierunku

Program kierunku Fotografia i Multimedia jest zgodny z celami strategicznymi określonymi w dokumencie "Misja, wizja, strategia rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi na lata 2014-2020".

Absolwent kierunku, co jest zaakcentowane w misji Uczelni, przygotowany jest do działalności zawodowej w przemysłach kreatywnych związanych z fotografią i multimediami, oraz samodzielnej twórczej aktywności jako świadomy swych zobowiązań społecznych artysta.

Absolwent studiów drugiego stopnia jest w stanie nie tylko czynnie uczestniczyć w życiu kulturalnym, ale tworzyć i proponować nowatorskie rozwiązania w swojej specjalności. Istotne jest także zaangażowanie studentów na rzecz społeczności lokalnych. Absolwenci kierunku studiów fotografia i multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych pokrewnych kierunkach, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie oraz na rynku sztuki.

Ważnym elementem strategii Uczelni jest uwzględnienie w procesie dydaktycznym dynamicznej wymiany krajowej i międzynarodowej w ramach programu Most oraz Erasmus+, a także odrębnych umów bilateralnych jednostkami naukowymi (Uniwersytet Łódzki, Szkoła filmowa) oraz aktywnymi instytucjami świata sztuki i kulturalny.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości i twórczego wpływu na nią. Absolwenci po zakończeniu studiów stają się świadomymi i aktywnymi aktorami świata kultury i przemysłów kreatywnych. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku Fotografia i Multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy dzięki umiejętnościom opartym na kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie na kierunku fotografia i multimedia wzbogaca ofertę dydaktyczną Uczelni i przynosi wymierne efekty w postaci poszerzenia i udoskonalenia możliwości kształcenia profesjonalistów i elit twórczych oraz ułatwia stworzenie kompetentnego zespołu odbiorców sztuki. Jest to spójne z koncepcją rozwoju Akademii, zakładającej ciągłe podnoszenie jakości kształcenia, doskonalenie zawodowe kadry naukowo-dydaktycznej i wzbogacanie struktury lokalowej i bazy warsztatowej oraz badawczej dla wykładanej dyscypliny.

System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, koresponduje z działaniami określonymi w misji, wizji i strategii Uczelni, jest zbudowany na fundamencie autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie. Infrastruktura, którą dysponuje Uczelnia, a właściwie zakładany permanentny jej rozwój, ma szczególne znaczenie w unowocześnianiu zaplecza kierunku. Ak-

tualne zaplecze techniczne oraz badawcze Uczelni, a w szczególności Wydziału Artystycznego jest wystarczające do kształcenia w zakresie fotografii i multimediów, choć wymaga permanentnego uzupełniania o nowe urządzenia i technologie.

1. 4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Fotografia i Multimedia obejmuje zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Zdobyte kompetencje pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce fotografii i postfotografii oraz ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniającego pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej. System kształcenia na kierunku Fotografia i Multimedia, korespondując z działaniami jest zbudowany na fundamencie komplementarnych, autorskich, zintegrowanych z praktyką programów nauczania. Opiera się również na interdyscyplinarnej wiedzy przygotowującej studenta do pracy zarówno teoretycznie jak i praktycznie.

Program kształcenia i zakładane efekty kształcenia na studiach drugiego stopnia kierunku Fotografia i Multimedia opracowane i realizowane są w oparciu o dziedzinę sztuki oraz dyscyplinę sztuki plastycznej i konserwacji dzieł sztuki. Zakładane efekty kształcenia i formułowany na ich podstawie program kształcenia związane są ściśle ze strategią rozwoju Uczelni.

1.5 Cele kształcenia

Głównym celem studiów drugiego stopnia na kierunku Fotografia i Multimedia jest wszechstronne wykształcenie profesjonalnego artysty posługującego się fotografią i multimediami - twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania twórczości artystycznej oraz zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej w celu tworzenia istotnych, wartościowych społecznie i nowatorskich dzieł. Absolwent powinien posiadać umiejętność indywidualnej oceny rzeczywistości, w której prowadzi działalność. Powinien być gotowy do samodzielnej pracy twórczej, potrafić zająć własne stanowisko i być zdolnym do krytycznej i konstruktywnej refleksji na tematy artystyczne i społeczne oraz być świadomym etycznych aspektów szeroko pojętej twórczości.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania twórczej i samodzielnej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany by umożliwiał studentom nabywanie umiejętności wyrażania własnej wizji świata w formie dokumentalnej lub osobistego, krytycznego sądu, za pomocą dowolnej techniki i systematycznie odkrywanych własnych środków wyrazu. Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracowni kierunkowych oraz wybranych Pracowni innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu.

Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci po zakończeniu studiów prowadząc działalność projektową, artystyczną, wystawieni i wydawniczą stają się przedstawicielami świata kultury. Aktywują i tworzą środowiska kulturalne w swoim otoczeniu. Obliguje to uczących do utrwalania jasnego systemu wartości, stanowiącego podwaliny aktywności zawodowej przyszłych twórców i odbiorców. Jest to zgodne z wizją Uczelni, która zakłada kształtowanie osobowości studentów, wzmacnianie wiary we własne możliwości, przełamywanie stereotypów i otwieranie się na komunikację interpersonalną.

Absolwenci kierunku fotografia i multimedia powinni być zdolni konkurować zawodowo i twórczo na krajowym i międzynarodowym rynku pracy i rynku sztuki, dzięki umiejętnościom opartym na sile naukowej i kompetencjach zawodowych kadry naukowo-dydaktycznej. W związku z tym koncepcja kształcenia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na dostosowywanie oferty edukacyjnej do potrzeb i oczekiwań zmieniającego się świata i rynku pracy.

Kształcenie przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które wraz z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do aktywności zawodowej.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest założenie szerokiej współpracy poszczególnych Pracowni kierunkowych oraz wybranych Pracowni innych kierunków uczelni. Od programu i metod kształcenia wymaga się elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studentów jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i uzdolnień.

Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów, co oznacza, że programy kształcenia ogólnego są skorelowane z programami przedmiotów teoretycznego i praktycznego kształcenia kierunkowego. Programy pracowni kierunkowych są zintegrowane w celu odstąpienia od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w odizolowanych pracowniach na rzecz pracy nad projektami. Pozwala to na budowanie wielopłaszczyznowych, osobistych w treści i nowatorskich w formie realizacji artystycznych. Takim celom sprzyja również możliwość kolektywnej pracy w zespołach, pozwalająca na zbudowanie bardziej złożonych i pogłębionych działań. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentom oraz indywidualizacja metod ich prowadzenia. Metody nauczania, uwzględniające metodę tutoringu, zakładają dużą samodzielność aktywności studenta i równocześnie zwiększenie jego poczucia odpowiedzialności za wykonaną pracę.

Dobór treści programowych na kierunku fotografia i multimedia uwzględnia wszechstronny rozwój studentów i przygotowuje ich do świadomego stosowania narzędzi multimedialnych. Wyrabia umiejętności świadomej obserwacji zjawisk oraz celowość budowania przekazu utworu plastycznego, szczególnie uwzględniając aktualny stan wiedzy w celowym stosowaniu odpowiednich środków wyrazu. Indywidualizacja procesu kształcenia pozwala na określenie własnej ścieżki kształcenia poszerzoną o obszar adekwatny do zainteresowań artystycznych i zawodowych studenta.

Na jakość kształcenia i odpowiedni dobór treści programowych wpływają w znaczącym stopniu odpowiednie kwalifikacje artystyczne, dydaktyczne, pedagogiczne i etyczne nauczyciela akademickiego lub zespołu dydaktycznego. Ich osobiste, indywidualne doświadczenie i praktyka artystyczna dobrze przekładają się na poszukiwanie i wprowadzanie nowych treści programowych w programach prowadzonych przedmiotów. Okresowa ocena, czynny udział w życiu artystycznym oraz ciągle podnoszone kwalifikacje pracowników naukowo-dydaktycznych, dydaktycznych i technicznych weryfikują jego dokonania i przesądzą o przydatności w dydaktyce, szczególnie w aktywności tworzenia nowych jakości programowych. Realizacji zadań postawionych studentom sprzyja także udział w procesie dydaktycznym specjalistów spoza Uczelni. Istotnym podłożem takiego działania jest wieloletnia współpraca Akademii oraz Muzeum Sztuki przy organizowaniu warsztatów praktyki projektów artystycznych dla studentów z udziałem kuratorów Muzeum oraz wybitnych, docenionych na polu sztuki artystów. Podobnie zagwarantowane są możliwości nawiązania współpracy z innymi instytucjami kultury. Charakter działań w dużej mierze zależy od zainteresowań i postulowanej drogi rozwoju studentów. W tym celu Wydział nawiązuje regularnie kontakt z instytucjami kultury, fundacjami

i stowarzyszeniami oraz firmami i podmiotami gospodarczych dającymi wszechstronne możliwości zdobywania profesjonalnego doświadczenia w obszarach i zawodach związanych z fotografią i nowymi mediami.

Działające przy Instytucie koło naukowe zrzesza studentów zainteresowanych fotografią i multimediami i stwarza tym samym unikalne środowisko, w którym studenci rozwijają samodzielność i odpowiedzialność. Członkowie koła naukowego, w ramach swej działalności, prowadzą na terenie Uczelni Galerię będącą przestrzenią wymiany z innymi ośrodkami akademickimi. Aktywność wystawiennicza pozwala na zdobycie doświadczeń o charakterze kuratorskim i organizacyjnym a także w organizacji tematycznych konferencji naukowych dla studentów. W ramach różnorodnej działalności koła, która wykracza poza program studiów, studenci uzmysławiają sobie potrzebę ustawicznego samokształcenia i biorą odpowiedzialność za własne wybory już na etapie studiów. Zakres działalności jest określony w statucie Koła Naukowego Fotografów: *(załącznik)*

Zgromadzony potencjał naukowo-badawczy, zaplecze techniczne Uczelni i doświadczenie edukacyjne kadry zatrudnionej w Instytucie dają gwarancję skutecznego działania kierunku z zachowaniem wszelkich standardów oraz z gwarancją interesującego, nowatorskiego programu kształcenia.

Program studiów został pozytywnie zaopiniowany przez Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. *(załącznik)*

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Program kierunku, oprócz przekazywania wiedzy specjalistycznej, zakłada kształtowanie osobowości studentów jako osób respektujących wartości i szacunek dla sztuki, osób odpowiedzialnych i zaangażowanych, o postawach służących nie tylko osobistemu rozwojowi, ale mających wymiar społeczny.

Wszechobecność fotografii i mediów pokrewnych spowodowana demokratyzacją medium, przyniosła ze sobą również supremację wernakularnego rozumienia obrazu fotograficznego. Obecność w polu sztuki, obszarze usług i obszarach związanych z informacją wizualną, osób posiadających świadomość swojej aktywności i potrafiących odpowiedzialnie kształtować przekaz medialny jest wielką, choć nie do końca uświadamianą społeczną potrzebą. Kierunek zapewnia kształcenie kadr dla przemysłów kreatywnych i samodzielnych twórców dysponujących niezbędną wiedzą i umiejętnościami w zakresie wytwarzania i przetwarzania obrazów fotograficznych i mediów pokrewnych. Wszechobecność tego co fotograficzne powoduje sytuację, w której absolwenci kierunku legitymizujący się dyplomem ukończenia studiów pierwszego stopnia będą znajdować pracę w obszarach komunikacji wizualnej i reklamy, edukacji, usług w sektorze prywatnym w korporacjach i instytucjach państwowych i w różnych gałęziach przemysłów kreatywnych. Kompetencje jakie uzyskują studenci kierunku stają się narzędziami krytycznego poznania rzeczywistości. Absolwenci prowadząc działalność zawodową, projektową, wydawniczą czy artystyczną stają się przedstawicielami świata kultury. W związku z tym koncepcja kształcenia na kierunku fotografia i multimedia oparta jest zarówno o etos kultury akademickiej, o wartości i normy akceptowane przez pracowników kierunku, ale także otwarta jest na potrzeby i oczekiwania zmieniającego się świata i rynku pracy. Samodzielni i niezależni intelektualnie twórcy zawsze wyróżniali się zaangażowaniem i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości, poczucia misji, z reguły są również kompetentni społecznie. Celem aktywności dydaktycznej na kierunku studiów fotografia i multimedia jest wykształcenie osób, które są w stanie umiejętnie i odpowiedzialnie wpływać na bezpośrednie otoczenie. Kierunek fotografia i multimedia jest komponentem w ofercie uczelni wychowującej i kształcącej zarówno profesjonalistów w swoich dziedzinach.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku fotografia i multimedia są zgodne z potrzebami społeczno - gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na profesjonalizmie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku Fotografia i Multimedia.

Możliwości zatrudnienia i kontynuacji kształcenia dla absolwentów kierunku studiów: Absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku fotografia i multimedia posiada kwalifikacje umożliwiające samodzielną pracę twórczą jako artysta sztuk wizualnych oraz do podejmowania pracy jako:

- pracownik różnych gałęzi przemysłów kreatywnych;
- animator kultury wspierający aktywność społeczną, profesjonalnie współpracujący na wielu płaszczyznach z instytucjami sektora publicznego i prywatnego;
- promotor sztuk plastycznych na rynku sztuki w galeriach, muzeach, instytucjach promocyjnych;
- autor zdjęć i autor filmów wideo w agencjach fotograficznych, współpracujący z branżą filmową, muzyczną i teatralną lub w samodzielnej działalności zawodowej;
- autor projektów audiowizualnych oraz instalacji multimedialnych;
- pracownik instytucji upowszechniania kultury i sztuki zajmujący się tworzeniem, planowaniem i realizacją koncepcji programowych w działach edukacji;
- znawca do spraw promocji i strategii reklamowych; zajęć kuratorskich zajmujących się konstruowaniem koncepcji programowych wystaw, projektów artystycznych w galeriach i muzeach;
- pracownik mass-mediów, redakcji prasowych oraz redakcji internetowych;
- samodzielny lub pracujący dla różnych instytucji dokumentalista;

Absolwenci kierunku studiów fotografia i multimedia mogą zdecydować się na kontynuowanie własnej drogi zawodowej lub podjąć kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych pokrewnych kierunkach, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie oraz na rynku sztuki.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Fotografia od początku swojego istnienia stanowiła dziedzinę integrującą dwa obszary aktywności: naukę i sztukę. W połowie XIX w. nazywano fotografię „art-science” ponieważ uważano, że jest ona w stanie zarówno dostarczać obiektywnej wiedzy o świecie jak i stanowić medium dla sztuki. Staramy się kontynuować tę tradycję samodzielnie, lub współpracując z badaczami z Uniwersytetu Łódzkiego i PWSFTiTV. (załączniki)

Potencjał pracowników kierunku fotografia i multimedia daje gwarancję rzetelnego i innowacyjnego prowadzenia badań nad fotografią i nowymi mediami jako zjawiskami zmiennymi i procesualnymi, a co za tym idzie interesującymi pod względem artystycznym i społecznym. Dotychczas prowadzone badania, które zaowocowały licznymi publikacjami i wystawami wskazują na rozległe zainteresowania kadry naukowo-dydaktycznej. Obszary te to przede wszystkim fotografia, nowe media i post fotografia, zarówno w wymiarach artystycznych jak i społecznych. Na podkreślenie zasługują badania związane z refleksją nad procesem twórczym i dydaktycznym. Nie mniej istotne są również działania wykorzystujące fotografię w badaniach socjologicznych i dokumencie.

Wybrane dotychczasowe tematy badań:

1. Migracje. Fotografia postinternetowa-media-nośniki-znaczenia
2. Postfotografia. Proces dydaktyczny w obszarze fotografii i multimediów, a refleksja teoretyczna w oparciu o doświadczenia pedagogów i studentów ASP w Łodzi
3. Wpływ dynamicznego światła na relację przestrzeni rzeczywistej i przestrzeni obrazu.
4. Pomniki wojenne. Formy, miejsca pamięć.
5. Rozumienie granic - granice rozumienia. Interdyscyplinarne studia nad granicami doświadczenia i poznania.
6. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji
7. Trans Europa. Interdyscyplinarne studia nad europejskim pejzażem kulturowym w czasie XXI - wędrówki ludów. (Publikacja zatytułowana *Borderlands*)
8. Jak uczyć fotografii? Analiza technik i metod stosowanych w procesie nauczania fotografii w Wyższych Uczelniach Artystycznych w Polsce.
9. Ciemnia cyfrowa – badanie relacji między obrazem w przestrzeni wirtualnej a jego przełożeniem na materialną odbitkę
10. Miniaturyzacja i minimalizacja produkcji obiektu fotograficznego przy wzroście znaczenia reprodukcji cyfrowej dla tworzenia jego wirtualnej egzystencji.
11. Energia antropocenu. Badanie wizualne pejzażu kulturowego antropocenu w kontekście wytwarzania i wykorzystywania (konsumowania) energii.
12. Dźwięk i Obraz. Relacja między dźwiękiem i obrazem w sztukach wizualnych.
13. Malarstwo i kondycja post-medialna.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku Fotografia i Multimedia mają silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Czego dowodem jest udział magistrantów i doktorantów w pracy zespołów badawczych.

Również tematy prac dyplomowych są związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągle doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów.

Społeczność Instytutu stanowi środowisko dla nieustannej refleksji owocującej nowymi tematami i obszarami poszukiwań teoretycznych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Instytut Fotografii i Multimediów.

W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne są nieustanne uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Postulowana jest dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej.

Studenci mają możliwość korzystania ze studiów fotograficznych, z których dwa znajdują się w budynkach przy ulicy Wojska Polskiego a jedno w budynku przy ul. Franciszkańskiej. Instytut dysponuje trzema ciemniami fotograficznymi oraz pomieszczeniami służącymi do korekt indywidualnych i grupowych. Ponadto studenci i pedagodzy mają dostęp do pomieszczeń i sprzętu specjalistycznego znajdującego się na wyposażeniu Uczelni o ile zachodzi taka potrzeba, szczególnie przy realizacji nietypowych projektów. Do dyspozycji pozostaje także aula, kino 3D oraz pomieszczenia wystawowe, w tym Galeria MAŁA CZARNA, prowadzona przez koło naukowe.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku Fotografia i Multimedia realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia).

II stopień kształcenia

W trakcie studiów studenci mają możliwość poznania szerokiego wachlarza wiedzy i umiejętności w zakresie teorii i historii sztuki oraz mediów; zdobycia wiedzy profesjonalnej koniecznej do pracy zawodowej; opanowania umiejętności zawodowych, w tym: obsługa sprzętu fotograficznego, oprogramowania, praca w zespole, praca nad projektem; poznają specyfikę współpracy z innymi specjalistami w zakresie projektowania. Przekazywaniu różnych zagadnień i ćwiczeniu rozległych kompetencji, służą zróżnicowane metody dydaktyczne, od wykładów i konwersatoriów po ćwiczenia realizowane indywidualnie i zespołowo. Zajęcia rozwijają zdolność samodzielnej twórczej pracy i umiejętność współdziałania na wszystkich etapach realizacji projektu artystycznego lub komercyjnego.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć teoretycznych i praktycznych w formie ćwiczeń/projektów, w trakcie pracy własnej studentów, oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady. Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	114
W ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	114
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	6
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	0
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	27

Łączna liczba godzin zajęć: 1517

3.4 Praktyki zawodowe

3.5 Ukończenie studiów

Praca dyplomowa musi spełniać formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla kierunku fotografia i multimedia, które określa regulamin. Pracę dyplomową student przygotowuje pod kierunkiem promotora oraz opiekunów poszczególnych części dyplomu, przy czym praktyczną część dyplomu może realizować w pracowni kierunkowej, w której studiował nie mniej niż dwa semestry.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna, praca teoretyczna oraz portfolio dyplomowe. Zagadnienia poruszane we wszystkich częściach pracy dyplomowej powinny być spójne i zintegrowane. Dopuszcza się autorską formę pracy dyplomowej zatwierdzoną przez Kolegium Kierunkowe kierunku fotografia i multimedia

W skład części praktycznej wchodzi:

- pierwsza praca praktyczna
- druga praca praktyczna

Za zgodą Przewodniczącego Kolegium Kierunkowego kierunku fotografia i multimedia możliwa jest trzecia praca praktyczna – aneks (nieobowiązkowo).

Część teoretyczna, nawiązuje do tematu części praktycznej i powinna odzwierciedlać stan uzyskanej świadomości artystycznej. Praca teoretyczna nie powinna być mniejsza niż 30 stron tekstu A4.

Portfolio dyplomowe, wykonane pod opieką promotora/opiekuna pracy praktycznej służy prezentacji własnych umiejętności warsztatowych oraz zainteresowań artystycznych.

Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
Wiedza: zna i rozumie		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
FM7S_WG01	posługuje się zaawansowaną wiedzą w zakresie działań artystycznych sztuki mediów; szczegółowo definiuje, charakteryzuje i porównuje poszczególne media i ich wzajemne zależności; zna zasady kreacji artystycznej, rozumie zależności między jej teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz związki z innymi dyscyplinami plastycznymi	P7S_WG
FM7S_WG02	zna i rozumie metody i techniki obrazowania z uwzględnieniem obrazu ruchomego i dźwięku oraz ich edycji, dostrzega zasadność doboru i możliwości ich użycia we własnej twórczości; zna i rozumie złożone zagadnienia dotyczące kompozycji utworu fotograficznego, audiowizualnego i działań w przestrzeni; zna i rozumie zasady trans- pozycji trójwymiarowej przestrzeni w dwuwymiarowy obraz fotograficzny i ruchomy	P7S_WG
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
FM7S_WG03	wyказuje się wiedzą pozwalającą na prowadzenie dojrzałej, wielowątkowej twórczości artystycznej; samodzielnie pogłębia zdobytą wiedzę w kierunku pozwalającym na rozwijanie własnych koncepcji artystycznych	P7S_WG
FM7S_WK04	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki oraz współczesnej twórczości artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem fotografii i sztuki mediów, także w kontekście innych dyscyplin artystycznych	P7S_WK
FM7S_WK05	rozumie rozmaite konteksty sztuki aktualnej oraz zjawisk kulturowych, dostrzega ich wzajemne relacje i związek z własną działalnością artystyczną; jest świadom zachodzących zmian w obszarze sztuki współczesnej, zwłaszcza sztuki mediów; rozumie potrzebę aktywnego poszukiwania informacji w celu uzupełniania swojej wiedzy	P7S_WK
Umiejętności: potrafi		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
M7S_UW01	wykorzystuje doświadczenia twórcze uzyskane w ramach kształcenia kierunkowego oraz w pracach istotnych z punktu widzenia twórcy posługującego się warsztatem multimedialnym	P7S_UW
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych		
FM7S_UW02	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i integrować informacje z różnych źródeł w celu zbudowania oryginalnej koncepcji własnego dzieła lub w celu interpretacji innego dzieła sztuki	P7S_UW
FM7S_UW03	potrafi wyznaczać cele w pracy artystycznej i w sposób konsekwentny dążyć do ich realizacji; jest zdolny do eksperymentu artystycznego w celu rozwijania indywidualnej twórczości artystycznej	P7S_UW
FM7S_UW04	potrafi wskazywać źródła inspiracji, a także świadomie odnieść swą twórczość artystyczną do wybranych kontekstów artystycznych, kulturowych, społecznych oraz przewidzieć ich wzajemne oddziaływanie	P7S_UW
FM7S_UW05	kreuje, korzystając ze środków wyrazowych mediów klasycznych i cyfrowych, złożone formalnie i oryginalne treściowo oraz bazujące na własnej świadomości i kreatywności wypowiedzi artystyczne; stosuje właściwe proporcje treści i formy	P7S_UW
FM7S_UW06	potrafi twórczo wykorzystywać zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego oraz alternatywnymi formami obrazowania; świadomie stosuje zależności między ich teoretycznymi i praktycznymi aspektami oraz związkami z innymi dyscyplinami plastycznymi	P7S_UW
W zakresie umiejętności warsztatowych		
FM7S_UW07	potrafi realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę; korzysta z narzędzi warsztatu analogowego i cyfrowego oraz stosuje je w pracy o zamierzonym przekazie; zna techniki dokumentacji dzieła sztuki; potrafi stosować narzędzia edycji obrazu oraz dźwięku	P7S_UW
FM7S_UU08	ma świadomość i rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się i zdobywania wiedzy oraz doskonalenia warsztatu artystycznego, jest zdolny do podjęcia kursów po-dyplomowych i studiów doktoranckich	P7S_UU
FM7S_UO09	potrafi kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach działań kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej; potrafi porozumiewać się ze współpracownikami przy użyciu różnych narzędzi komunikacji, aktywnie wspiera pracę grupy i ją integruje	P7S_UO
W zakresie umiejętności werbalnych		

FM7S_UK10	przygotowuje prace w formie pisemnej i werbalnej w oparciu o samodzielnie zgromadzony materiał badawczo-interpretacyjny; jest zdolny do konstruowania własnych wypowiedzi o charakterze krytycznym odnoszących się do współczesnej kultury, rozmaitych przejawów i zjawisk życia artystycznego	P7S_UK
FM7S_UK11	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
FM7S_UK12	jest zdolny do przygotowania profesjonalnej i kompetentnej wypowiedzi, w której przystępnie wyjaśnia i argumentuje własne stanowisko artystyczne; potrafi nawiązać relację z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych prezentacji działań artystycznych; konstruuje oryginalne rozwiązania wystawiennicze na potrzeby prezentacji dzieła	P7S_UK
Kompetencje społeczne: jest gotów do		
W zakresie niezależności		
FM7S_KR01	organizuje własną działalność artystyczną, jest gotów do aktywnego wykorzystywania zdobytych kwalifikacji oraz do podejmowania wyzwań artystycznych i naukowych, jest gotów do współpracy przy organizowaniu i stymulowaniu procesu edukacji nieformalnej innych osób	P7S_KR
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
FM7S_KK03	jest gotów do wspomagania podejmowanych przez siebie działań poprzez wykorzystywanie pomocnych mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
FM7S_KK04	jest gotów do oceny własnej działalności artystycznej, potrafi merytorycznie odnieść się do krytyki swojej działalności i rozumie potrzebę dyskusji	P7S_KK
W zakresie komunikacji społecznej		
FM7S_KR05	zna współczesne instytucje kultury i sztuki, jest gotów do podjęcia z nimi współpracy w zakresie promocji własnej twórczości, prowadzenia badań naukowych; zna wydarzenia kulturalne w kraju i na świecie oraz stara się w nich uczestniczyć, jest gotów do działań z zakresu upowszechniania i popularyzacji sztuki mediów w przestrzeni publicznej, środkach masowego przekazu oraz mediach specjalistycznych	P7S_KR
FM7S_KR06	przejawia gotowość do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, bierze odpowiedzialność za jakość swojej pracy, jej ocenę i doskonalenie, motywowane etyką zawodową wybranego kierunku studiów, rozumie rolę i odpowiedzialność osoby kształtującej komunikaty wizualne w społeczeństwie	P7S_KR
FM7S_KO07	jest gotów do spełniania społecznej misji wychowawcza uczelni artystycznej, jest świadomy społecznego, etycznego i naukowego wymiaru sztuki oraz roli artysty	P7S_KO
FM7S_KO08	respektuje uregulowania z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w samodzielnej pracy artystycznej i naukowej	P7S_KO

4. Efekty uczenia się

Przy definiowaniu zakładanych efektów kształcenia brane są pod uwagę efekty wypracowane przez cały okres istnienia Uczelni, jej tradycji pokoleniowej i artystycznej oraz doświadczenie kadry dydaktyczno-naukowej. Zakładane efekty kształcenia dla kierunku Fotografia i Multimedia oprócz efektów w zakresie sztuki uwzględniają przedmioty kierunkowe oraz przedmioty wolnego wyboru. Są również i takie efekty które zawierają odniesienia do efektów obszarowych w zakresie nauk humanistycznych - przedmioty teoretyczne (m.in. zagadnienia sztuki aktualnej, wykłady monograficzne, lektoraty i ochrona własności intelektualnej). Zakładane efekty kształcenia dla kierunku studiów, uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i do wolnego wyboru pomagają studentom indywidualizować zdobywaną wiedzę i umiejętności. Zakładane efekty kształcenia uwzględniają także zdobywanie przez studentów umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do funkcjonowania na rynku sztuki oraz wybranej ścieżce zawodowej.

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	Fotografia i Multimedia
Poziom kształcenia i typ studiów	II stopień, studia stacjonarne (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	Poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

4.3 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Język obcy	FM7S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy - EGZAMIN B2	FM7S_UK11	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Ochrona własności intelektualnej	FM7S_KO08	Zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej i elementów prawa patentowego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.
Szkolenie BHP	-	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania

		w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	-	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	-	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.
Zagadnienia Sztuki aktualnej	FM7S_WG02 FM7S_WK04 FM7S_KO08	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.
Praktyka projektu artystycznego	FM7S_WK05 FM7S_UW02 FM7S_UW04 FM7S_UO09 FM7S_UK12 FM7S_KK02 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO08	- rola kuratora w opracowaniu koncepcji wystawy - zasady budowy ekspozycji - architektura ekspozycji jako element narracji - wystawa jako esej wizualny - wspólne wypracowanie koncepcji i tytułu wystawy - realizacja i/lub wybór dzieł w odniesieniu do kontekstu przygotowywanej wystawy - identyfikacja wizualna wystawy - opracowanie informacji o parametrach technicznych prac na potrzeby wystawy - opracowanie opisów prezentowanych dzieł - opracowanie treści zapowiedzi wystawy - transport i montaż prac - współpraca w ramach zasad organizacji pracy Muzeum Sztuki i ASP w Łodzi (kurator - dział komunikacji - dział techniczny - księgowość)
Fotografia. Relacje z Przestrzenią	FM7S_WG02 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04	Mapowanie relacji pomiędzy obserwowaną rzeczywistością obserwowaną rzeczywistością czyli trójwymiarowym środowiskiem występowania obiektów i zdarzeń w czasie a obrazem fotograficznym będącym jej dwuwymiarową reprezentacją, - Badanie sposobów konstruowania obrazu fotograficznego, - Wypowiedź artystyczna jako wielowymiarowa i multimedialna konstrukcja, - Charakterystyka różnorodnych egzystencji dzieła fotomedialnego, - Poznawanie i zrozumienie wielowymiarowego kontekstu utworów fotograficznych, - Funkcjonowanie medium fotografii we współczesnej rzeczywistości kulturowej i na polu sztuk wizualnych - Rola fotografii w tworzeniu komunikatu wizualnego, zarówno jako autonomicznego środka wypowiedzi, jak i w połączeniu z innymi mediami oraz dyscyplinami,

		- Analiza obecnej kondycji medium na podstawie praktyki twórczej współczesnych artystów wizualnych - Rozpoznanie i badanie możliwości użycia fotografii w ramach indywidualnych projektów artystycznych studentów, - Wypracowywanie własnego języka w posługiwaniu się medium fotografii .
Obrazowanie Fotograficzne	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UU08 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO07 FM7S_KO08	- zagadnienia obrazowania, rozumianego jako poszukiwanie i odnajdywanie sposobów i środków przekazywania w dziele myśli, uczuć, idei oraz fragmentów rzeczywistości. Istotne jest dla nas eksploatawanie tego co fotograficzne. Oznacza to przede wszystkim wprowadzenie w obszar naszego zainteresowania potencjalnie wszystkich możliwych zjawisk, strategii i technik związanych z fotografią, techniki i strategię budowania własnego projektu artystycznego jako autonomicznej wypowiedzi, - idea fotografii - wprowadzenie do ontologii obrazu fotograficznego w dobie postfotografii - obraz fotograficzny jako zjawisko ukonstytuowane w różnych mediach - obraz fotograficzny, jako komunikat wizualny konstruowany w różnych mediach - techniki kształtowania obrazu fotograficznego przy użyciu światła, w tym zagadnienia techniczne pozwalających przewizualizować i powołać obraz fotograficzny; - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego, determinowanymi przez konstrukcję aparatu fotograficznego, nośniki, programy oraz alternatywne formy obrazowania, - zagadnienia związane z możliwościami kreacji obrazu fotograficznego w kontekście źródeł pozyskiwania fotografii - zagadnienia dotyczące obrazu fotograficznego w kontekście innych dziedzin sztuki - zagadnienia dotyczące kształtowania treści komunikatu przez modelowanie kontekstu obrazu fotograficznego - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym przez tekst - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym za pomocą obiektów przestrzennych - wybrane zagadnienia związane z kontekstem obrazu wytworzonym za pomocą obiektów wirtualnych - obrazowanie fotograficzne za pomocą działań w przestrzeni realnej - obrazowanie fotograficzne za pomocą działań w przestrzeni wirtualnej
Dokument Fotograficzny	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK04 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UU08 FM7S_UO09	1. Zdjęcie jako świadectwo - historia fotografii dokumentalnej 2. Współczesny dokument fotograficzny. Projekty, autorzy, media, rynek komercyjny, wydarzenia, galerie, konkursy, festiwale. 3. Fotografia jako nośnik informacji - techniczne aspekty rejestracji obrazu analogowego i cyfrowego 4. Postprodukcja obrazu cyfrowego, zakres ingerencji. 5. Programy graficzne (Adobe Photoshop, Capture One, Lightroom, Affinity Photo)

	FM7S_UK10 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06 FM7S_KO08	6. Alternatywne, wobec klasycznego obrazu fotograficznego, metody rejestracji o potencjale dokumentalnym (np. termowizja, rentgen, video, rejestracja dźwięku, itp) 7. Umiejętność zdalnej, wieloosobowej pracy nad projektem przy wykorzystaniu platformy cyfrowej, np. Miro. 8. Archiwizacja zasobów fotograficznych. Tworzenie struktur nazw plików, opis materiału, kopie zapasowe, bezpieczeństwo. 9. Realizacja dokumentu fotograficznego 10. Tekst jako integralny składnik pracy o charakterze dokumentalnym. 11. Przygotowanie do samodzielnej praktyki w zakresie dokumentu.
Multimedia	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UW07 FM7S_UK10 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK02 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KO08	Wybrane zagadnienia z historii sztuki. Podstawy semiologii i rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła. Tekst, dźwięk, obiekt, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego. Relacja pomiędzy znaczeniem utworu a przestrzenią w której funkcjonuje. (Przestrzeń ekspozycyjna - przestrzeń publiczna) Zagadnienia praktyczne: Utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele form przekazu. Realizację obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium. Montaż obrazu ruchomego jako forma narracji. Realizację przestrzenne przy wykorzystaniu mediów łączonych.
Działania interaktywne	FM7S_WG01 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UO09	Zapoznanie z interfejsem programu do tworzenia obiektów trójwymiarowych. Modelowanie i renderowanie obiektów oraz animacji trójwymiarowych. Rodzaje i możliwości wykorzystania narzędzi oprogramowania do tworzenia indywidualnych projektów. Kształtowanie przestrzeni trójwymiarowych i tworzenie wizualizacji wystaw wraz z obsługą światła i kamery w środowisku programu komputerowego. Tworzenie animacji trójwymiarowych i budowanie spójnej wypowiedzi twórczej. Kształtowanie świadomości dotyczącej wpływu wirtualności na rzeczywistość, w tym na kulturę i sztukę. Świadome wykorzystywanie zdobytych umiejętności do tworzenia rozbudowanych technologicznie projektów artystycznych.
Działania kontekstualne i kolektywne	FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW03 FM7S_UW05 FM7S_UW06 FM7S_UW07 FM7S_UO09	Zrozumienie możliwości jakie daje praca z kontekstem miejsca i czasu; - zasady i praktyka researchu, nauka przeprowadzenia wieloetapowej analizy tematu; - nauka planowania oraz przewidywania konsekwencji tworzenia realizacji w wybranej przestrzeni; - analiza zjawisk kulturowo-społecznych towarzyszących powstawaniu pracy; - trenowanie techniki tzw. „mapy myśli”;

		- trenowanie konsekwencji technicznych oraz rygorystycznego planowania swojej pracy; - stworzenia własnego komentarza względem najbliższego otoczenia; - zwiększenie świadomości relacji różnych mediów; - wzbudzenie zaplanowanych emocji u odbiorcy dzieła; - nauka zagadnień opartych na narracji; - zdobycie umiejętności pracy w zespołach twórczych; - planowanie współpracy przy realizacji projektu twórczego; - trenowanie związków z innymi dyscyplinami artystycznymi, naukowymi i technicznymi;
Audiosfera	FM7S_WG01 FM7S_WG02 FM7S_WG03 FM7S_WK05 FM7S_UW01 FM7S_UW04 FM7S_UW06 FM7S_UO09 FM7S_KR01 FM7S_KK03 FM7S_KR05	1. Pojęcia z zakresu sound art'u, sound studies, sound ecology – zarys historyczny 2. Dźwięki muzyczne / dźwięki niemuzyczne – futurystyczna idea sztuki hałasu Luigiho Russolo – współczesny noise 3. Muzyka konkretna Pierre'a Schaeffer'a – słuchanie akusmatyczne / obiekty dźwiękowe / nagrywanie / taśma – nowe w historii myślenie o dźwięku (teoria i praktyka) 4. Field recording i techniki nagrywania w terenie – pejzaże dźwiękowe wg Murraya Schafera, słuchanie zaangażowane (teoria i praktyka) 5. Deep Listening – ćwiczenia poszerzające percepcję słuchową stworzone przez Pauline Oliveros – spacer dźwiękowy (praktyka) / wykorzystanie technik ASMRowych w sztuce / budowa mikrofonów kontaktowych i ich zastosowanie (praktyka) 6. Współczesne instrumenty – poszerzone techniki wykonawcze, m.in. preparacja (praktyka) 7. Pierwsze instalacje dźwiękowe polskich artystów (Zygmunt Krauze, Eugeniusz Rudnik) i na świecie (La Monte Young) - analiza 8. Aleatoryzm i indeterminizm w twórczości Johna Cage'a - idea przypadkowości działania artystycznego u Johna Cage'a i kompozytorów XX wieku / forma kompozycji jako morfologia ciągłości (morphology of continuity) - jako ruch, tok zdarzeń 9. Wpływ kultury wschodniej na działania dźwiękowe w połowie XX wieku – muzyka mikrotonowa / alikwotowość (fizyczne właściwości dźwięku i spektralizm Gerarda Griseya) / muzyka przestrzenna plus współczesne przykłady prac galleryjnych 10. Pojęcie ciszy w muzyce – 4'33" / komora bezdechowa 11. Fluxus – teatr muzyczny oraz nardziny happeningu – dźwiękowa twórczość członków Fluxusu (m.in. George Brecht, Cornelius Cardew, George Maciunas, Takehisa Kosugi, La Monte Young, Nam June Paik, Yoko Ono) 12. Partytury słowne / partytury „zdarzeń” – event scores (Fluxus) 13. Minimalizm (Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass) / idea dźwięku u La Monte Younga / twórczość Eliane Radigue – od

		muzyki konkretnej do minimalistycznej muzyki przestrzennej 14. Dźwięk a video – kompozycje Philla Niblocka
Współczesna kultura artystyczna	FM7S_WK05	Zasady funkcjonowania i czynniki kształtujące współczesną kulturę artystyczną . Ekonomiczno-społeczne uwarunkowania twórczości i życia artystycznego. Aktualia sztuki – interpretacje i debaty nad wybranymi współczesnymi ideami i praktykami artystycznymi oraz kuratorskimi. Funkcje i strategię uprawiania krytyki artystycznej. Zasady i praktyka pisanie wybranych typów tekstów o sztuce.
Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów	FM7S_WG01 FM7S_WK04 FM7S_WK05 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06	Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów Blok I - Interdyscyplinarny dialog: sztuka - nauka - technologia Teoretyczne ujęcia relacji między sztuką nauką a technologią Sztuka biologiczna. Analiza wybranych przykładów. Sztuka robotyczna. Analiza wybranych przykładów. Sztuka i estetyka środowiskowa Blok II – Sztuka w poszukiwaniu specyfiki medium. Dyskurs metamedialny. Teoria bezpośrednia w filmie awangardowym i sztuce wideo. Sztuka metainteraktywna Estetyka i sztuka postmedialna. Analiza wybranych przykładów. Blok III - Artystyczny aktywizm medialny Alternatywne strategie użycia mediów. Od mediów taktycznych do post mediów. Aktywizm w dobie internetu. Od net artu do sztuki post internetowej. Analiza wybranych przykładów. Media mobilne i lokacyjne w służbie artystów. Analiza wybranych przykładów. Kontestacyjna robotyka i inżynieria krytyczna Blok IV - Sztuka dźwięku Sztuka dźwięku - geneza, historia, główne nurty Sztuka instalacji dźwiękowych. Analiza wybranych przykładów. Sztuka dźwiękowych performansów. Analiza wybranych przykładów. Przedstawienie i omówienie prezentacji zaliczeniowych
Studia wizualne	FM7S_WG02 FM7S_WK04	Zasady funkcjonowania i czynniki kształtujące współczesną kulturę artystyczną . Ekonomiczno-społeczne uwarunkowania twórczości i życia artystycznego. Aktualia sztuki – interpretacje i debaty nad wybranymi współczesnymi ideami i praktykami artystycznymi oraz kuratorskimi. Funkcje i strategię uprawiania krytyki artystycznej.
Zagadnienia Sztuki aktualnej	FM7S_WG02 FM7S_WK04 FM7S_KO07	Nauczanie ma charakter prezentacyjno-analityczny. Zakres tematów obejmuje problemy multimedialności i transmedialności w sztuce, zagadnienia transgresji, hybrydyczności, relacje sztuki z otoczeniem społeczno-kulturowym, technologicznym, naukowym

		oraz polityczne aspekty twórczości artystycznej. W ramach wykładowej części zajęć są też prezentowane wybrane wystawy z najważniejszych instytucji artystycznych na świecie.
Przedmiot artystyczny I-III	FM7S_WG01 FM7S_WG03 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UU08 FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06 FM7S_KO07 FM7S_KO08	Pracownia Działań Konceptualnych Głównym celem jest wymiana wiedzy, doświadczeń, poglądów z zakresu budowania przekazu i różnych form komunikatu utworu artystycznego. Ważnym elementem jest umiejętność podjęcia twórczej współpracy z osobami z różnych dziedzin sztuki, nauki i techniki. Istotny jest sam proces zdobywania doświadczenia artystycznego. Działalność dydaktyczno-organizacyjna pracowni oparta jest na stymulowaniu do działań twórczych z wykorzystaniem różnych mediów, narzędzi oraz środków wyrazu artystycznego. Ważnym elementem jest świadome uwzględnienie kontekstu czasu, miejsca, sytuacji, przestrzeni oraz analiza zjawisk kulturowo-społecznych towarzyszących powstawaniu pracy. Proponowane w kolejnych semestrach ćwiczenia pozwalają na kształtowanie otwartej postawy na aktualne kwestie społeczne, na wykraczanie poza stosowane medium oraz na wyrażanie indywidualnej refleksji artystycznej. Pracownia Działań Fotograficznych Program PDF obejmuje zagadnienia dotyczące funkcjonowania medium fotografii na polu sztuk wizualnych, zarówno jako autonomicznego środka tworzenia komunikatu wizualnego, jak i w połączeniu z innymi mediami (a także dyscyplinami); rozpoznania rodzajów charakterystyki tego funkcjonowania oraz specyfiki używania fotografii przez współczesnych artystów wizualnych. Wprowadzanie studentów w zagadnienia dotyczące relacji fotografii i innych mediów oraz tworzenie spójnych, oryginalnych komunikatów wizualnych. Studenci pogłębiają wiedzę o fotografii jako autonomicznym środku wypowiedzi oraz jako elemencie multimedialnej całości, co umożliwia im swobodne i kreatywne posługiwanie się medium, a także praktyczne dotknięcie innych składowych artystycznego przekazu. Pracownia Obrazowania Fotograficznego Aktywność studentów w pracowni skoncentrowana jest wokół zagadnienia obrazowania, rozumianego jako poszukiwanie i odnajdywanie sposobów i środków przekazywania w dziele myśli, uczuć, idei oraz fragmentów rzeczywistości. Istotne jest dla nas eksplorowanie tego co fotograficzne. Oznacza to przede wszystkim wprowadzenie w obszar naszego zainteresowania potencjalnie wszystkich możliwych zjawisk, strategii i technik związanych z fotografią. Rozumienie tych zjawisk i procesów traktujemy jako fundament dla pracy twórczej. Świadomość skutków własnej wizualnej aktywności i sposobów komunikowania istotnych treści przy użyciu fotografii jest dla nas podstawowym wyzwaniem. Nie dzielimy obrazów na srebrne i cyfrowe,

		trwale i ulotne... Wszystkie mogą być węzłami w sieci naszych materialnych lub wirtualnych połączeń. Pracownia Dokumentu Fotograficznego Pracownia Dokumentu Fotograficznego specjalizuje się w kształceniu studentów w obrębie szeroko rozumianych praktyk dokumentalnych. Podstawowym medium stosowanym przez nas jest fotografia, ale także film i rejestracja audio, którym często towarzyszy tekst. Fotografie traktujemy tradycyjnie, lecz nie w sposób przestarzały. W ramach zajęć w Pracowni Dokumentu Fotograficznego skupiamy się na kilku elementach: • kształcenie studentów w ramach technicznych umiejętności związanych z fotografią, • umiejętność posługiwania się fotografią i innymi mediami w realizacji reportażu i projektów dokumentalnych, • poznawanie szerokiego spektrum realizacji dokumentalnych, zarówno tych na trwałe wpisanych w historię kultury, jak i współczesnych, • umiejętność pracy z cyklem fotograficznym w kontekście jego upublicznienia (wystawa, książka, internet), • rozwój własnej osobowości, wrażliwości i umiejętności pozwalających na podjęcie samodzielnej twórczej drogi we wspomnianym w programie zakresie. Pracownia Multimediów Celem zajęć odbywających się w pracowni jest poszerzenie wiedzy studentów na temat potencjału znaczeniowego komunikatu multimedialnego. W oparciu o informacje teoretyczne z zakresu historii zastosowania multimediów w sztuce, znajomość aktualnych możliwości technologicznych oraz bezpośrednie doświadczenie użycia łączonych mediów, student zdobywa umiejętności pozwalające na świadome posługiwanie się mediami elektronicznymi na polu działań artystycznych. Zagadnienia teoretyczne podejmowane w ramach procesu dydaktycznego to: • wybrane zagadnienia z historii sztuki • podstawy semiologii i rola odbiorcy w powstawaniu znaczenia dzieła • tekst, dźwięk, obraz statyczny i obraz ruchomy jako potencjalne składowe utworu multimedialnego • Relacja pomiędzy znaczeniem utworu a przestrzenią, w której funkcjonuje (przestrzeń ekspozycyjna–przestrzeń publiczna) Zagadnienia praktyczne: • utwór multimedialny jako komunikat wykorzystujący wiele form przekazu • realizacje obrazu cyfrowego z uwzględnieniem cech strukturalnych medium • montaż obrazu ruchomego jako forma narracji • realizacje przestrzenne przy wykorzystaniu mediów łączonych
Seminarium dyplomowe (przedmiot artystyczny)	FM7S_WG01 FM7S_WG03 FM7S_UW01 FM7S_UW02 FM7S_UW03 FM7S_UW04 FM7S_UW05 FM7S_UU08	Seminarium dyplomowe poświęcone jest rozpoznaniu i badaniu możliwości zastosowania fotografii i/lub multimediów w ramach indywidualnego projektów artystycznego studenta - pracy dyplomowej. Ma na

	FM7S_UK12 FM7S_KR01 FM7S_KK04 FM7S_KR05 FM7S_KR06 FM7S_KO07 FM7S_KO08	celu wypracowywanie przez studenta własnej, oryginalnej wypowiedzi stworzonej przy użyciu fotografii i lub innych technik w formie dzieła multimedialnego. Dzieło oparte musi być o rzetelne i pogłębione poszukiwania w wybranym obszarze pola sztuki i refleksji teoretycznej. Rozpoznanie i charakterystyka opisanego funkcjonowania następuje poprzez analizę dzieł i doświadczeń twórczych współczesnych artystów wizualnych. Wykorzystanie medium fotografii w działaniach multimedialnych związane jest bezpośrednio ze współczesną praktyką artystyczną oraz kulturą i społeczną rzeczywistością. Świadomość tego umożliwia studentom swobodne i kreatywne używanie fotografii w ramach własnych projektów artystycznych oraz dokumentacji.
Proseminarium dyplomowe (teoria)	FM7S_WK04 FM7S_UK10 FM7S_KR05	Przygotowanie dyplomantów do napisania pracy teoretycznej zgodnie za standardami, oraz wprowadzenie w zagadnienia dotyczące bibliografii i sposobu prowadzenia kwerendy.
Seminarium dyplomowe (teoria)	FM7S_WG01 FM7S_WK04 FM7S_UW04 FM7S_UK10 FM7S_KR01 FM7S_KK04	Prowadzenie dyplomanta i doprowadzenie do napisania przezeń pracy teoretycznej, w formie zgodnej z regulaminem studiów.
Wykład monograficzny	FM7S_WK04 FM7S_WK05 FM7S_KR05	Zagadnienia wybrane z obszaru sztuki współczesnej, dotyczące praktyk i działań artystów w zmieniającym się polu sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem aktualnych potrzeb studentów.
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 3 ECTS/sem. i 30 godz./sem.)	FM7S_UW04 FM7S_UW07 FM7S_KK03 FM7S_KO08	Treści zgodne z sylabusami wybieranych przez studentów przedmiotów.

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 7)

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR I				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy	30	2	Z/O	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Praktyka projektu artystycznego	30	3	Z/O	O
Fotografia. Relacje z przestrzenią	45	2	E	O
Obrazowanie fotograficzne	45	2	E	O
Dokument fotograficzny	45	2	E	O
Multimedia	45	2	E	O
Działania interaktywne	45	2	E	O
Działania kontekstualne i kolektywne	45	2	E	O
Audiosfera	45	2	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Współczesna kultura artystyczna	30	2	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNOPLASTYCZNEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 2 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O;E	O
Suma	457	23		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR II				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Język obcy	30	2	Zal	O
Język obcy- egzamin B2+	2	1	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Praktyka projektu artystycznego	45	3	Z/O	O
Fotografia. Relacje z przestrzenią	45	3	E	O
Obrazowanie fotograficzne	45	3	E	O
Dokument fotograficzny	45	3	E	O
Multimedia	45	3	E	O

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
Działania interaktywne	45	3	E	O
Działania kontekstualne i kolektywne	45	3	E	O
Audiosfera	45	3	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Strategie twórcze i badawcze w sztuce mediów	30	2	Z/O	O
Studia wizualne	30	3	Z/O	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO				
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 4 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O E	O
Suma	505	35		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR III				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	Zal	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Przedmiot artystyczny I	60	5	E	O
Przedmiot artystyczny II	60	5	E	O
Przedmiot artystyczny III	60	5	E	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Proseminarium dyplomowe (teoria)	30	4	Zal	O
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO				
Wykład monograficzny	30	1	Z/O	O
Przedmiot do wyboru Do obligatoryjnego wyboru 1 przedmiot z zakresu kształcenia ogólnoplastycznego studiów 1 stopnia innych kierunków studiów (min. 4 ECTS/sem. i 45 godz./sem.)	45	2	Z/O;E	O
Suma	315	24		
INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
SEMESTR IV				
PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	PUNKTY ECTS	FORMA WERY- FIKACJI	O/F
MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	Z/O	O
MODUŁ PRAKTYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				
Seminarium dyplomowe (Przedmiot artystyczny)	90	10	Zal	O
Seminarium dyplomowe (Przedmiot artystyczny)	90	10	Zal	O
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO				

INSTYTUT FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW STUDIA DRUGIEGO STOPNIA				
Seminarium dyplomowe (teoria)	30	9	Zal	O
Suma	240	32		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

[illegible]

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok						IV rok						V rok											
		1			2			3			4			5			6			7			8			9			10								
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.						
Moduł kształcenia ogólnego																																					
Aktualia sztuki	wykład	30	2	z	30	3	z/o	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Estetyka	wykład	-	-	-	-	-	-	30	2	z	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Filozofia	wykład	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	3	z	30	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Historia sztuki nowoczesnej	wykład	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	2	z	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Historia sztuki nowożytnej	wykład	-	-	-	-	-	-	30	2	z	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	wykład	30	2	z	30	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Język obcy	ćwiczenia	-	-	-	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Język obcy – egzamin B2+	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Percepcja wizualna	wykłady	30	2	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Podstawy kompozycji	ćwiczenia	60	4	e	60	4	e	60	4	e	60	4	e		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Podstawy rzeźby	ćwiczenia	60	3	z/o	60	3	z/o	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Podstawy fotografii	ćwiczenia	45	2	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Podstawy mediów cyfrowych	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	45	2	z/o	45	2	e																								
Propedeutyka programów komputerowych	ćwiczenia	30	1	z	30	1	z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
OD III ROKU wybór dwóch przedmiotów (przedmiot do aneksu dyplomowego: IX semestr)																																Seminarium dyplomowe					
Malarstwo	ćwiczenia	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Rysunek	ćwiczenia	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Fotografia	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Sitodruk; Techniki cyfrowe; Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna; Techniki litograficzne; Techniki łączone; Techniki włóksłodrukowe	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Obraz cyfrowy	ćwiczenia													120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Obraz w przestrzeni	ćwiczenia													120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Rzeźba	ćwiczenia													120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	120	4	e	60	4	z			
Przedmiot z projektowania graficznego (przedmiot aneksowy do wyboru)*	ćwiczenia																			45	3	z/o	45	4	e	45	4	e	45	4	e	45	4	z			

Podstawy grafiki warsztatowej	ćwiczenia	105	4	z/o	105	4	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Podstawy projektowania graficznego	ćwiczenia	45	2	z/o	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Wybrane zagadnienia z fotografii LUB Pracownia z projektowania graficznego **	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	45	2	z/o	45	3	e	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
								II rok wybór dwóch przedmiotów						OD III roku wybór dwóch przedmiotów dyplomowych ***															Seminarium dyplomowe****		
Sitodruk	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z
Techniki cyfrowe	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z
Techniki drzeworytnicze i książka artystyczna	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z
Techniki litograficzne	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z
Techniki łączone	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z
Techniki wkład drukowane	ćwiczenia	-	-	-	-	-	-	90	6	e	90	6	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	8	e	135	10	e	150	10	z

[illegible][illegible]

Łącznie w toku studiów:	od 5809 do 6049 godzin
	od 313 do 314 ECTS

Legenda:	
z – zaliczenie,	z/o - zaliczenie z oceną, e – egzamin
*) Istnieje możliwość robienia aneksu z projektowania graficznego. W tym celu student w trakcie IV i V roku musi zaliczyć 3 semestry (do wyboru 1 pracownia z modułu kształcenia kierunkowego, II st kierunku projektowanie graficzne)	
**) Do wyboru 1 przedmiot II roku z modułu kształcenia kierunkowego, kierunku projektowanie graficzne, I stopień	
***) Do realizacji dyplomu wymagane jest zaliczenie 4 semestrów	

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: *malarstwo*
Specjalność: *malarstwo, rysunek*

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Malarstwa i Rysunku
Kierunek: *malarstwo*
Poziom: 7 PRK
Forma studiów: studia jednolite magisterskie stacjonarne
Tok studiów: od r. ak. 2024/25

1. **Charakterystyka kierunku**
2. **Nauka, badania, infrastruktura**
3. **Program**
4. **Efekty uczenia się**
5. **Plany studiów – specjalność: malarstwo**
6. **Plany studiów – specjalność: rysunek**

1. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Poziom kształcenia - **jednolite studia magisterskie (poziom 7 PRK)**

Profil kształcenia - **ogólnoakademicki**

Forma studiów - **studia stacjonarne**

Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta - **magister sztuki**

Dziedzina **sztuki**

Dyscyplina **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Liczba semestrów - **dziesięć**

Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji drugiego stopnia - **309**

Przyporządkowanie kierunku do dziedziny oraz dyscypliny, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuki*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Malarstwo jest kierunkiem artystycznym kształcącym studentów w zakresie malarstwa, rysunku i kierunków pokrewnych w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Podstawowym obszarem kierunkowym jest obszar Sztuki. Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej. Po uzyskaniu dyplomu magisterskiego jest zdolny do podjęcia studiów doktoranckich na kierunkach związanych ze sztukami wizualnymi.

Koncepcja kształcenia

Realizacja kształcenia przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania samodzielnej, artystycznej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany, by umożliwiać studentom nabycie umiejętności wyrażania swojej prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie, i wypracowywanie własnych środków wyrazu.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest brak podziału na odrębne, odizolowane od siebie jednostki dydaktyczne na rzecz szerokiej współpracy poszczególnych pracowni, katedr i innych instytutów.

Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studenta, jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu. Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów. Oznacza to, że programy przedmiotów teoretycznych i programy kształcenia ogólnoplastycznego są skorelowane z programami kształcenia specjalistycznego. Programy pracowni specjalistycznych w ramach katedr są zintegrowane. Jednym z założeń zintegrowanego programu jest odstępianie od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w pracowniach. Zastępują je kompleksowe zadania problemowe, realizowane w różnych pracowniach przy zespołowych konsultacjach pedagogów, co w większym stopniu wpływa na zaangażowanie studenta w samodzielną pracę. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentowi oraz metod ich prowadzenia.

Zakłada się, że układ zadań problemowych uwzględnia stopniowanie trudności. Pod koniec studiów następuje uściślenie problematyki w zakresie wybranej specjalizacji. Konieczność sprecyzowania jej zakresu powinna uświadamiać szeroki wachlarz merytorycznych problemów,

przy jednoczesnym zdobyciu przez studenta umiejętności samodzielnego dochodzenia do rozwiązywania zagadnień trudnych i ambitnych.

Ogólnoakademicki profil kształcenia wsparty jest wyjazdami studentów na plenery po pierwszym i drugim roku. Praca w plenerze zapewni studentom inne doświadczenie w podejściu do zjawisk obserwowanych w naturze, odmiennych od tych, z którymi mają do czynienia w pracowni.

Cele kształcenia

Głównym celem pięcioletnich magisterskich studiów kierunku malarstwo jest wszechstronne wykształcenie artysty malarza, twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania określonej dyscypliny sztuki, popartych znajomością historii sztuki i kultury, oraz ma zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej.

Absolwent powinien posiadać umiejętność własnej oceny rzeczywistości, w której przyjdzie mu żyć i funkcjonować. Powinien być gotowy do wykonywania samodzielnej pracy twórczej, potrafić zająć własne stanowisko i być zdolnym do krytycznej i konstruktywnej refleksji na tematy artystyczne i społeczne oraz być świadomym etycznych aspektów szeroko pojętej twórczości.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Artyści zawsze wyróżniali się ofiarnością i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości i zaangażowania społecznego z reguły charakteryzują się dużym poczuciem uczciwości i kompetencji.

Celem uruchomienia nowego kierunku studiów jest wykształcenie twórcy, który jest w stanie umiejętnie formować bezpośrednie otoczenie, zdolnego działać w bieżącej rzeczywistości, mieć wpływ na środowisko, w którym funkcjonuje oraz na przyszły kształt uprawianej dyscypliny. Kierunek malarstwo będzie nowym komponentem w ofercie uczelni wychowującym i kształcącym nowe elity artystyczne, wspierające tworzenie kompetentnych odbiorców sztuki w społeczeństwie. Daje to wymierne efekty i przekłada się na rozwój kulturalny ludzi. Obecnie zwraca się dużą uwagę na wychowawcze walory sztuki oraz nieocenioną rolę w kształtowaniu człowieka i całego społeczeństwa.

Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia i zakładane efekty uczenia się na kierunku malarstwo opracowane i realizowane są w oparciu o dyscyplinę sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, dziedzinę sztuki.

Zakładane efekty uczenia się dla ocenianego kierunku studiów uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i tych z wolnego wyboru (są to przedmioty z innych kierunków) ułatwiają absolwentowi start w życiu zawodowym i często wpływają korzystnie na jego zatrudnienie na rynku pracy.

Program studiów, w tym zakładane efekty uczenia się są tak dobrane i przyporządkowane poszczególnym przedmiotom, żeby absolwent uzyskał przede wszystkim kwalifikacje zawodowe w dziedzinie malarstwa lub rysunku na poziomie magisterskim.

W związku z wprowadzeniem grupy przedmiotów z treści podstawowych - wolnego wyboru, uzyskana wiedza teoretyczna i praktyczna pozwala na podjęcie dalszej edukacji w kierunku zawodu nauczyciela (np. studia podyplomowe o charakterze edukacyjnym).

Absolwent jednolitych studiów magisterskich Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi w Instytucie Malarstwa i Rysunku na kierunku malarstwo posiada kwalifikacje umożliwiające podejmowanie:

- samodzielnej pracy twórczej jako artysta malarz i twórca sztuk wizualnych w najróżniejszych obszarach życia,
- formułowania indywidualnych idei i koncepcji artystycznych przyczyniających się do rozwoju sztuki i wpisujących się w szeroko rozumiany kontekst kulturowy,
- dyskursu na tematy szeroko pojętej sztuki i zjawisk w niej zachodzących, co umożliwia mu zatrudnienie jako animatora kultury współpracującego z instytucjami kultury,
- pracy w zespołach realizujących przedsięwzięcia artystyczne w dziedzinie malarstwa oraz w innych obszarach sztuk wizualnych
- współpracy z jednostkami kultury, takimi jak muzea, galerie sztuki czy domy kultury jako promotor sztuki oraz kurator wystaw,
- zatrudnienia jako ilustrator w wydawnictwach literackich,
- współpracy z agencjami reklamowymi jako artysta malarz i grafik,
- zleceń na artystyczne realizacje wielkoformatowe.

Absolwenci kierunku malarstwo poza powyższymi mogą wykonywać również następujące zawody:

- nauczyciel akademicki,
- nauczyciel,
- instruktor.

Absolwenci kończący ten kierunek studiów decydują się na kontynuowanie własnej drogi twórczej lub podejmują kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych kierunkach działających w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie artysty plastyka.

2. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W Instytucie prowadzone są indywidualne badania w obszarach związanych z szeroko pojętą dziedziną malarstwa i rysunku. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję d/s Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Wyniki badań są publikowane, a materiały i wnioski przedstawiane studentom są pomocne w dydaktyce oraz w rozwoju Instytutu.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Malarstwa i Rysunku dysponuje systemem sal dydaktycznych, wyposażonych w sprzęt umożliwiający realizację zadań programowych.

Pracownie kierunkowe posiadają typowe wyposażenie pracowni malarskich i rysunkowych umożliwiające pracę koncepcyjną i projektową:

1. sztalugi,
2. regały do przechowywania prac,
3. deski pod kartony,
4. szafy szufladowe,
5. stałe i przenośne źródła oświetlenia,
6. dostęp do Internetu.

Dwa uniwersalne warsztaty techniczne wspierające dydaktykę:

1. Ślusarnia.
2. Stolarska.

Praca odbywa się pod fachową opieką prowadzących warsztaty, które to wyposażone są w urządzenia i narzędzia niezbędne do realizacji prac w różnorodnych materiałach.

Do realizacji celów kształcenia w Instytucie Malarstwa i Rysunku Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przeznaczony jest szereg pomieszczeń stanowiących odpowiednią bazę lokalową - duże powierzchnie pracowni z odpowiednim oświetleniem i profesjonalnym wyposażeniem. Plan zajęć jest opracowany tak, aby studenci mogli korzystać z w/w bazy i sprzętu w czasie poza dydaktycznym.

3. Program

Podstawowe informacje

Program określa:

1. Formę studiów – studia stacjonarne.
2. Liczbę semestrów i liczbę punktów ECTS konieczną do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia :
 - liczba semestrów: 10
 - liczba punktów ECTS: 309
3. Moduły zajęć – zajęcia lub grupy zajęć – wraz z przypisaniem do każdego modułu efektów kształcenia oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów.
4. Sposoby weryfikacji i oceny osiągania przez studenta zakładanych efektów uczenia się.
5. Łączną ilość punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia wynosi: 177 ECTS.
6. Liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do obszarów innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne - liczba punktów ECTS – 32.
7. Wymiar, zasady i formę odbywania plenerów malarskich dla kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim oraz liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach tych plenerów wynosi : 8 ECTS.

Opis realizacji programu

Program realizowany jest w oparciu o umiejętności studenta z naciskiem na rozwijanie indywidualnych cech artystycznych oraz wypracowanie własnej drogi twórczej.

Indywidualne korekty podczas pracy pozwalają na kształtowanie osobowości twórczej oraz wypracowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej u studenta.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	309
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	177
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	193
którą student musi uzyskać w ramach plenerów malarskich	8
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	32

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: **5254**

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W programie studiów na kierunku malarstwo o profilu ogólnoakademickim praktyki przybierają formę plenerów artystycznych. Każdy plener trwa około dwóch tygodni i odbywają się one po I i po II roku studiów.

Plener malarski jest kontynuacją zajęć dydaktycznych z malarstwa i rysunku, jest ważnym i nieodzownym etapem edukacji artystycznej studenta na kierunku malarstwo. Plener rozumiany jako doświadczenie malarskie związane z problemami przestrzeni i światła wzbogaca wrażliwość i warsztat o inne środki wyrazu niemożliwe do zdobycia w warunkach pracy w pracowni.

Każdy plener kończy się zaliczeniem na podstawie końcowego przeglądu prac. Instytut podejmuje się zagwarantowania miejsca pobytu na plenerze wyjazdowym. Dopuszcza się zorganizowanie jednego pleneru stacjonarnego (w Łodzi).

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Po zaliczeniu dziesiątego semestru oraz zaliczeniu seminariów dyplomowych student może przystąpić do dyplomu.

1. Regulamin Prac Dyplomowych Kierunku reguluje formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej, właściwe dla kierunku malarstwo.
 2. Studenta obowiązują wszystkie zasady przygotowania i złożenia pracy dyplomowej oraz zasady egzaminu dyplomowego, zawarte w Regulaminie Studiów i w Zarządzeniu Rektora w sprawie sposobu i szczegółowych warunków składania prac dyplomowych oraz w Regulaminie Prac Dyplomowych kierunku malarstwo.
 3. Tematy pracy dyplomowej podlegają zatwierdzeniu przez Kolegium Kierunkowe w semestrze poprzedzającym termin egzaminu dyplomowego.
 4. Formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej:
 - 1) Praca dyplomowa jest przygotowywana przez studenta pod kierunkiem promotora /opiekuna. Stanowi określony cykl prac właściwych dla specjalności, stworzony w pierwszej pracowni specjalizacyjnej oraz w ramach praktyki dyplomowej z udziałem podmiotu zewnętrznego. Powinna odznaczać się wysokim poziomem realizacji i świadczyć o umiejętności swobodnego wyrażania własnych przekonań artystycznych i właściwym przygotowaniu absolwenta do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej i zawodowej.
 - 2) Praca dyplomowa musi zostać wykonana samodzielnie i spełniać formalne kryteria właściwe dla kierunku malarstwo. Praca dyplomowa może być przygotowana przez więcej niż jednego studenta, o ile można w niej wyodrębnić części przygotowywane samodzielnie przez poszczególnych studentów i na tej podstawie określić nakład i wartość merytoryczną pracy każdego z nich.
 - 3) Praca dyplomowa składana jest w wersji elektronicznej poprzez Wirtualny Dziekanat.
 - 4) W skład pracy dyplomowej, wchodzi
 - a) część I :
 - * praca praktyczna - przygotowywana pod kierunkiem promotora. Kompletna prezentacja realizowanego dzieła, zestawu prac malarskich lub rysunkowych, na którą składają się: szczegółowy opis oraz reprodukcje Plik PDF, pdf, formatu A4; rozdzielczość grafiki rastrowej 300dpi
 - Maksymalna liczba plików: 1
 - Maksymalny rozmiar plików: 30 MB
 - * załączniki do pracy praktycznej w formatach: jpg, jpeg, JPG, MP4, mp4, TIFF,
 - Maksymalny rozmiar plików: 30 MB
 - Maksymalna liczba plików: 20
- Do realizacji dyplomu w pracowniach specjalizacyjnych kierunku malarstwo wymagane są co najmniej 3 semestry.

b) część II :

* aneks - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna aneksu. Reprodukcyjne prace artystyczne wraz z opisem (pdf, PDF, rozdzielczość grafiki rastrowej 300 dpi).

- Maksymalna liczba plików: 1

- Maksymalny rozmiar plików: 30 MB

* Załączniki do aneksu w formatach: jpg, JPEG, MP4, mp4, TIFF, PDF, pdf.

- Maksymalny rozmiar plików: 30 MB

- Maksymalna liczba plików: 20

Do realizacji dyplomu w pracowniach specjalizacyjnych kierunku malarstwo wymagane są co najmniej 2 semestry.

c) część III – praca teoretyczna - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna pracy teoretycznej.

Praca teoretyczna jest przygotowana samodzielnie przez studenta, pod kierunkiem opiekuna części teoretycznej. Powinna nawiązywać treścią do pracy praktycznej, wskazywać na źródła inspiracji i być klarowną analizą procesu twórczego, głównych tez i konkluzji dyplomanta. Może stanowić teoretyczne uzasadnienie pracy praktycznej. Praca teoretyczna powinna odznaczać się klarownością formułowanych myśli, jasnością ich przekazywania, ogólną poprawnością stylistyczną i ortograficzną. Całość opracowania wraz z bibliografią nie powinna być większa niż 30 stron tekstu (A4). Tekst powinien być uzupełniony ilustracjami i opracowany zgodnie ze standardami magisterskiej pracy teoretycznej w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zgodnie z procedurą antyplagiatową obowiązującą w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi).

d) wymogi edytorskie opisu do części praktycznej są zgodne z obowiązującymi standardami magisterskiej pracy teoretycznej w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

5. Termin egzaminu dyplomowego jest wyznaczany przez Dyrektora Instytutu.

6. Student zobowiązany jest złożyć pracę dyplomową najpóźniej na 21 dni kalendarzowych przed terminem egzaminu dyplomowego.

7. Recenzenta wyznacza Dyrektor Instytutu. Recenzent dokonuje oceny całości pracy dyplomowej, opisowo oceniając poszczególne jej części, tzn. część praktyczną, aneks oraz pracę teoretyczną. Wystawia również ogólną ocenę pracy dyplomowej zgodną ze skalą ocen obowiązującą w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

8. Warunkiem przystąpienia do egzaminu dyplomowego jest pozytywna ocena pracy dyplomowej wystawiona przez promotora, opiekuna pracy dyplomowej oraz recenzenta wyrażona w formie pisemnej opinii z oceną na formularzu będącym załącznikiem do Regulaminu Prac Dyplomowych Kierunku

4. Efekty uczenia się

Wiedza : zna i rozumie

Kod	Treść	PRK
MO7S_WG01	podstawowe i szczegółowe reguły obejmujące problematykę obszarów sztuki konieczne do precyzowania i rozstrzygania wielowymiarowych problemów w obrębie dyscyplin artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG02	dziewięć, cywilizacyjne i kulturowe tło określonych obszarów sztuki i ich związków z odmiennymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija pojęcia w odniesieniu do przemian zachodzących w przestrzeni sztuki zwłaszcza malarstwa, rysunku i podobnych dyscyplin	P7S_WG
MO7S_WG03	podstawy kreacji artystycznej ułatwiające autonomiczność i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie malarstwa i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG04	reguły kreowania utworów plastycznych i generowania działań artystycznych na wysokim poziomie innowacyjności w oparciu o nabytą wiedzę na temat historii, okresów i stylów w sztuce i powiązanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych	P7S_WG
MO7S_WK05	perspektywiczne i rozwojowe nurty z obszaru właściwych gałęzi sztuki i dyscyplin artystycznych adekwatnych dla kierunku studiów	P7S_WK

MO7S_WG06	poszerzoną tematykę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technologiami i technikami w malarstwie, rysunku i dyscyplinach pokrewnych	P7S_WG
MO7S_WG07	wspólne zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku malarstwo (wiedza, tradycja, technologia w klasycznym i współczesnym malarstwie), oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej tożsamości artystycznej	P7S_WG
MO7S_WG08	rozległe zagadnienia wiedzy o finansowych, prawnych i marketingowych przejawach artystycznej specjalności, oraz reguły z obszaru prawa autorskiego i kluczowych dylematów dzisiejszej cywilizacji	P7S_WG

Umiejętności : potrafi

Kod	Treść	PRK
MO7S_UW01	zastosować własną świadomość, kreatywność poczuć estetyki i światopogląd do tworzenia oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych	P7S_UW
MO7S_UW02	podejmować indywidualnie decyzje w odniesieniu do realizacji prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa, rysunku i dyscyplin pokrewnych oraz przewidywać efekty oddziaływania własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
MO7S_UO03	kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnych prac zespołowych.	P7S_UO
MO7S_UW04	realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę	P7S_UW P7S_UU
MO7S_UK05	z wykorzystaniem różnych źródeł opracować prace w formie pisemnej i werbalnej dotyczących zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne)	P7S_UK
MO7S_UK06	zastosować umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia językowego	P7S_UK
MO7S_UK07	wyróżniając się kompetencją nawiązywać relacje z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień związanych z artystycznymi prezentacjami	P7S_UK

Kompetencje społeczne : jest gotów do

Kod	Treść	PRK
MO7S_KR01	uczenia się przez całe życie oraz organizowania i stymulowania procesu edukacji innych osób przez podejmowanie kursów podyplomowych i studiów doktoranckich oraz wykorzystywania zdobytych kwalifikacji i wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej polegających na swobodnym zastosowaniu wyobraźni do podejmowania nowych całościowych działań, również w przypadku niepełnego dostępu do niezbędnych informacji	P7S_KR
MO7S_KK02	wspomagania podejmowanych działań w różnych sytuacjach poprzez wykorzystanie mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
MO7S_KK03	krytycznej oceny własnych działań artystycznych i umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury oraz racjonalnej krytyki w stosunku do poczyną innych osób	P7S_KK
MO7S_KO04	spełniania społecznej misji wychowawcza uczelni artystycznej, namysłu na temat społecznych, naukowych i etycznych przejawów dotyczących własnej pracy i jej etosu na wybranej specjalizacji i kierunku studiów, komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych przedstawianych w przystępnej formie za pomocą technik informacyjnych.	P7S_KO P7S_KR

4.1. Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Malarstwo	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW02	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów, oraz - co najważniejsze - rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązywania danego problemu. Pomocne w tym będzie

	MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_UK07 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Pięcioletnie studia w pracowni malarstwa to czas autorefleksji i pierwszą próbą kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta.
Rysunek	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_UK07 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodnie dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocien, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu, oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.
Podstawy typografii i DTP	MO7S_WG03 MO7S_WG04 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KK03 MO7S_KR01	Litera i jej budowa, klasyfikacja rodzajów pism. Zarys historii pisma. Zarys historii druku, podstawowe technologie druku stosowane współcześnie w grafice projektowej. Racjonalne organizowanie płaszczyzny przy pomocy znaków literniczych. Rozstrzyganie światła literniczego, dobieranie adekwatnych do treści rodzajów czcionek. Projektowanie układu literniczego w połączeniu z innymi środkami wyrazu. Przedstawianie pojęć poprzez indywidualną interpretację w adekwatnej formie graficznej. Określenie przy pomocy środków graficznych hierarchii ważności treści. Litera narzędziowa jako forma wyrazu plastycznego. Projektowanie prostej rodziny graficznej. Organizowanie projektów graficznych przy pomocy typografii. Zasady operowania literą w zbiorach, podstawy siatki modularnej. Zagadnienia faktury typograficznej, czytelność i funkcjonalność pisma.
Wybrane zagadnienia z fotografii	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	1. Podstawowe zagadnienia technologiczne i rodzaje aparatów. (ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych i wbudowanych w aparat, histogram, kontrast oświetlenia, użycie lamp flash, balans bieli i jego korekcja, długi czas ekspozycji, głębia ostrości) 2. Analogowa fotografia małoobrazkowa - Zapis Socjologiczny Zofii Rydet - Decydujący moment w twórczości Henri Cartier Bressona

		3. Średni format - Twórczość Diane Arbus 4. Wielki format - Portret socjologiczny: projekt „Ludzie XX wieku” Augusta Sander 5. Kompozycja. Budowanie napięć w fotografii. Elementy statyczne i dynamiczne 6. Od fotografii reportażowej do fotografii studyjnej i mody. Przykład twórczości Annie Lou Leibovitz. Fotografia portretowa – ćwiczenia 7. Fotografia analogowa a cyfrowa – wybrane zagadnienia 8. „O fotografii” Susan Sontag. Analiza wybranych rozdziałów 9. Budowanie cykli fotograficznych oraz sposoby na ich prezentację. Rodzaje papierów fotograficznych
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UO03 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KK02	Warsztat artystyczny jako forma projektowania sytuacji twórczej umożliwiającej uczestnikom i prowadzącemu twórczy rozwój. Formy i metody pracy podczas warsztatu artystycznego . Problemy sztuki najnowszej a warsztaty artystyczne. Projektowanie i realizacja warsztatów artystycznych z różnymi grupami. Dokumentowanie działań.
Podstawy mediów cyfrowych	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_WG07 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Rok I: 1) Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane) 2) Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeń barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. 3) Jakość obrazu cyfrowego. Usystematyzowanie zagadnień rozdzielczości, wielkości, parametrów drukarskich. 4) Podstawowe zagadnienia przygotowania do druku. 5) Podstawowe pojęcia filmowe. Podstawowe zasady montażu filmowego. 6) Omówienie przykładowego narzędzia programowego do montażu i realizacji prostych efektów specjalnych audio-video. Rok II: 1) Wykorzystanie zdobytej podstawowej wiedzy technicznej w realizacji bardziej złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych. 2) Nabycie umiejętności tworzenia utworu wizualnego w określonej konwencji i technice, spełniającego postawione wymagania dotyczące przekazu konkretnego komunikatu. 3) Poznanie możliwości komputera i urządzeń peryferyjnych (tablet, mysz, ekran dotykowy) jako narzędzia kreacji. Pogłębienie wiedzy o specyfice obrazu cyfrowego w zależności od docelowego medium (TV, Internet, media mobilne).
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	MO7S_WK05 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	I. Grafika i animacja 3D - oprogramowanie Autodesk 3ds max, Autodesk Maya, TYFlow -Modelowanie: Editable Spline, Edit Poly, modyfikatory geometrii, -Moduł MassFX i Cloth, - Teksturowanie i mapowanie: shadery pbr, -Kontrolery animacji, -Systemy cząsteczkowe, -Animacje motion graphics,

		-Symulacje płynów w Autodesk Maya (BiFrost), - Rendering i oświetlenie w grafice 3D, II Podstawy Multimediów - oprogramowanie Adobe After Effects, Mocha for AE - Zasady tworzenia kompozycji: rozdzielczość, frame rate, pixel aspect ratio, -Animacja budowana na bazie klatek kluczowych, -Interpolacja klatek kluczowych (mechanizmy easy ease), -Animacja typograficzna, -Shape layers; -Animacja infograficzna; -Post produkcja: trackign 2D, planar, 3D, -Kluczowanie (eliminacja jednobarwnego tła), -Rotoskopia; -Montaż audio i video,
Percepcja wizualna – teoria i historia koloru	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_WG07 MO7S_UK05 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Zagadnienia wstępne na zajęciach <i>Percepcja wizualna – teoria i historia koloru</i> dotyczą psychologii percepcji wizualnej: rodzajów receptorów, wrażeń adaptacyjnych i relatywnych, widzenia barw oraz wpływu wiedzy na widzenie. Poruszane są również zagadnienia wykorzystywane do opracowania pracy pisemnej, dotyczące percepcji przekazów estetycznych w dziele sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sposobów widzenia oraz odtwarzania rzeczywistości. Następnie przedstawiane są koncepcje analizy barwnej w zakresie formy, ekspresji i symboliki. Na ich podstawie studenci opracowują prace pisemne dotyczące analizy barwnej wybranych dzieł sztuki uzupełnione rysunkami i schematami barwnymi. Studenci zapoznają się również z teorią koloru, historyczną ewolucją barwy w kulturze, a także estetycznymi, psychologicznymi i filozoficznymi aspektami barwy (m.in. systemy barwne np.: Newtona, Goethego, Rungego, Helmholtza).
Podstawy grafiki warsztatowej	MO7S_WG01 MO7S_WG03 MO7S_WK05 MO7S_UW01 MO7S_UW02 MO7S_KR01	W Pracowni Podstaw Grafiki Warsztatowej tematyka i treść realizowanych zadań, sposób ich realizacji oraz czas wykonania zależny jest od ustaleń pomiędzy prowadzącym a studentem. Studenci zdobywają podstawową umiejętność posługiwania się językiem grafiki warsztatowej odpowiadającym ich indywidualnym potrzebom. Studenci wypowiadają się za pomocą wybranych podstawowych technik graficznych takich jak: druk wypukły, druk wklęsły oraz druk płaski. Czasem stosowaną, dodatkową praktyką może być realizacja narzuconych przez prowadzącego zadań, które mają na celu zdobycie dodatkowych umiejętności niezbędnych do realizacji programu pracowni. Efektem końcowym jest samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym.
Aktualia sztuki	MO7S_WG02 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Aktualia sztuki jest zapoznanie studentów z bieżącymi wydarzeniami zachodzącymi w sztuce współczesnej.
Podstawy kompozycji	MO7S_WG01 MO7S_WG07 MO7S_UW02 MO7S_UW01 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03	Ćwiczenia dla I roku studiów kierunku malarstwo dotyczą działań plastycznych na płaszczyźnie. Poruszają zagadnienia schematów kompozycyjnych, rodzajów kompozycji, koloru i rytmu. Ćwiczenia dla II roku obejmują swym zakresem działania na płaszczyźnie w odniesieniu do przestrzeni trójwymiarowej oraz zagadnienia związane z tworzeniem utworów w rzeczywistej przestrzeni i utworów otwartych.
Historia malarstwa	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UK05 MO7S_KO04	<u>MALARSTWO WSPÓŁCZESNE</u> <u>Geneza, teoria i praktyka malarstwa XX wieku</u> - Modernizm in statu nascendi. - Geneza modernizmu a problem awangardy. - Teorie i koncepcje awangardy - Metafizyka obrazu. - Spór o esencjalizm.

			- Awangarda w defensywie w latach 30. - Zmierzch klasycznej awangardy w Europie i podjęcie jej dziedzictwa w USA. - Kontekst polski – malarstwo po 1945 roku - Wyjście z modernizmu. - Postkonceptualizm i postmodernistyczne motywy w malarstwie w USA. - Postmodernizm w malarstwie.
Estetyka	MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_KR01	I rok	I. <i>Aisthesis</i> – co to jest estetyka? II. <i>Logika doświadczenia zmysłowego</i> wg a. g. Baumgartena - estetyka jako odrębna dyscyplina filozoficzna III. monizm estetyczny IV. pluralizm estetyczny (piękno, śliczność). V. pluralizm estetyczny (wzniosłość). VI. pluralizm estetyczny (wzniosłość a tragizm). VII. pluralizm estetyczny (komizm, tragi-komizm) VIII. pluralizm estetyczny (brzydota, asteizm), IX. metafizyka a estetyka formy – klasyczna tradycja tzw. wielkiej teorii piękna X. formalizm w anglosaskiej estetyce xx wieku cd. XI. formalizm w polskiej estetyce dwudziestolecia międzywojennego XII. estetyka treści XIII. estetyka ekspresji – problem swoistości ekspresji artystycznej XIV. estetyka ekspresji (intuicji) XV. benedetto croce o estetyce jako nauce o wyrazie i ogólnej lingwistyce
		II rok	I. w kręgu psychoestetyki II. psychoestetyka Sigmunda Freuda III. psychoestetyka Carla G. Junga IV. estetyka fenomenologiczna V. teoria ocen estetycznych a teoria rozumienia dzieła sztuki VI. teoria rozumienia dzieła sztuki jako szczegółowa epistemologia dla nauk o sztuce VII. estetyka a socjologia i funkcjonalizm estetyczny VIII. anglosaska estetyka IX. analityczna\konsekwencje anglosaskiej estetyki analitycznej X. <i>na zakręcie od sztuki do po-sztuki</i>: kryzys estetyki – rzekomy czy autentyczny? XI. zrozumieć media z punktu widzenia estetyki XII. estetyka i anestetyka Wolfganga Welscha XIII. estetyka performatywności a somaestetyka XIV. estetyka jako część tradycyjnej czy już maszynowej epistemologii?

Filozofia	MO7S_WG02 MO7S_UW01 MO7S_KR01	I. co to jest filozofia? II. historia filozofii starożytnej III. chrześcijańska korekta filozofii antycznej IV. ilozofia podmiotu i jej konsekwencje V. empiryzm angielski a duch filozofii oświecenia VI. filozofia modernizmu i jej aksjologia VII. wyjścia z modernizmu - kwestia postmodernizmu
Fotografia jako sztuka	MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UW02 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_UK07 MO7S_KK03 MO7S_KO04	I - Archeologia fotografii - Fotografia portretowa, Hill i Adamson - Fotografia dokumentalna w XIX wieku - Fotografia artystyczna w XIX wieku: spór o artystyczny charakter fotografii - Wpływ fotografii na sztukę w XIX w. - Piktorializm – fotografia artystyczna 1890-1920 - Fotografia nurtu „nowego widzenia”: funkcja poznawcza i estetyczna medium - Fotomontaż zagraniczny: ideologia racjonalizacji i modernizacji sztuki - Fotomontaż polski: funkcje fotomontażu w kontekście awangardy, sztuki zaangażowanej politycznie i kultury popularnej - Pismo światła: Man Ray, Christian Schad i Laszlo Moholy-Nagy - Fotografia w surrealizmie - Witkacy: portrety fotograficzne II - Fotografia społeczno-dokumentalna: funkcje i charakterystyczne efekty dokumentu, kampanie społeczne z użyciem fotografii - The Family of Man, nowy dokument (Diane Arbus), dokument z pozycji „insajderki” (Nan Goldin) - Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii od pop-artu, przez hiperrealizm, do postmodernizmu - Fotografia w sztuce po II wojnie światowej: sposoby wykorzystania fotografii w sztuce konceptualnej, fotografia dokumentacyjna w nurtach postkonceptualistycznych (land art, body art, performance, akcjonizm) - Obrazy obrazów: funkcje fotografii odnoszących się do obrazów kultowych i artystycznych - Ostentacyjność i fotografia: Helmut Newton, Robert Mapplethorpe, Peter Joel Witkin, Erwin Olaf - Szkoła Düsseldorfa - Fotografia w świecie globalnym - Polski fotomedializm, praca na archiwum fotograficznym - Wybrane postawy artystyczne w fotografii łódzkiej
Historia sztuki nowoczesnej	MO7S_WG01 MO7S_UW01 MO7S_KK03	Celem zajęć z historii sztuki nowoczesnej, jest zdobycie wiedzy w zakresie zmieniających się stylów, kierunków i tendencji artystycznych w na przestrzeni XIX, XX i XXI wieku. Rozpoznawanie i umiejętność umieszczenia ich w dziejach sztuki. Zapoznanie się z najważniejszymi i najwybitniejszymi artystami

		reprezentującymi poszczególne zjawiska. Dodatkowo szczególny nacisk kładziony jest na uchwycenie zmienności i innowacyjności, z jednej strony, z drugiej zaś na długie trwanie i przenikanie się kolejnych zjawisk ze sobą wzajemnie dialogujących. Zatem przemiana i trwanie, jako zasady nieodmiennie obecne w sztuce.
Historia sztuki nowożytnej	MO7S_WG01 MO7S_UW01 MO7S_KK03	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG04 MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_KR01	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę i mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuka starożytnego Egiptu 2. Sztuka minojska i mykeńska 3. Sztuka starożytnej Grecji 4. Sztuka Etrusków 5. Sztuka rzymska 6. Sztuka wczesnochrześcijańska 7. Sztuka wczesnośredniowieczna 8. Sztuka przedromańska 9. Sztuka romańska 10. Sztuka gotycka
Język obcy: angielski, francuski, niemiecki	MO7S_UK05 MO7S_UK06 MO7S_UO03 MO7S_KR01	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie biegłości językowej B2+ w oparciu o język specjalistyczny – sztuki piękne, grafika, malarstwo, projektowanie graficzne, architektura, sztuki wizualne. Na podstawie autorskiego programu opracowanego przez lektorki mgr Elżbietę Rodzeń-Leśnikowską i mgr Katarzynę Wolską dla ASP w Łodzi.
Ochrona własności intelektualnej	MO7S_WG08	- Prawo autorskie jako jeden z elementów systemu ochrony własności intelektualnej, - ochrona wizerunku, szczegółowe zagadnienia z zagadnienia prawa autorskiego, pomysł, patent, wynalazek, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy, inne przedmioty ochrony, - mechanizmy uzyskiwania adekwatnej ochrony własności intelektualnej dla efektów pracy twórczej.
Prawo autorskie	MO7S_WG08	- przedmiot i podmiot prawa autorskiego, - ustalenie utworu, - autorskie prawa osobiste a autorskie prawa majątkowe, - współautorstwo, - opracowanie utworu,

		- korzystanie z utworu, - zarządzanie prawami autorskimi, - prawa pokrewne, - organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.
Podstawy fotografii	MO7S_WG01 MO7S_WG02 MO7S_WG03 MO7S_WG06 MO7S_UW01 MO7S_UO03 MO7S_UW04 MO7S_KR01 MO7S_KK03 MO7S_KO04	1. Rodzaje i budowa aparatów fotograficznych oraz ich zastosowanie: - fotografia małoobrazkowa (przykłady twórczości: Zofia Rydet); - średni format (Diane Arbus); - wielki format (August Sander) 2. Podstawowe funkcje aparatu: - prawidłowa ekspozycja dla materiałów światłoczułych oraz matrycy cyfrowej, pomiar przy użyciu światłomierzy zewnętrznych i wbudowanych w aparat, histogram, kontrast oświetlenia, użycie lamp flash - balans bieli i jego korekcja; - długi czas ekspozycji; - głębia ostrości 3. Wybrane rodzaje fotografii - charakterystyka: - dokumentalna - portretowa - studyjna / inscenizowana - naturalistyczna - uliczna (street photography) 4. Cechy wyróżniające fotografię na tle innych technik - „błąd” w fotografii i jego kreatywne zastosowanie: - zdjęcia poruszone / nieostre - zdjęcia w niskim i wysokim kluczu (low key, high key) - flary, winietowanie 5. Tworzenie spójnych cykli fotograficznych i ich prezentacja

5. Plany studiów – specjalność: malarstwo

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	Zal	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	O
Podstawy fotografii	30	2	E	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Zo	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	E	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	E	O
Podstawy mediów cyfrowych	30	2	E	O

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	2	Zal	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/1)	45	2	Zal	O/F

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/)	45	2	E	O/F

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	10	E	O/F
Rysunek	120	5	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 7

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zal	O/F
Egzamin B2 +	2	1	E	O
Filozofia	30	3	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 8

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	3	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 9

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 10

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	180	6	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	30	5	Zal	O
Plener I	120	4	Zal	O
Plener II	120	4	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Legenda:

E - egzamin

Zo - zaliczenie na ocenę

Zal – zaliczenie

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

Przedmiot do wyboru A*/ 1*/) :

1. Podstawy mediów cyfrowych

2. Wybrane zagadnienia z fotografii

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

6. Plany studiów – specjalność: rysunek

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	Zal	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Aktualia sztuki	30	2	Zal	O
Prawo autorskie	17	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	Zal	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	Zal	O
Podstawy fotografii	30	2	E	O
Szkolenie BHP	4	0	Zal	O
Szkolenie informatyczne	1	0	Zal	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	Zal	O

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	E	O
Aktualia sztuki	30	3	Zo	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Percepcja wizualna - teoria i historia koloru	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Podstawy typografii i DTP	30	2	E	O
Podstawy grafiki warsztatowej	30	2	E	O
Podstawy mediów cyfrowych	30	2	E	O

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Estetyka	30	2	Zal	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	Zal	O
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/1)	45	2	Zal	O/F

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Estetyka	30	3	E	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Podstawy kompozycji	60	4	E	O
Przedmiot do wyboru A *(1*/1)	45	2	E	O/F

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	3	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	Zal	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zo	O/F
Wychowanie fizyczne	30	0	Zal	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	E	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Malarstwo	120	5	E	O/F
Rysunek	180	10	E	O/F
Technologia malarstwa	30	4	E	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia malarstwa	30	2	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 7

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	Zal	O/F
Egzamin B2 +	2	1	E	O
Filozofia	30	3	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 8

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	E	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	Zal	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Fotografia jako sztuka	30	3	E	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 9

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	180	15	E	O/F
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	E	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Metody prowadzenia warsztatów artystycznych	30	2	Zo	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Przedmiot do wyboru B (z innych kierunków)	120	4	E	O/F

Semestr 10

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe – praca praktyczna	180	6	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	60	4	Zal	O/F
Seminarium dyplomowe – praca teoretyczna	30	5	Zal	O
Plener I	120	4	Zal	O
Plener II	120	4	Zal	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Moduł kształcenia uzupełniającego				

Legenda:

E - egzamin

Zo - zaliczenie na ocenę

Zal - zaliczenie

Przedmiot do wyboru A *(1*/):

1. Podstawy mediów cyfrowych

2. Wybrane zagadnienia z fotografii

Przedmioty w planie studiów są podzielone na następujące moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. plener, praktyki, szkolenia BHP i biblioteczne, wykłady monograficzne, dowolny przedmiot do wyboru z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (z oferty pozostałych kierunków studiów).

Załącznik nr 12 do Uchwały 199/24/k20-24
Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z dnia 25 czerwca 2024 r.

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: nowe media

Wydział: Sztuk Pięknych

Instytut: Nowe Media

Kierunek: nowe media

Poziom: 6

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2024/25

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
1.1 Informacje podstawowe	3
1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się ..	3
1.3 Charakterystyka kierunku	3
1.4 Koncepcja kształcenia	4
1.5 Cele kształcenia	5
1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku	5
1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi	6
1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów	7
2. Nauka, badania, infrastruktura	8
2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce	8
2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką	9
2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia	9
3. Program	10
3.1 Podstawowe informacje	10
3.2 Opis realizacji programu	10
3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć	11
3.4 Praktyki zawodowe	11
3.5 Ukończenie studiów	12
4 Efekty uczenia się	12
4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia	12
4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych - I stopień	14
5. Plany studiów	20
5.1 Studia I stopnia (poziom 6)	20

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	nowe media
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne / niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier / magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędnym tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.))</i>	studia pierwszego stopnia – licencjat
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) - 36 studentów	

1.2 Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: sztuka; dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

1.3 Charakterystyka kierunku

Kierunek studiów NOWE MEDIA wypełnia lukę w kształceniu w dziedzinie sztuki. Dotyczy to nie tylko nauczania w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ale także w pozostałych polskich uczelniach artystycznych. Kierunek stanowi odpowiedź na dynamiczną ewolucję mediów cyfrowych we współczesnej kulturze oraz ich stale rosnący wpływ na wszelkie obszary ludzkiej aktywności, w tym na sztuki plastyczne. Globalny świat mediów jest dziś wyznacznikiem cywilizacyjnego rozwoju, a związane z nim przemysły kultury i przemysły kreatywne

stają się wiodącymi gałęziami gospodarki krajów wysoko rozwiniętych oraz obszarami innowacji o ogromnym twórczym potencjale.

Dlatego kierunek NOWE MEDIA zorientowany jest przede wszystkim na aktualną problematykę zawartą w trójmianie: sztuka-technologia-trendy. Przy czym pojęcie sztuki obejmuje tu sztukę nowych mediów (utożsamianą z mediami elektronicznymi), sztukę transmedialną (integrującą nowe media i tradycyjne media sztuki) i sztukę transdyscyplinarną (gdzie różne formy sztuki wchodzą w relacje z dyscyplinami pozaartystycznymi). Pojęcie technologii odnosi się tu przede wszystkim do współczesnych urządzeń, systemów i metod wykorzystywanych do celów artystycznych, jak: komputer, system, kod, algorytm, procedura. Natomiast pojęcie trendy obejmuje, poza technologią, także ważne obszary tematyczne z zakresu estetyki mediów cyfrowych, sztuki generatywnej, procesualnej, immersyjnej, partycypacyjnej i mappingu jak: obrazowanie wiedzy, postczłowiek, cyborgi i ciała rozszerzone, symulacje sztucznego życia, sztuczna inteligencja i jej uczenie maszynowe i wiele innych.

W takim kontekście główną cechą kierunku NOWE MEDIA jest umiejętność zaspokojenia społecznych potrzeb świadomego funkcjonowania i uprawiania sztuki w świecie wszechobecnych mediów cyfrowych. Odbywa się to poprzez specjalistyczne kształcenie przyszłych artystów, wykorzystujących w swojej sztuce wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich wpływem na współczesną kulturę.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku NOWE MEDIA prowadzone jest na studiach pierwszego i drugiego stopnia. Obejmuje zdobywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej. Studia kształcą zarówno umiejętności praktyczne jak i teoretyczne, oparte na rozumieniu, interpretowaniu i kompetentnej ocenie zjawisk zachodzących w życiu artystycznym i społecznym. Pozwalają na łączenie autorskiego, jednostkowego wymiaru twórczości artystycznej z pracą w zespole oraz z wymiarem wspólnotowym globalnej kultury cyfrowej.

Kierunek oferuje zajęcia prowadzone przez artystów specjalizujących się w problematyce nowych mediów i ich styku z innymi sztukami wizualnymi. Umożliwia studentom wybór trzech obszarów dyplomowania z modułów kształcenia kierunkowego. Moduły kształcenia ogólnego oraz moduły kształcenia uzupełniającego pozwalają pogłębić wiedzę i twórcze umiejętności praktyczne o dodatkowe aspekty sztuki, a także dostrzec punkty przecięcia wybranego tematu dyplomowego z innymi dziedzinami twórczości i badań kultury cyfrowej.

1.5 Cele kształcenia

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

Absolwenci studiów pierwszego stopnia posiadają wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne odpowiadające szóstemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej i są przygotowani do podjęcia studiów drugiego stopnia.

W szczególności posiadają wiedzę i umiejętności w zakresie realizacji prac artystycznych z obszaru sztuki nowych mediów i innych sztuk wizualnych, w zakresie ekspresji artystycznej, warsztatu twórczego, publicznych prezentacji i autorskich wypowiedzi. W zakresie kompetencji społecznych cechuje ich niezależność, krytyczne podejście, etos i działanie na rzecz interesu publicznego.

Szczegółowe opisy efektów kształcenia są podane w rozdziale 4.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do dziedziny *sztuka* i dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W tym obszarze absolwenci kierunku będą przygotowani do aktywnego uczestnictwa w krajowym i międzynarodowym życiu artystycznym, którego ramy wyznaczają m.in. takie manifestacje sztuki nowych mediów jak: Ars Electronica w Linz, Austria, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, Niemcy, czy Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains w Tourcoing, Francja.

Jednak pod względem społeczno-gospodarczym kierunek NOWE MEDIA jest przyporządkowany do obszaru przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych, ponieważ:

- Do przemysłów kultury zalicza się przemysły bezpośrednio związane z dziedzinami kultury, dążące do masowej produkcji opartej na prawie autorskim. Należy do nich przemysł filmowy i wideo, telewizja i radio, muzyka, książki i prasa. Nowe media są w tym obszarze reprezentowane głównie przez gry i realizacje wideo, ale wszechobecna obróbka cyfrowa stwarza szerokie pole zatrudnienia w każdym z tych przemysłów.
- Do przemysłów kreatywnych zalicza się przemysły pośrednio związane z głównymi dziedzinami kultury. Ich kulturowa działalność jest jednak niezbędnym składnikiem innych gałęzi gospodarki. Produkcja jest tu często oparta na prototypach, prawie autorskim i innych

własnościach intelektualnych. Główne obszary przemysłów kreatywnych to szeroko rozumiany design, architektura i reklama. Korzystanie z mediów cyfrowych w tych przemysłach jest powszechne, co tworzy doskonałe warunki podjęcia pracy dla absolwentów kierunku NOWE MEDIA.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z marca 2021 roku, w ostatnich latach rośnie w Polsce liczba przedsiębiorstw, których działalność zaliczana jest do przemysłów kultury i kreatywnych. "W 2019 r. osiągnęła poziom 121,5 tys. podmiotów działających w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury. Najliczniej reprezentowaną dziedziną kultury w 2019 r. była dziedzina *Sztuki wizualne* (28,7 tys. podmiotów), a w dalszej kolejności *Reklama* (26,7 tys.), *Sztuki audiowizualne i multimedia* (20,4 tys.) oraz *Książki i prasa* (19,9 tys.). Przeważającą większość podmiotów (99,0%) stanowiły mikroprzedsiębiorstwa, skupiające 72,7% pracujących w obszarze przemysłów kultury i kreatywnych. Miesięczne wynagrodzenie brutto na 1 zatrudnionego wyniosło 6458 zł. Międzynarodowa wymiana dóbr i usług kulturalnych i kreatywnych charakteryzowała się dodatnim saldem obrotów"¹.

Komisja Europejska także prowadzi szczegółowe badania sektora przemysłów kultury w Europie. Z ogólnodostępnych danych, które można znaleźć w Internecie wynika, że Polska jest klasyfikowana dosyć nisko, zarówno pod względem procentowego wkładu przemysłów kultury i kreatywnych do krajowego PKB, jak i pod względem kwoty obrotów handlowych liczonych w Euro. Perspektywy społeczno-gospodarcze dla przemysłów kreatywnych można więc określić jako bardzo obiecujące i przyszłościowe, potrzebujące absolwentów z kierunków, których absolwenci podejmą działania „oparte na indywidualnej kreatywności i talencie, i które mają zarazem potencjał tworzenia PKB i miejsc pracy poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”.² Takimi poszukiwanymi specjalistami są właśnie absolwenci kierunku NOWE MEDIA.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wszystkie efekty uczenia się na kierunku NOWE MEDIA są zgodne z potrzebami społeczno-gospodarczymi miasta Łodzi, Polski i Europy. Potrzeby te, związane głównie z działalnością

¹

https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/21/3/1/przemysly_kultury_i_kreatywne_w_2019_roku.docx

² definicja wg Creative Industries Taskforce, Wielka Brytania 1997 [w:] https://nck.pl/upload/2011-01-/prezentacja_przemysly_kultury.pdf

artystyczną, przemysłami kultury i przemysłami kreatywnymi, opierają się na talencie i indywidualnej kreatywności, które wzmocnione są innymi umiejętnościami i kompetencjami. Jak wynika z treści trzeciej edycji raportu *Future of Jobs* opublikowanego przez World Economic Forum w październiku 2020, 10 najważniejszych umiejętności i kompetencji niedalekiej przyszłości to:

- 1 Analityczne myślenie i innowacje
- 2 Aktywne uczenie się
- 3 Rozwiązywanie złożonych problemów
- 4 Krytyczne myślenie i analiza
- 5 Kreatywność, oryginalność i pomysłowość
- 6 Przywództwo i oddziaływanie społeczne
- 7 Korzystanie z technologii
- 8 Projektowanie technologii i programowanie
- 9 Odporność, umiejętność radzenia sobie ze stresem, elastyczność
- 10 Wnioskowanie, rozwiązywanie problemów i tworzenie idei

Wszystkie one mają swoje odzwierciedlenie w efektach uczenia się dla kierunku NOWE MEDIA.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

- artysta prowadzący działalność twórczą w zakresie sztuki nowomiedialnej (opartej o nowe technologie cyfrowe np. sztuka generatywna, interaktywna), transdyscyplinarnej (tworzącej relacje z innymi pozaartystycznymi dyscyplinami praktyk społecznych np. z nauką, aktywizmem społecznym itp.) oraz transmedialnej (integrującej nowe media i tradycyjne media sztuki, ich interakcje prowadzą do wyłonienia nowej, hybrydycznej płaszczyzny oddziaływania)
- projektant grafiki multimedialnej i generatywnej oraz interaktywnej komunikacji wizualnej w przemyśle kreatywnym (agencje interaktywne, software house, studia graficzne, agencje eventowe, studia filmowe)
- kurator i animator działań artystycznych, kulturalnych i edukacyjnych z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Potencjał pracowników kierunku NOWE MEDIA daje szansę na badanie sztuki nowomediowej jako zjawiska zmiennego i procesualnego, a co za tym idzie interesującego pod względem artystycznym. Polem badań naukowo - artystycznych mogą stać się zdefiniowane przez prof. Ryszarda Kluszczyńskiego pojęcia nowomediowości, transmediowości i transdyscyplinarności będące jego zdaniem istotą współczesnej kultury artystycznej a tym samym całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów.

Wybrane, uszczegółowione kierunki badań:

- **sztuka nowomediowa, transmediowa i transdyscyplinarna** - badania istotnych obszarów sztuki nowych mediów jako różnych środowisk praktyk artystycznych;
- **sztuka generatywna** - badanie generatywności w odniesieniu do zastosowań w praktyce artystycznej zaawansowanych procedur algorytmicznych;
- **processing** - twórcze wykorzystanie środowiska programistycznego do tworzenia dzieł sztuki generatywnej, poszukiwanie różnych możliwości interakcji z dziełami sztuki, projektowanie pseudolosowości oraz łączenie obrazów i dźwięków;
- **videomapping** - badania synergii niematerialnych obrazów cyfrowych i materialności obiektów rzeczywistych;
- **obrazowanie wiedzy** - przekraczanie granic tradycyjnie pojmowanej sztuki związanej z geometrią, nowe sposoby obrazowania dotyczące stosowanych technologii, ale także złożonych procesów społecznych, kulturowych, odniesień do nauki, statystyki jak i codzienności;
- **sztuka interaktywna** - badania nowoczesnych działań wizualnych, w których aranżujący dzieło artysta przewiduje współuczestnictwo publiczności;
- **gry komputerowe** - badania we współpracy z ośrodkami informatycznymi w zakresie łączenia warstwy wizualnej z mechaniką gry;
- **organizacja przestrzeni** - poszerzanie zakresu metod polegających na aranżowaniu przestrzeni, w której widz będzie poddany zintegrowanemu działaniu przestrzennych bodźców wizualnych i dźwiękowych;
- **działania performatywne i aktywizm** - poszukiwanie nowych możliwości działań w obszarze sztuki akcji, kiedy w trakcie tworzenia zdarzenia wykorzystywane środki artystyczne wymykają się spod kontroli artysty;

- **miks, kolaż, montaż**- szukanie nowych form artystycznych dla przestrzennych kompozycji wykonanych z przedmiotów gotowych;
- **od pigmentu do piksela** - wyjście poza tradycyjne rozumienie obrazu malarskiego oraz stosowane dawniej technologie i konwencje kompozycyjne. Łączenie klasycznych metod i technik malarskich ze współczesnymi technologiami cyfrowymi;
- **matryca jako dzieło sztuki** - poszukiwanie nowych sposobów wykorzystania matrycy (w tym np. matrycy fotograficznej itp.);
- **badania odnoszące się do tradycji** - refleksja nad nowymi mediami w kontekście historycznych działań awangardowych oraz nad sposobami integracji nowych mediów i sztuki tradycyjnej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Badania, które są w kręgu zainteresowań kadry naukowo-dydaktycznej na kierunku NOWE MEDIA powinny mieć silne umocowanie w programach dydaktycznych poszczególnych przedmiotów kierunkowych i kształcenia uzupełniającego oraz przedmiotów teoretycznych. Również tematy prac dyplomowych powinny być ściśle związane z problematyką badawczą kierunku. Realizacja tych założeń wymusza zarówno ciągłe doskonalenie programów nauczania oraz aktywność twórczą pedagogów jak i zakłada chęć poszerzania wiedzy i umiejętności przez studentów. Przewiduje się między innymi, włączanie doświadczeń dydaktycznych uzyskanych w zetknięciu z indywidualnymi postawami artystycznymi studentów w tok tematycznie dopasowanych badań naukowych.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Infrastruktura konieczna do prowadzenia kształcenia bazuje na odpowiednio wyposażonych salach dydaktycznych oraz sprzęcie komputerowym i oprogramowaniu jakim dysponuje Katedra Kompozycji. W związku z rozwojem oprogramowania i sprzętu komputerowego konieczne będą uzupełnienia stanowisk komputerowych oraz aktualizacje programów tak, aby studenci mieli możliwości realizowania prac we współczesnych standardach produkcyjnych. Powinna być zachowana dbałość o ścisły związek między zaawansowaniem technologicznym sprzętu poznanego i obsługiwanego w trakcie edukacji z tym, który będzie używany w późniejszej pracy zawodowej. Postuluje się doposażenie pomieszczeń w elementarny sprzęt oświetleniowy potrzebny podczas robienia zdjęć i filmów lub należy zapewnić studentom dostęp do studia fotograficzno-filmowego, sale i laboratoria powinny zostać wyposażone w nowoczesny sprzęt do wyświetlania obrazów. Wskazane jest, aby

studenci mogli korzystać z drukarki wielkoformatowej, plotera tnąco-kreślącego, plotera laserowego CNC oraz z drukarki 3D.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Cele i założenia programowe kierunku NOWE MEDIA realizowane są na I i II stopniu studiów (6 i 7 poziom kształcenia). Poniższe informacje dotyczą I stopnia.

I stopień kształcenia

Pierwszy rok studiów to kształcenie podstawowe w dwóch pracowniach praktycznego modułu kierunkowego oraz podstawowe kształcenie ogólne w tym obowiązkowe przedmioty teoretyczne. Na drugim roku studiów kontynuowane jest nauczanie w module ogólnym i jednocześnie rozpoczyna się studiowanie trzech przedmiotów kierunkowych. Fakultatywnie wybierane są i studiowane trzy (z pięciu danych) przedmioty kształcenia uzupełniającego. Trzeci rok studiów to wybór przedmiotu kierunkowego oraz zakończenie nauczania teoretycznego ogólnego i kształcenia teoretycznego kierunkowego. Trzeci rok studiów kończy się pracą dyplomową w wybranej pracowni kierunkowej. Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 tego dokumentu.

Nazwy, treści programowe i przypisane efekty kształcenia wszystkich przedmiotów znajdują się w punkcie 4.3 niniejszego dokumentu.

3.2 Opis realizacji programu

Program kierunku realizowany jest w ramach zajęć praktycznych w formie ćwiczeń, w trakcie pracy własnej studentów, na praktykach zawodowych oraz poprzez zajęcia seminaryjne i wykłady.

Sposoby realizacji programu oraz forma weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na poszczególnych przedmiotach znajdują się w sylabusach przedmiotów kierunkowych.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 6

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	196
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	196
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	9
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	60
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	31

łącznie liczba godzin zajęć: **2016**

3.4 Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci studiów I-go stopnia (poziom 6) odbywają zawodowe praktyki studenckie w wymiarze 100 godzin zajęciowych (przekłada się to na 75 godzin zegarowych, a to na 2 tygodnie ośmiogodzinnej pracy standardowej) po II roku studiów licencjackich. Praktyki należy zrealizować najpóźniej do końca V semestru. Waga przedmiotu jest równa 4 pkt. ECTS.

Studia I-go stopnia, jako studia zawodowe powinny umożliwić absolwentowi podjęcie pracy na stanowiskach zbieżnych z kierunkiem studiów. Jednocześnie zachęcić go do podjęcia dalszej edukacji na studiach II-go stopnia. Zetknięcie studenta z realną problematyką wykonywania pracy zawodowej pozwala mu na określenie osobistych preferencji odnośnie dalszego rozwoju. Pozwala nauczyć się funkcjonowania w zespole i odpowiedzialności za część lub całość powierzonych obowiązków.

Gwarantuje elementarne doświadczenie przy poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów.

Staje się szansą na nawiązanie kontaktów zawodowych i środowiskowych.

Studenci kierunku nowe media mają możliwość odbycia praktyk w trzech formach według poniższych zasad: umowa o skierowanie studenta na bezpłatne praktyki zawarta pomiędzy ASP a wybraną firmą, wystąpienie o zwolnienie z praktyk na podstawie dokumentu potwierdzającego odbycie pracy zawodowej, odbycie praktyk jako wolontariusz w ASP w Łodzi.

3.5 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów:

Studia I stopnia (6 poziom)

Warunkami ukończenia studiów są:

- 1 Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.
- 2 Złożenie i obrona na egzaminie dyplomowym pracy dyplomowej licencjackiej. Praca dyplomowa składa się z projektu dyplomowego (część praktyczna pracy) i opisu projektu. Praca dyplomowa jest recenzowana przez jednego recenzenta.

4 Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku nowe media, stacjonarne studia I stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych
Nazwa kierunku	nowe media
Specjalność	
Poziom kształcenia i typ studiów	I stopień, studia stacjonarne (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dn.14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
Wiedza Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_WG01	posiada podstawową wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, zna wybrane techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG02	definiuje pojęcie nowe media, posiada wiedzę dotyczącą praktyk artystycznych zaliczanych do nowych mediów, w zaawansowanym stopniu zna techniki i technologie medialne związane z tym obszarem sztuki oraz z innymi dyscyplinami artystycznymi	P6S_WG
NM6S_WG03	zna i rozumie zagadnienia dotyczące kompozycji utworów tradycyjnych, nowomiedialnych, transmedialnych i transdyscyplinarnych, w zaawansowanym stopniu zna metody i narzędzia konieczne do ich realizacji, posiada wiedzę na temat psychofizjologii i percepcji widzenia	P6S_WG
NM6S_WG04	ma wiedzę z historii sztuki, jest świadomy procesu zmian w sztuce, w zaawansowanym stopniu rozumie zależności między twórczością w zakresie nowych mediów a innymi działaniami w obszarze sztuk plastycznych i wizualnych	P6S_WG P6S_WK
NM6S_WG05	w zaawansowanym stopniu identyfikuje istotne zjawiska kulturowe związane z przemianami w sztuce prowadzące do powstania nowego jej obszaru definiowanego jako nowe media	P6S_WG
NM6S_WG06	dostrzega związek teoretycznych założeń sztuki nowych mediów z własną działalnością artystyczną, zna podstawową literaturę z zakresu teorii i historii sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WG07	wie o relacjach między teorią a praktyką zawartą w programie studiów z zakresu nowych mediów, zna współczesne metody promocji i upowszechniania różnych rodzajów dzieł sztuki nowych mediów	P6S_WK
NM6S_WK08	zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, oraz podstawowe uregulowania z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego	P6S_WK
Umiejętności Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_UW01	potrafi stosować w praktyce artystycznej klasyczne oraz te związane z nowymi mediami techniki oraz dobrać i zastosować właściwe sposoby ich realizacji	P6S_UW
NM6S_UW02	w realizowanych pracach wykorzystuje środki ekspresji specyficzne dla nowych mediów oraz tradycyjnych dyscyplin sztuki	P6S_UW
NM6S_UW03	swobodnie korzysta z wyobraźni, intuicji, emocji, wiedzy oraz wcześniejszych doświadczeń w kreowaniu własnych wypowiedzi artystycznych	P6S_UW
NM6S_UW04	stosuje w praktyce artystycznej poznane zasady kompozycji utworów wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem swoistości struktury dzieł nowych mediów	P6S_UW
NM6S_UW05	dokonuje wyboru technik i narzędzi właściwych do zamierzonych celów, stosuje efektywne sposoby ćwiczenia i rozwijania umiejętności szczególnie w zakresie mediów elektronicznych, potrafi korzystać z warsztatu tradycyjnego, ale przede wszystkim wprowadza nowe techniki i technologie cyfrowe	P6S_UW P6S_UU
NM6S_UW06	samodzielnie organizuje warsztat artystyczny, uzupełnia wiedzę kierunkową i doskonali umiejętności w celu nadania własnym pracom indywidualnego charakteru	P6S_UW
NM6S_UW07	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne z obszaru nowych mediów umieszczając je we właściwym kontekście historycznym i kulturowym	P6S_UW
NM6S_UW08	w oparciu o źródła bibliograficzne potrafi przygotować proste prace pisemne, wystąpienia ustne oraz prezentacje multimedialne z użyciem podstawowej terminologii opisującej obszar sztuki nowych mediów	P6S_UK
NM6S_UK09	potrafi stosować odpowiednie formy zachowań podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych	P6S_UK
NM6S_UK10	potrafi przygotować przestrzeń wystawienniczą zgodną z zamierzonym celem oraz prezentację własnych dokonań w formie cyfrowej i drukowanej	P6S_UK
NM6S_UK11	jest przygotowany do działań indywidualnych i kolektywnych, zna zasady pracy zespołowej i w zależności od powierzonych mu zadań może w zespole pełnić różne role, potrafi porozumiewać się ze współpracownikami za pomocą współczesnych platform komunikacyjnych	P6S_UO
NM6S_UK12	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
NM6S_UU13	rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia technik realizacyjnych, posiada umiejętności do kontynuowania kształcenia na studiach 2 stopnia	P6S_UU

Kompetencje społeczne Po ukończeniu studiów absolwent:		
NM6S_KK01	potrafi samodzielnie wykorzystać zdobyte kwalifikacje, wykazuje umiejętności zbierania i selekcji informacji o swoim miejscu w obszarze sztuki nowych mediów oraz potrafi formułować krytyczną argumentację o efektach własnej działalności twórczej a także o wynikach pracy innych	P6S_KR
NM6S_KK02	komunikuje się ze społeczeństwem, rozumie społeczną funkcję działań twórczych, promuje sztukę nowych mediów z wykorzystaniem nowych metod przekazywania informacji	P6S_KO P6S_KR
NM6S_KK03	rozwiązuje problemy związane z adaptacją do zmieniających się warunków społecznych	P6S_KK
NM6S_KK04	współpracuje z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów	P6S_KK
NM6S_KO05	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego	P6S_KO
NM6S_KR06	jest gotów do podjęcia działalności artystycznej ze świadomością zasad etyki zawodowej i z poszanowaniem dla dorobku innych	P6S_KR

4.2 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych – I stopień

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką dawną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowożytnej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Historia sztuki nowoczesnej	NM6S_WG04 NM6S_UW07 NM6S_KO05 NM6S_WG05	Zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej.
Język obcy	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2.
Język obcy – egzamin B2	NM6S_UK12	Program wyrównania, uzupełnienia i usystematyzowania języka obcego na poziomie B2. Weryfikacja standaryzowanym egzaminem na poziomie B2.
Podstawy kompozycji	NM6S_WG03 NM6S_UW01 NM6S_UW04 NM6S_KK01	Komponowanie na płaszczyźnie: łączenie dwóch różnych układów, charakter i rola elementów w układzie, podział płaszczyzny, otwarta kompozycja rytmiczna, komponowanie w sytuacji silnego ograniczenia środków formalnych, kompozycja zamknięta, przekształcenie kompozycji zamkniętej, rysunek, grafika albo obraz na temat jednej cechy wybranego przedmiotu. Komponowanie w przestrzeni trójwymiarowej: układ przestrzenny z elementów o charakterze liniowym,

		kompozycja z brył i płaszczyzn, kompozycja z płaszczyzn i krzywizn, układ dwóch podobnych brył. Kompozycje czasoprzestrzenne, otwarte, interaktywne: zorganizowany ciąg wizualny przebiegający w czasie, książka artystyczna, film, animacja komputerowa, kolekcja plastyczna – zbiór luźnych przedmiotów jako interaktywna rzeźba otwarta, zachęcająca oglądającego do zmian konfiguracji, układ przestrzenny zdolny do przybierania różnych wyglądków poprzez zastosowanie ruchomych połączeń.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	NM6S_UW05	Propedeutyka najpopularniejszych programów graficznych do tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, technik multimedialnych, zadań na potrzeby reklamy, filmu, grafiki i animacji 3D oraz architektonicznego projektowania wnętrz.
Podstawy mediów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_KK01 NM6S_KK03	Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane). Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeń barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji. Jakość obrazu cyfrowego. Usystematyzowanie zagadnień rozdzielczości, wielkości, parametrów drukarskich. Podstawowe zagadnienia przygotowania do druku. Podstawowe pojęcia filmowe. Podstawowe zasady montażu filmowego. Przykładowe narzędzia programowe do montażu i realizacji prostych efektów specjalnych audio-video.
Media cyfrowe	NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Obraz cyfrowy w kontekście współczesnych mediów: telewizja, Internet, kanały mobilne i wielkozasięgowe. Koncepcje rozszerzonej percepcji rzeczywistości: obraz 3D, Augmented Reality, Virtual Reality, udźwiękowienie przestrzenne. Cechy obrazów generowanych w czasie rzeczywistym: np. dynamiczne wizualizacje 3D, gry. Współczesne zagadnienia interfejsu: interfejs jako narzędzie w sztuce, interfejs jako sztuka, sztuka jako interfejs. Zagadnienia interdyscyplinarności we współczesnych mediach cyfrowych na przykładzie geometrii dyskursywnych, infografik, mediów dynamicznych. Kontekst sztuki Nowych Mediów z użyciem technik cyfrowych wobec współczesnych postaw estetycznych, społecznych, politycznych i historycznych.

Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	NM6S_WG01 NM6S_UW05 NM6S_KK01	Treści programowe przedmiotu dotyczą wybranych zagadnień programowania ukierunkowanego na tworzenie obrazów cyfrowych oraz zdobycia praktycznych podstawowych umiejętności kodowania utworów wizualnych w wybranym środowisku programistycznym. W szczególności są to: pojęcie sztuki algorytmicznej, projektowanie algorytmów (proceduralnych ciągów czynności), programowanie strukturalne (funkcje i zmienne), podstawowe typy danych instrukcje sterujące (instrukcje warunkowe, pętle, iteracja i rekurencja), układy współrzędnych i transformacje (translacja, rotacja, skalowanie), kodowanie barw w modelach RGB i HSB, modułowość i multiplikacja pojęcie sztuki generatywnej, porządek a przypadek (fraktale, systemy stochastyczne), pseudolosowość w obrazie cyfrowym (generatory liczb, szum Perlina) projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji obrazów bazujących na wspólnym systemie parametrów).
Kreatywne kodowanie	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu dotyczą zaawansowanej wiedzy na temat metod tworzenia obrazów cyfrowych w środowisku programistycznym oraz rozwinięcia umiejętności kreatywnego kodowania jako środka artystycznego wyrazu. W szczególności są to: złożone struktury danych (tablice, listy), analiza danych informacji, wizualizacja danych jako forma wypowiedzi artystycznej, programowanie typografii, paradygmat programowania obiektowego, programowanie animacji, twórcze wykorzystanie błędu w obrazie cyfrowym, prosta interakcja za pomocą klawiatury i myszy.
Działania intermedialne	NM6S_WG02 NM6S_WG07 NM6S_UW02 NM6S_UW06 NM6S_KR06	Treści programowe przedmiotu Działania Intermedialne uzupełniają program nauczania kompozycji. W szczególności są to: figuracja jako istotny czynnik zmieniający zasady budowania formy w dziełach plastycznych; łączenie nowych technologii i tradycyjnych środków plastycznych, takich jak rysunek, malarstwo figuratywne, fotografia, film; rozszerzenie pojęcia „przedmiotów znalezionych” o „ready made” znalezione w internecie, stanowiące elementy dzieła; zagadnienia związane ze sztuką nowoczesną, nowymi, powszechnie dostępnymi mediami i transmedialnością charakterystyczną dla sztuki współczesnej; medium jako narzędzie do uzyskania zamierzonej idei, a nie cel sam w sobie.
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UU13 NM6S_KR06	Videomapping jako forma rozszerzonej rzeczywistości (XR), tworzenie wirtualnej matrycy obrazu, dostosowanie obrazu cyfrowego do projekcji na fizycznym obiekcie, kreowanie iluzji przestrzeni w obrazie cyfrowym, wieloplanowość projekcji obrazów kinetycznych, synteza wirtualnego obrazu cyfrowego i

		fizycznego obiektu, tworzenie instalacji czasoprzestrzennych z zastosowaniem kinetycznych projekcji świetlnych, tworzenie aplikacji rozszerzonej rzeczywistości.
Proseminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym	NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG05 NM6S_WG07 NM6S_UW03 NM6S_UW05 NM6S_UW07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01	Podstawowa wiedza związana z szeroko pojmowaną sztuką nowych mediów. Wybór koncepcji, tematu i właściwych technologii dotyczących dyplomowej pracy licencjackiej. Indywidualna praca twórcza i teoretyczna.
Seminarium dyplomowe razem z wybranym przedmiotem kierunkowym + opis pracy dyplomowej	NM6S_WG02 NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_WG07 NM6S_UW08 NM6S_UK09 NM6S_UK10 NM6S_KK01 NM6S_KK02	Podsumowanie wiedzy o kreacji artystycznej w obszarze sztuki nowych mediów zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów. Realizacja pracy dyplomowej – indywidualna praca twórcza. Przygotowanie opisu licencjackiej pracy dyplomowej.
Zagadnienia sztuki aktualnej	NM6S_WG04 NM6S_WG06 NM6S_UW07 NM6S_KO05	Zagadnienia związane ze sztuką aktualną. Najnowsze trendy i działania artystyczne, jako immanentna część światowej sztuki współczesnej.
Formy Rysunkowe	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Tradycyjne ćwiczenia w oparciu o studium z natury oraz ćwiczenia warsztatowo – konceptualne. Program zakłada zróżnicowany stopień trudności ćwiczeń. Ćwiczenia mają charakter propedeutyczny, rozwijający przede wszystkim umiejętność świadomej obserwacji rzeczywistości, komponowania obrazu na płaszczyźnie za pomocą technik rysunkowych. Eksperymentowanie z nowymi mediami i materiałami w aspekcie notacji rysunkowej.
Działania Interaktywne i Site Specific	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Program pracowni zorientowany jest na szeroko rozumiane działania site-specific umożliwiające aktywny wpływ na przestrzeń medialną i publiczną. Realizacje prac polegają przede wszystkim na połączeniu „stacjonarnych” elementów rzeźbiarskich z elementami krajobrazu – dla dzieł plenerowych, bądź architekturą – dla realizacji we wnętrzach. Sformułowanie dzieła jest poprzedzone badaniem kulturowej matrycy miejsca – uwzględniającym jego aspekty historyczne, architektoniczne, topograficzne, środowiskowe, społeczne, krajobraz pierwotny czy historię krajobrazu kulturowego.

Działania Fotograficzne	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Pracownia Działań Fotograficznych jest przestrzenią eksperymentów artystycznych i dyskusji nad problemami związanymi z medium fotografii, ale przede wszystkim miejscem nauki technicznych aspektów fotografii (w szczególności fotografii studyjnej). Program obejmuje zagadnienia dotyczące tworzenia komunikatów, w których fotografia stanowić może zarówno autonomiczny środek wypowiedzi, jak też być częścią multimedialnej lub interdyscyplinarnej całości.
Przestrzeń Eksperymentu Malarskiego	NM6S_WG02 NM6S_UW01 NM6S_UW02 NM6S_UW05 NM6S_UK10 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy malarskiego studium z natury oraz zagadnień konstrukcji i budowy obrazu. Ćwiczenia obejmują podstawowe zagadnienia malarskie, takie jak: temperatura barwy w świetle i w cieniu, oraz statyka i dynamika poszczególnych obszarów przedstawienia, pozwalają uwrażliwić studenta na kontrasty kolorystyczne i walorowe, kontrasty kształtu i wielkości elementów oraz ich przestrzenność. Ten etap studiowania w pracowni umożliwia studentowi doskonalenie i rozwijać warsztat malarski oraz dobierać odpowiednie zindywidualizowane środki plastyczne do namalowania obrazu pokazującego fragment natury. W programie zakłada się również eksperymentowanie z różnymi materiałami i technikami malarskimi.
Projektowanie Form Multimedialnych	NM6S_WG02 NM6S_UW05 NM6S_UK11 NM6S_KK04	Program pracowni dotyczy dwóch głównych sfer realizacji. Przestrzeni filmowo-animacyjnej i interaktywno-multimedialnej. W obszarze form nieinteraktywnych studenci projektują i realizują filmowe lub/i animowane rozwiązania infograficzne takie jak np: składniki kampanii reklamowych, społecznych czy okolicznościowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych. W zakresie rozwiązań interaktywnych pracownia wprowadza do problematyki projektowania i realizacji warstwy interfejsu lub funkcjonalnych aplikacji czy ich funkcjonujących na platformie docelowej prototypów. Rozwiązaniami technicznymi zadań z tej grupy są aplikacje użytkowe (lub ich prototypy) realizowane na platformę Android.
Prawo autorskie	NM6S_WK08 NM6S_KR06	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą zagadnień prawa autorskiego. Prawa i obowiązki twórcy w aktualnej rzeczywistości prawnej.
Wychowanie fizyczne	—	Ćwiczenia wspomagające zachowanie i rozwój ogólnej sprawności fizycznej. Zasady współpracy w zespole.

Szkolenie BHP	—	Zagadnienia związane z obecną sytuacją prawną i ustawodawczą dotyczącą bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawa i obowiązki studenta w tym zakresie. Zasady pierwszej pomocy. Zasady postępowania w sytuacjach zagrożeń, ich prewencji i eliminowania.
Szkolenie informatyczne	—	Instruktaż dotyczący systemów informatycznych związanych z bezpośrednim funkcjonowaniem studenta w rzeczywistości informatycznej uczelni (wirtualny dziekanat, poczta, serwisy informacyjne).
Szkolenie biblioteczne	—	Instruktaż obejmujący zagadnienia użycia systemów informatycznych dotyczących obsługi zintegrowanych katalogów bibliotecznych oraz zasad korzystania ze zbiorów biblioteki ASP w Łodzi.

5. Plany studiów

5.1 Studia I stopnia (poziom 6)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	z/o	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
Prawo autorskie	17	1	z	O
szkolenie BHP	4	0	z	O
szkolenie informatyczne	1	0	z	O
szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
SUMA	324	32		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	45	5	z/o	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy mediów cyfrowych	30	4	e	O
Podstawy kodowania obrazów cyfrowych	30	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	330	34		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	z/o	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	z/o	O
Kreatywne kodowanie	45	5	z/o	O
Działania intermedialne	45	5	z/o	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	435	44		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Język obcy	30	2	z/o	O
Podstawy kompozycji	60	5	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Media cyfrowe	45	5	e	O
Kreatywne kodowanie	45	5	e	O
Działania intermedialne	45	5	e	O
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość	45	5	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Rysunek*	45	5	z/o	F
Działania Interaktywne i Site Specific*	45	5	z/o	F
Działania Fotograficzne*	45	5	z/o	F
Malarstwo*	45	5	z/o	F
Projektowanie Form Multimedialnych*	45	5	z/o	F
SUMA	435	45		

*Student wybiera 3 z 5 przedmiotów fakultatywnych (F). Przedmioty fakultatywne mogą być zmienione po uzgodnieniu z dyrektorami odpowiednich instytutów.

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy- egzamin B2	2	1	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – proseminarium dyplomowe	90	12	e	O
Kreatywne kodowanie – proseminarium dyplomowe				
Działania intermedialne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
praktyki zawodowe (po II roku)	100	4	z	O
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	312	23		

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

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/ F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego – 1 przedmiot do wyboru				
Media cyfrowe – seminarium dyplomowe	90	12	z	O
Kreatywne kodowanie – seminarium dyplomowe				
Działania intermedialne – proseminarium dyplomowe				
Videomapping i rozszerzona rzeczywistość – proseminarium dyplomowe				
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	z/o	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
wychowanie fizyczne	30	0	z	O
SUMA	180	18		

Legenda:

O: przedmiot obowiązkowy

F: przedmiot fakultatywny

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Projektowych
Insytytut Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom PRK: 6
Tok studiów: od r. ak. 2024/2025

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																										
	kategoria: wiedza							kategoria: umiejętności														kategoria: kompetencje społeczne					
	IPG1_W01	IPG1_W02	IPG1_W03	IPG1_W04	IPG1_W05	IPG1_W06	IPG1_W07	IPG1_U01	IPG1_U02	IPG1_U03	IPG1_U04	IPG1_U05	IPG1_U06	IPG1_U07	IPG1_U08	IPG1_U09	IPG1_U10	IPG1_U11	IPG1_U12	IPG1_U13	IPG1_U14	IPG1_K01	IPG1_K02	IPG1_K03	IPG1_K04	IPG1_K05	IPG1_K06
Estetyka		x	x																x		x						
Historia Sztuki Nowoczesnej		x	x	x															x		x						
Historia Sztuki Starożytnej i Średniowiecznej		x	x																x		x						
Historia Sztuki Nowożytnej		x	x	x															x		x						
Język obcy																			x	x	x						
Język obcy / B2																			x	x	x						
Podstawy kompozycji								x	x	x	x													x	x		
Pracownie Grafiki Grafiki Warsztatowej - do wyboru.								x	x	x	x													x			
Podstawy Grafiki Warsztatowej								x	x	x	x													x			
Rysunek								x	x	x	x													x			
Malarstwo								x	x	x	x													x			
Podstawy Projektowania Graficznego	x					x		x	x	x	x										x	x	x				
Podstawy CSS i HTML						x		x	x	x	x							x			x						
Podstawy Fotografii Użytkowej						x		x	x	x	x							x			x					x	x
InDesign, Illustrator, Photoshop (Affinity)						x		x	x	x	x							x			x						
Podstawy typografii i DTP	x					x		x	x	x	x							x			x	x	x	x			
Ilustracja	x					x		x	x	x	x		x	x	x	x					x	x	x	x	x	x	x
Projektowanie Algorytmiczne						x		x					x						x		x	x					
Projektowanie Plakatu						x						x	x	x	x	x	x				x	x	x	x	x	x	x
Projektowanie Identyfikacji Graficznej						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Infografiki						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Projektowanie Form Multimedialnych						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Projektowanie Form Literackich						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Projektowanie Grafiki Przestrzennej						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Podstawy Projektowania Uniwersalnego						x						x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	x
Historia designu	x	x	x	x																	x					x	
W-F																											
Praktyki zawodowe																					x	x	x				
Prawo autorskie						x	x	x															x				
Techniki autoprezentacyjne																						x	x	x	x	x	x
Szkolenie BHP																											
Szkolenie biblioteczne																											
Szkolenie informatyczne																											
	4	5	5	3	1	15	1	12	11	11	11	7	9	8	8	8	6	12	6	2	22	13	14	9	5	10	10

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzebińskiego w Łodzi		Kierunek: projektowanie graficzne Studia: stacjonarne Poziom studiów: I stopień (6 semestrów) Profil studiów: ogólnoakademicki																					
Program studiów																							
Cykl dydaktyczny 2024/2025																							
		Forma zajęć	I rok						II rok						III rok								
			I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.			V sem.			VI sem.					
			godz / sem	ECTS	Form a zal.	godz / sem	ECTS	Form a zal.	godz / sem	ECTS	Form a zal.	godz / sem	ECTS	Form a zal.	godz / sem	ECTS	Form a zal.	godz / sem	ECTS	Form a zal.			
Moduł praktycznego kształcenia ogólnego																							
Estetyka	Wykład								30	2	Zal	30	3	Egz				30	2	Zal	30	3	Egz
Historia Sztuki Nowoczesnej	Wykład																						
Historia Sztuki Starożytnej i Średniowiecznej	Wykład	30	2	Zal	30	3	Egz																
Historia Sztuki Nowożytnej	Wykład								30	2	Zal	30	3	Egz									
Język obcy	Lektorat				30	2	Zal z oceną		30	2	Zal z oceną	30	2	Zal z oceną	30	2	Zal	30	2	Zal			
Język obcy / B2	Lektorat														2	1	Egz						
Podstawy kompozycji	Ćw	30	2	Zal z oceną	30	3	Egz		30	3	Zal z oceną	30	4	Egz									
Pracownie Grafiki Warsztatowej (sitodruk)	Ćw								30	2	Zal z oceną	30	4	Egz									
Podstawy Grafiki Warsztatowej	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz																
Rysunek	Ćw	60	2	Zal z oceną	60	3	Zal z oceną																
Malarstwo	Ćw	60	2	Zal z oceną	60	3	Zal z oceną	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz										
Moduł kształcenia kierunkowego																							
Podstawy Projektowania Graficznego	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz																
Podstawy CSS i HTML	Ćw	30	2	Zal z oceną	30	3	Egz																
Podstawy Fotografii Użytkowej	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	3	Zal z oceną	45	4	Zal z oceną													
InDesign, Illustrator, Photoshop	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz																
Podst typografii i DTP	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz																
Ilustracja	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	2	Zal z oceną													
Projektowanie Algorytmiczne	Ćw	45	2	Zal z oceną	45	3	Egz																
Podstawy Projektowania Uniwersalnego	Ćw	30	2	Zal z oceną	30	3	Egz																
Projektowanie Plakatu	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
Projektowanie Identyfikacji Graficznej	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
Projektowanie Form Wydawniczych	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
Projektowanie Form Multimedialnych	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
Projektowanie Form Literackich	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
Projektowanie Grafiki Przestrzennej	Ćw							45	2	Zal z oceną	45	3	Egz	45	7	Egz	45	15	Zal				
															* Do wyboru 3 z 6			* Do wyboru 1 z 6 (seminarium)					
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																							
Historia designu	Wykład	30	2	Zal	30	3	Egz																
Moduł kształcenia uzupełniającego																							
W-F															30	0	Zal	30	0	Zal			
Praktyki zawodowe	Praktyki																	107	4	zal			
Prawo autorskie	Wykład	17	1	Zal																			
Techniki autoprezentacyjne	Konwersatorium																	30	2	zal			
Szkolenie BHP	Ćw	4	0	Zal																			
Szkolenie biblioteczne	Ćw	2	0	Zal																			
Szkolenie informatyczne	Ćw	1	0	Zal																			
2713 Godzin w toku studiów																							
SUMA																							
194 ECTS w toku studiów		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		Godz.	ECTS		
Praktyki zawodowe - 107 godzin dydaktycznych praktyki zawodowej odpowiada 80 godzinom zegarowym																							

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Projektowych
Insytytut Projektowania Graficznego

Kierunek: projektowanie graficzne
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom PRK: 7
Tok studiów: od r. ak. 2024/25

Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																							
	kategoria: wiedza							kategoria: umiejętności													kategoria: kompetencje społeczne			
	PG2_W01	PG2_W02	PG2_W03	PG2_W04	PG2_W05	PG2_W06	PG2_W07	PG2_U01	PG2_U02	PG2_U03	PG2_U04	PG2_U05	PG2_U06	PG2_U07	PG2_U08	PG2_U09	PG2_U10	PG2_U11	PG2_U12	PG2_U13	PG2_K01	PG2_K02	PG2_K03	PG2_K04
Grafika warsztatowa									x	x				x		x					x			
Sitodruk									x	x				x		x					x			
Malarstwo									x	x				x							x			
Rysunek									x	x				x							x			
Obraz cyfrowy									x	x				x		x					x			
Język obcy																				x	x			
Język obcy B2+																				x	x			
Ilustracja i Komiks	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Fotografia Reklamowa			x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Plakatu	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Informacji Wizualnej	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	x		x		x	x			x			x			x		x				x	x	x	
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Projektowanie Interfejsu	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Design społeczny i projektowanie dostępne	x		x		x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	
Historia typografii i projektowania graficznego		x		x										x				x	x		x			
Proseminarium		x		x														x	x		x			
Seminarium- praca pisemna		x		x														x	x		x			
Ochrona własności intelektualnej							x														x			x
Techniki autoprezentacyjne																		x	x		x		x	
Szkolenie BHP																								
Szkolenie biblioteczne																								
Szkolenie informatyczne																								
	9	3	10	3	10	10	1	9	15	14	9	10	9	15	10	12	6	4	4	2	22	10	11	1

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi	Kierunek: projektowanie graficzne Studia: stacjonarne Poziom studiów: II stopień (4 semestry)																		
Cykl dydaktyczny 2024/2025																			
Program studiów Projektowanie Graficzne II stopnia																			
Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok											
		I sem.			II sem.			III sem.			IV sem.								
		godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.	godz / sem	ECTS	Forma zal.						
Moduł kształcenia ogólnego																			
Grafika warsztatowa	Ćw	45	3	Zal															
Sitodruk	Ćw				45	3	Zal z oceną	45	4	Egz									
Malarstwo	Ćw	45	3	Zal	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz									
Rysunek																			
Obraz cyfrowy																			
Design społeczny i projektowanie dostępne	Ćw	45	3	zal															
Język obcy	Lektorat	30	2	zal z oceną	30	2	zal												
Język obcy B2+	Lektorat				2	1	egz												
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Ilustracja i Komiks	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	3	Zal z oceną	45	10	Egz									
Fotografia Reklamowa	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	3	Zal z oceną	45	10	Egz									
Projektowanie Plakatu	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie Informacji Wizualnej	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie Komunikatu Wizualnego	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie Pisma i Kaligrafii	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz	45	20	Zal						
Projektowanie interfejsu	Ćw	45	3	Zal z oceną	45	4	Egz	45	10	Egz									
								do wyboru 3 z 9			do wyboru 1 z 6 (Seminarium)								
Aneks do dyplomu-seminarium: Projektowanie Plakatu, Projektowanie Informacji Wizualnej, Projektowanie Grafiki Wydawniczej i Typografii Mediów Cyfrowych, Projektowanie Komunikatu Wizualnego, Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier, Projektowanie Pisma i Kaligrafii, Ilustracja i Komiks, Fotografia reklamowa											45	10	zal						
											do wyboru 1 z 6 (Seminarium-aneks)								
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia typografii i projektowania graficznego	Wykład	30	3	Zal	30	4	Egz												
Proseminarium	Wykład/ćwiczenia							15	3	Zal									
Seminarium - praca pisemna	Wykład/ćwiczenia										15	3	Zal						
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Techniki autoprezentacyjne	Konwersatorium										30	2	zal						
Ochrona własności intelektualnej	Wykład										8	1	zal						
Szkolenie BHP	Ćw	4	0	z															
Szkolenie biblioteczne	Ćw	2	0	z															
Szkolenie informatyczne	Ćw	1	0	z															
	1547	Suma godzin w toku studiów																	
	165	ECTS w toku studiów																	
SUMA		607	41		557	47		240	41		143	36							
		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS		godzin	ECTS							
Opracowanie: Zespół ds. Utworzenia Kierunku Projektowanie Graficzne																			

Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: *rzeźba*

Wydział: Sztuk Pięknych
Instytut: Rzeźby
Kierunek: *rzeźba*
Poziom: 7 PRK
Forma studiów: studia jednolite magisterskie stacjonarne
Tok studiów: od r. ak. 2024/2025

1. **Charakterystyka kierunku**
2. **Nauka, badania, infrastruktura**
3. **Program**
4. **Efekty uczenia się**
5. **Plany studiów**

1. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Poziom kształcenia - **jednolite studia magisterskie (poziom 7 PRK)**

Profil kształcenia - **ogólnoakademicki**

Forma studiów - **studia stacjonarne**

Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta - **magister sztuki**

Dziedzina **sztuki**

Dyscyplina **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

Liczba semestrów - **dziesięć**

Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji drugiego stopnia – **321**

Przyporządkowanie kierunku do dziedziny oraz dyscypliny, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuki*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Rzeźba jest kierunkiem artystycznym kształcącym studentów w zakresie rzeźby i kierunków pokrewnych w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Podstawowym obszarem kierunkowym jest obszar Sztuki. Absolwent kierunku jest przygotowany do prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej. Po uzyskaniu dyplomu magisterskiego jest zdolny do podjęcia studiów doktoranckich na kierunkach związanych ze sztukami wizualnymi.

Koncepcja kształcenia

Realizacja kształcenia przebiega wielotorowo w oparciu o przedmioty kierunkowe i uzupełniające, które z przedmiotami teoretycznymi decydują o wszechstronnym przygotowaniu absolwenta do wykonywania samodzielnej, artystycznej pracy. Proces kształcenia jest tak skonstruowany by umożliwiać studentom nabycie umiejętności wyrażania swojej prawdy artystycznej poprzez oryginalną twórczość i systematyczne odkrywanie i wypracowywanie własnych środków wyrazu.

Jednym z ważnych elementów kształcenia jest brak podziału na odrębne, odizolowane od siebie jednostki dydaktyczne na rzecz szerokiej współpracy poszczególnych pracowni, katedr i innych instytutów.

Od programu i metod kształcenia wymagać się będzie elastyczności umożliwiającej podejmowanie różnorodnych zadań związanych z kształceniem studenta jak i dających możliwości dostosowania szczegółów programowych do jego predyspozycji, zainteresowań i talentu. Program kierunku zakłada spójność w zakresie problematyki poszczególnych przedmiotów. Oznacza to, że programy przedmiotów teoretycznych i programy kształcenia ogólnoplastycznego są skorelowane z programami kształcenia specjalistycznego. Programy pracowni specjalistycznych są zintegrowane. Jednym z założeń zintegrowanego programu jest odstąpienie od zasady przydzielania studentowi wąskich zadań realizowanych w pracowniach. Zastępują je kompleksowe zadania problemowe, realizowane w różnych pracowniach przy zespołowych konsultacjach pedagogów, co w większym stopniu wpływa na zaangażowanie studenta w samodzielną pracę. Pożądana jest również daleko idąca indywidualizacja zadań i wymagań stawianych studentowi oraz metod ich prowadzenia.

Zakłada się, że układ zadań problemowych uwzględnia stopniowanie trudności. Konieczność sprecyzowania jej zakresu powinna uświadamiać szeroki wachlarz merytorycznych problemów, przy jednoczesnym zdobyciu przez studenta umiejętności samodzielnego dochodzenia do rozwiązywania zagadnień trudnych i ambitnych.

Ogólnoakademicki profil kształcenia wsparty jest wyjazdem studentów na plener po pierwszym, drugim lub trzecim roku. Praca w plenerze zapewni studentom inne doświadczenie w podejściu do zjawisk obserwowanych w naturze, odmiennych od tych z którymi mają do czynienia w pracowni.

Cele kształcenia

Głównym celem pięcioletnich magisterskich studiów kierunku rzeźba jest wszechstronne wykształcenie artysty rzeźbiarza, twórcy kultury, który posiada praktyczne umiejętności i wiedzę teoretyczną niezbędną do uprawiania określonej dyscypliny sztuki popartych znajomością historii sztuki i kultury, oraz ma zdolność wykorzystywania wszelkich współczesnych metod i środków komunikacji wizualnej.

Absolwent powinien posiadać umiejętność własnej oceny rzeczywistości, w której przyjdzie mu żyć i funkcjonować. Powinien być gotowy do wykonywania samodzielnej pracy twórczej, potrafić zająć własne stanowisko i być zdolnym do krytycznej i konstruktywnej refleksji na tematy artystyczne i społeczne oraz być świadomym etycznych aspektów szeroko pojętej twórczości.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Artyści zawsze wyróżniali się ofiarnością i bezinteresownością. Oprócz dużej wrażliwości i zaangażowania społecznego z reguły charakteryzują się dużym poczuciem uczciwości i kompetencji.

Celem uruchomienia nowego kierunku studiów jest wykształcenie twórcy, który jest w stanie umiejętnie formować bezpośrednie otoczenie, zdolnego działać w bieżącej rzeczywistości, oraz mieć wpływ na środowisko w którym funkcjonuje i przyszły kształt uprawianej dyscypliny. Kierunek rzeźba będzie nowym komponentem w ofercie uczelni wychowującym i kształcącym nowe elity artystyczne, wspierające tworzenie kompetentnych odbiorców sztuki w społeczeństwie. Daje to wymierne efekty i przekłada się na rozwój kulturalny ludzi. Obecnie zwraca się dużą uwagę na wychowawcze walory sztuki oraz nieocenioną rolę w kształtowaniu człowieka i całego społeczeństwa.

Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Program kształcenia i zakładane efekty uczenia się na kierunku rzeźba opracowane i realizowane są w oparciu o dyscyplinę sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, dziedzinę sztuki.

Zakładane efekty uczenia się dla ocenianego kierunku studiów, uwzględniają zdobywanie przez studentów pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej. Grupa przedmiotów podstawowych i tych do wyboru ułatwia absolwentowi łatwiejszy start w życiu zawodowym i często wpływa korzystnie na jego zatrudnienie na rynku pracy.

Program studiów, w tym zakładane efekty uczenia się są tak dobrane i przyporządkowane poszczególnym przedmiotom, żeby absolwent uzyskał przede wszystkim kwalifikacje zawodowe w dziedzinie rzeźby na poziomie magisterskim.

W związku z wprowadzeniem grupy przedmiotów z treści podstawowych - do wyboru, uzyskana wiedza teoretyczna i praktyczna pozwala na podjęcie dalszej edukacji w kierunku zawodu nauczyciela (np. studia podyplomowe o charakterze edukacyjnym).

Absolwent jednolitych studiów magisterskich Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi w Instytucie Rzeźby na kierunku rzeźba posiada kwalifikacje umożliwiające podejmowanie:

- samodzielnej pracy twórczej jako artysta rzeźbiarz,

- współpracy jako animator kultury z instytucjami sektora publicznego (samorządowego np. domy kultury), pozarządowego (fundacje i stowarzyszenia) i prywatnego (firmy) w kwestiach obejmujących tematykę szeroko pojętej rzeźby i działań przestrzennych,
- zatrudnienia jako artysta plastyk współpracujący z branżą filmową i teatralną w zagadnieniach związanych z projektowaniem i wykonaniem form przestrzennych,
- współpracy z instytucjami upowszechniania kultury i sztuki, takimi jak galerie sztuki , muzea oraz domy kultury,
- pracy w zespołach realizujących przedsięwzięcia artystyczne w dziedzinie rzeźby,
- zajęć jako promotor sztuk plastycznych w szczególności rzeźby,
- zleceń na zaprojektowanie oraz realizację obiektów rzeźbiarskich (kameralnych, pomikowych, plenerowych)

Absolwenci kierunku rzeźba poza powyższymi mogą wykonywać również następujące zawody:

- nauczyciel akademicki,
- nauczyciel,
- instruktor.

Absolwenci kończący ten kierunek studiów decydują się na kontynuowanie własnej drogi twórczej lub podejmują kształcenie na studiach III stopnia. Uzyskanie tytułu magistra sztuki upoważnia absolwenta do podjęcia dalszych studiów na innych kierunkach działających w ramach dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki przez co zwiększają możliwości funkcjonowania w zawodzie artysty plastyka.

2. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

W Instytucie prowadzone są indywidualne badania w obszarach związanych z szeroko pojętą dziedziną rzeźby. Prace badawcze są finansowane i koordynowane przez uczelnianą Komisję d/s Badań Naukowych, ze środków przeznaczonych na te cele.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Wyniki badań są publikowane a materiały i wnioski przedstawiane studentom są pomocne w dydaktyce oraz w rozwoju Instytutu.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Instytut Rzeźby dysponuje salami dydaktycznymi, wyposażonymi w sprzęt umożliwiający realizację zadań programowych.

Pracownie kierunkowe posiadają typowe wyposażenie pracowni rzeźbiarskich umożliwiające pracę koncepcyjną i projektową:

1. kawalety,
2. regały do przechowywania prac,
3. deski pod prace rzeźbiarskie,
4. narzędzia ręczne i elektornarzędzia
5. szafy narzędziowe,
6. stałe i przenośne źródła oświetlenia,
7. dostęp do Internetu.

Pięć specjalistycznych warsztatów technicznych wspierających dydaktykę:

1. Kamień.
2. Drewno.
3. Metal.
4. Szkło.
5. Ceramika.

Praca odbywa się pod fachową opieką prowadzących warsztaty, które wyposażone są w urządzenia i narzędzia niezbędne do realizacji prac w różnorodnych materiałach.

Do realizacji celów kształcenia w Instytucie Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przeznaczonych jest szereg pomieszczeń stanowiących odpowiednią bazę lokalową - duże powierzchnie pracowni, z odpowiednim oświetleniem i profesjonalnym wyposażeniem. Harmonogram zajęć jest opracowany tak, że studenci mogą korzystać z w/w bazy i sprzętu także w czasie poza dydaktycznym.

3. Program

Podstawowe informacje

Program określa:

1. Formę studiów – studia stacjonarne.
2. Liczbę semestrów i liczbę punktów ECTS konieczną do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia :
 - liczba semestrów: 10
 - liczba punktów ECTS: 321
3. Moduły zajęć – zajęcia lub grupy zajęć – wraz z przypisaniem do każdego modułu efektów kształcenia oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów.
4. Sposoby weryfikacji i oceny osiągania przez studenta zakładanych efektów uczenia się.
5. Łączną ilość punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia wynosi: 165 ECTS.
6. Liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do obszarów innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne – liczba punktów ECTS – 37.
7. Wymiar, zasady i formę odbywania plenerów malarskich dla kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim oraz liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach tych plenerów wynosi : 4 ECTS.

Opis realizacji programu

Program realizowany jest w oparciu o umiejętności studenta z naciskiem na rozwijanie indywidualnych cech artystycznych oraz wypracowanie własnej drogi twórczej.

Indywidualne korekty podczas pracy pozwalają na kształtowanie osobowości twórczej oraz wypracowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej u studenta.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	321
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	165
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	13
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	104
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - plenery	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	37

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 5254

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W programie studiów na kierunku rzeźba o profilu ogólnoakademickim praktyki przybierają formę pleneru artystycznego, który trwa około dwóch tygodni i odbywa się po I lub II lub III roku studiów.

Plener rzeźbiarski jest kontynuacją zajęć dydaktycznych z rzeźby, jest ważnym i nieodzownym etapem edukacji artystycznej studenta na kierunku rzeźba. Plener rozumiany jako doświadczenie rzeźbiarskie związane z problemami przestrzeni, skali i materiału wzbogaca wrażliwość

i warsztat o inne środki wyrazu niemożliwe do zdobycia w warunkach pracy w pracowni.

Każdy plener kończy się zaliczeniem na podstawie końcowego przeglądu prac. Instytut podejmuje się zagwarantowania miejsca pobytu na plenerze wyjazdowym. Dopuszcza się zorganizowanie pleneru stacjonarnego (w Łodzi).

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin

dyplomowy/inne)

Po zaliczeniu dziesiątego semestru oraz zaliczeniu seminariów dyplomowych student może przystąpić do dyplomu.

1. Regulamin Prac Dyplomowych Kierunku reguluje formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej, właściwe dla kierunku rzeźba.
2. Studenta obowiązują wszystkie zasady przygotowania i złożenia pracy dyplomowej oraz zasady egzaminu dyplomowego, zawarte w Regulaminie Studiów i w Zarządzeniu Rektora w sprawie sposobu i szczegółowych warunków składania prac dyplomowych oraz w Regulaminie Prac Dyplomowych Kierunku Rzeźba.
3. Tematy pracy dyplomowej podlegają zatwierdzeniu przez Kolegium Kierunkowe w semestrze poprzedzającym termin egzaminu dyplomowego.
4. Formalne i merytoryczne kryteria pracy dyplomowej:
 - Praca dyplomowa jest przygotowywana przez studenta pod kierunkiem promotora. Stanowi określony cykl prac stworzonych w pierwszej pracowni specjalizacyjnej oraz prac będących tzw. aneksem do dyplomu. Kolekcja powinna odznaczać się wysokim poziomem artystycznym i świadczyć o umiejętności swobodnego wyrażania własnych przekonań twórczych oraz właściwym przygotowaniu absolwenta do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej.
 - Praca dyplomowa musi zostać wykonana samodzielnie i spełniać formalne kryteria właściwe dla kierunku Rzeźba.
 - Praca dyplomowa może być przygotowana przez więcej niż jednego studenta, o ile można w niej wyodrębnić części przygotowywane samodzielnie przez poszczególnych studentów i na tej podstawie określić nakład i wartość merytoryczną pracy każdego z nich.
 - Praca dyplomowa składana jest w wersji elektronicznej poprzez Wirtualny Dziekanat.
 - W skład pracy dyplomowej, wchodzi:
 - a) **część I** - praca praktyczna - przygotowywana pod kierunkiem promotora. Kompletna prezentacja zrealizowanego dzieła, zestawu prac rzeźbiarskich, na którą składają się: szczegółowy opis oraz reprodukcje.
Plik PDF formatu A4; rozdzielczość grafiki rastrowej 300 dpi.
- Do realizacji dyplomu w pracowniach dyplomujących kierunku Rzeźba, wymagane są co najmniej 3 semestry uczestnictwa w zajęciach w pracowni dyplomującej.
 - b) **część II** - aneks - przygotowany pod kierunkiem opiekuna aneksu. Reprodukcje prac artystycznych wraz z opisem (Pliki JPEG; rozdzielczość grafiki rastrowej 300 dpi).
- W skład wchodzi prace zrealizowane w IX semestrze.

c) **część III** – praca teoretyczna - przygotowywana pod kierunkiem opiekuna pracy teoretycznej.

- Praca teoretyczna jest przygotowana samodzielnie przez studenta, pod kierunkiem opiekuna części teoretycznej. Powinna nawiązywać treścią do pracy praktycznej, wskazywać na źródła inspiracji i być klarowną analizą procesu twórczego, głównych tez i konkluzji dyplomanta. Może stanowić teoretyczne uzasadnienie pracy praktycznej.
- Praca pisemna powinna odznaczać się klarownością formułowanych myśli, jasnością ich przekazywania, ogólną poprawnością stylistyczną i ortograficzną.
- Całość opracowania wraz z bibliografią nie powinna być większa niż 30 stron tekstu (A4). Tekst powinien być uzupełniony ilustracjami i opracowany zgodnie ze standardami magisterskiej pracy teoretycznej w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.
- Wymogi edytorskie opisu do części praktycznej. (zgodne ze standardami magisterskiej pracy teoretycznej w ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi).

5. Termin egzaminu dyplomowego jest wyznaczany przez Dyrektora Instytutu.

6. Student zobowiązany jest złożyć pracę dyplomową najpóźniej na 21 dni kalendarzowych przed terminem egzaminu dyplomowego.

7. Recenzentów wyznacza Dyrektor Instytutu. Recenzent dokonuje oceny całości pracy dyplomowej, opisowo oceniając poszczególne jej części, tzn. części praktycznej, aneksu ogólnoplastycznego oraz pracy pisemnej.

8. Warunkiem przystąpienia do egzaminu dyplomowego jest pozytywna ocena pracy dyplomowej wystawiona przez promotora, prowadzących/opiekunów pracę dyplomową oraz recenzentów, wyrażona w formie pisemnej opinii z oceną na formularzu będącym załącznikiem do Regulaminu Prac Dyplomowych Kierunku.

4. Efekty uczenia się

Wiedza : zna i rozumie

Kod	Treść	PRK
RO7S_WG01	podstawowe i szczegółowe reguły obejmujące problematykę obszarów sztuki konieczne do precyzowania i rozstrzygania wielowymiarowych problemów w obrębie dyscyplin artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem rzeźby i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG02	dziewięć, cywilizacyjne i kulturowe tło określonych obszarów sztuki i ich związków z odmiennymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija pojęcia w odniesieniu do przemian zachodzących w przestrzeni sztuki zwłaszcza rzeźby i podobnych dyscyplin	P7S_WG
RO7S_WG03	podstawy kreacji artystycznej ułatwiające autonomiczność i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie rzeźby i dyscyplin pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG04	reguły kreowania utworów plastycznych i generowania działań artystycznych na wysokim poziomie innowacyjności w oparciu o nabytą wiedzę na temat historii, okresów i stylów w sztuce i powiązanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych	P7S_WG
RO7S_WK05	perspektywiczne i rozwojowe nurty z obszaru właściwych gałęzi sztuki i dyscyplin artystycznych adekwatnych dla kierunku studiów	P7S_WK
RO7S_WG06	poszerzoną tematykę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technologiami i technikami w rzeźbie i dyscyplinach pokrewnych	P7S_WG
RO7S_WG07	wspólne zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku rzeźba (wiedza, tradycja, technologia w klasycznym i współczesnej rzeźbie), oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej tożsamości artystycznej	P7S_WG
RO7S_WG08	rozszerzone zagadnienia wiedzy o finansowych, prawnych i marketingowych przejawach artystycznej specjalności, oraz reguły z obszaru prawa autorskiego i kluczowych dylematów dzisiejszej cywilizacji	P7S_WG

Umiejętności : potrafi

Kod	Treść	PRK
RO7S_UW01	zastosować własną świadomość, kreatywność poczucie estetyki i światopogląd do tworzenia oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych	P7S_UW
RO7S_UW02	podejmować indywidualnie decyzje w odniesieniu do realizacji prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem rzeźby i dyscyplin pokrewnych oraz przewidywać efekty oddziaływania własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
RO7S_UO03	kierować i współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnych prac zespołowych.	P7S_UO
RO7S_UW04	realizować własne projekty artystyczne korzystając z umiejętności warsztatowych, technologicznych i technicznych oraz rozwijać je poprzez samodzielną pracę	P7S_UW P7S_UU
RO7S_UK05	z wykorzystaniem różnych źródeł opracować prace w formie pisemnej i werbalnej dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów (wykłady, recenzje, prezentacje multimedialne)	P7S_UK
RO7S_UK06	Zastosować umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia językowego	P7S_UK
RO7S_UK07	wyróżniając się kompetencją nawiązywać relacje z publicznością i odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień związanych z artystycznymi prezentacjami	P7S_UK

Kompetencje społeczne : jest gotów do

Kod	Treść	PRK
RO7S_KR01	uczenia się przez całe życie oraz organizowania i stymulowania procesu edukacji innych osób przez podejmowanie kursów podyplomowych i studiów doktoranckich oraz wykorzystywania zdobytych kwalifikacji i wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej polegających na swobodnym zastosowaniu wyobraźni do podejmowania nowych całościowych działań, również w przypadku niepełnego dostępu do niezbędnych informacji	P7S_KR
RO7S_KK02	wspomagania podejmowanych działań w różnych sytuacjach poprzez wykorzystanie mechanizmów psychologicznych	P7S_KK
RO7S_KK03	krytycznej oceny własnych działań artystycznych i umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury oraz racjonalnej krytyki w stosunku do poczyną innych osób	P7S_KK
RO7S_KO04	spełniania społecznej misji wychowania uczelni artystycznej, namysłu na temat społecznych, naukowych i etycznych przejawów dotyczących własnej pracy i jej etosu na wybranej specjalizacji i kierunku studiów, komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych	P7S_KO P7S_KR

4.1. Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

Przedmiot	Efekty uczenia się	Treści programowe
Rzeźba:	RO7S_WG01 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UO03 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Celem kształcenia w pracowniach rzeźbiarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów, oraz - co najważniejsze - rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczanie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych zasad kompozycji oraz znajomość zagadnień warsztatowych i materiałoznawczych obejmujące szerokie spektrum aktywności rzeźbiarskiej. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Pięcioletnie studia w pracowniach rzeźby to czas autorefleksji i pierwsza próba kreacji autonomicznego stylu wypowiedzi artystycznej. Proces kształcenia studenta jest zawsze indywidualny, oparty wprawdzie na ogólnym programie pracowni, ale wynikający z bezpośrednich korekt udzielanych w trakcie pracy i dostosowanych do umiejętności i predyspozycji studenta.
Rysunek:	RO7S_WG01 RO7S_WG03 RO7S_WG04 RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW02 RO7S_UO03 RO7S_UW04 RO7S_UK07 RO7S_KR01 RO7S_KK03 RO7S_KO04	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modelu i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodną dziedzinę sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocień, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Zdobyte umiejętności i rozwinięcie świadomości plastycznej pozwala studentom starszych lat na wejście na wyższy etap kształcenia. Polega on na rozwijaniu własnego języka wypowiedzi plastycznej, wypracowywaniu indywidualnych środków wyrazu, oraz interpretacji obserwowanych zjawisk i kreowanie nowej, artystycznej rzeczywistości. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.
1. Rzeźba wirtualna	RO7S_WG03	Celem dydaktycznym przedmiotów jest rozwijanie i doskonalenie indywidualnych umiejętności studenta w zakresie budowania form przestrzennych, zarówno jego możliwości manualnych, jak i intelektualnych, umożliwiających mu realizowanie zadań rzeźbiarskich w różnych technikach i technologiach.
2. Mała forma	RO7S_WG04	
3. Mała forma szkło	RO7S_UW01	
	RO7S_UW02	

4. Mała forma ceramika	RO7S_UW04 RO7S_KK03 RO7S_KR01	
Warsztaty : Kamień Drewno Szkło Metal Ceramika	RO7S_WG06 RO7S_UW04	W pracowniach warsztatów studenci zdobywają podstawową umiejętność posługiwania się narzędziami, elektronarzędziami oraz wiadomości dotyczące materiałoznastwa. Studenci w ramach ćwiczeń wypowiadają się za pomocą określonych podstawowych technik rzeźbiarskich takich jak: kamień, drewno, szkło, metal, ceramika. Efektem końcowym jest samodzielna realizacja prac rzeźbiarskich na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym w ramach specyfiki warsztatu.
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	RO7S_WK05 RO7S_WG06 RO7S_UW01 RO7S_UW04 RO7S_KR01 RO7S_KK03	I. Grafika i animacja 3D - oprogramowanie Autodesk 3ds max, Autodesk Maya, TYFlow -Modelowanie: Editable Spline, Edit Poly, modyfikatory geometrii, -Moduł MassFX i Cloth, - Teksturowanie i mapowanie: shadery pbr, -Kontrolery animacji, -Systemy cząsteczkowe, -Animacje motion graphics, -Symulacje płynów w Audesk Maya (BiFrost), - Rendering i oświetlenie w grafice 3D, II Podstawy Multimediów - oprogramowanie Adobe After Effects, Mocha for AE - Zasady tworzenia kompozycji: rozdzielczość, frame rate , pixel aspect ratio, -Animacja budowana na bazie klatek kluczowych, -Interpolacja klatek kluczowych (mechanizmy easy ease), -Animacja typograficzna, -Shape layers; -Animacja infograficzna; -Post produkcja: trackign 2D, planar, 3D, -Kluczowanie (eliminacja jednobarwnego tła), -Rotoskopia; -Montaż audio i wideo,
Aktualia sztuki	RO7S_WG02 RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Aktualia sztuki jest zapoznanie studentów z bieżącymi wydarzeniami zachodzącymi w sztuce współczesnej.
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	RO7S_WG02 RO7S_WG07 RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_KK03	Celem zajęć przedmiotu Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej jest zapoznanie studentów z wydarzeniami zachodzącymi w rzeźbie współczesnej oraz przedstawienie krytyki artystycznej jako narzędzia poznawczego. Zajęcia przygotowują do świadomej percepcji sztuki i kompetentnego czytania tekstów o sztuce, do samokształcenia i wnikliwej obserwacji współczesnych wydarzeń artystycznych.
Kreacja przekazu i prezentacji	RO7S_WG07 RO7S_WG08 RO7S_UK05 RO7S_UK07 RO7S_KK02	1. Przekazanie wiedzy z zakresu sposobów prezentowania określonego zagadnienia tematycznego – zdolności komunikacji werbalnej, umiejętnego stosowania narzędzi prezentacyjnych, zasad autoprezentacji. 2. Zdolności abstrahowania i praca skojarzeniami w kodzie wizualnym i werbalnym 3. Sterowanie uwagą widza. 4. Rola grupy docelowej oraz kontekstu. 5. Psychologiczne aspekty wyboru odpowiednich środków plastycznych. 6. Analiza związków pomiędzy treścią komunikatu a decyzjami projektowymi. 7. Konstruktywna krytyka, likwidacja blokad komunikacyjnych i twórczych. 8. Od pomysłu do idei – przygotowanie projektu.
Podstawy kompozycji	RO7S_WG01 RO7S_WG07 RO7S_UW02	Kształcenie w zakresie przedmiotu podstawy kompozycji odbywa się przez cztery semestry pierwszego i

	RO7S_UW01 RO7S_UW04 RO7S_KR01 RO7S_KK03	drugiego roku i jest przedmiotem obligatoryjnym dla wszystkich studentów. Zajęcia prowadzone są w oparciu o pracę własną studenta i indywidualne korekty udzielane przez prowadzącego. Program realizowany jest poprzez podanie treści zadań i omówienie problematyki w nich zawartej. Celem przedmiotu jest studiowanie podstawowych zagadnień dotyczących komponowania utworów przestrzennych oraz zmieniających się w czasie. Dotyczy to w szczególności poznawania różnych typów elementów przestrzennych jak płaszczyzny, bryły, elementy o charakterze liniowym; różnych relacji zachodzących między elementami jak symetrie, kontrasty, podobieństwa a także zmienność układów w czasie oraz celowego wykorzystywania specyfiki użytych materiałów i barwy i umiejętnego ich zestawienia. W zadaniach poruszane są problemy przestrzennych układów rytmicznych, relacji brył, terenu i pustej przestrzeni, dzielenia przestrzeni, użycia barwy do podkreślenia relacji między elementami, kształtowania elementów utworu ze względu podaną treść oraz tworzenia utworów zmiennych w czasie przekształcalnych i interaktywnych.
Historia rzeźby	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG04 RO7S_UK05 R7S_KO04	Celem przedmiotu jest przybliżenie studentowi zagadnień historii rzeźby. Dzięki tym zajęciom student winien nabrać zdolności przekrojowego i zagadnieniowego myślenia o dziejach rzeźby; rozumieć zależności w jej obrębie, sieć kontekstów, tropów i nawiązań. Wiedza erudycyjna, przyswojona w trakcie zajęć ma ułatwiać studentowi prowadzenie refleksji teoretycznej, wzbogacać jego język dyskursu twórczego. Odrębnym efektem ma być podniesienie kompetencji odbiorczej studenta – powinien on dzięki przyswojonej wiedzy swobodnie opisywać i analizować napotykaną i odbieraną sztukę, oraz dostrzegać i rozumieć powiązania i odniesienia utworów sztuki do innych dziedzin kultury.
Estetyka	RO7S_WG02 RO7S_UW01 RO7S_KR01	I rok I. <i>Aisthesis</i> – co to jest estetyka? II. <i>Logika doświadczenia zmysłowego</i> wg a. g. Baumgartena - estetyka jako odrębna dyscyplina filozoficzna III. monizm estetyczny IV. pluralizm estetyczny (piękno, śliczność). V. pluralizm estetyczny (wzniosłość). VI. pluralizm estetyczny (wzniosłość a tragizm). VII. pluralizm estetyczny (komizm, tragi-komizm) VIII. pluralizm estetyczny (brzydota, asteizm), IX. metafizyka a estetyka formy – klasyczna tradycja tzw. wielkiej teorii piękna X. formalizm w anglosaskiej estetyce xx wieku cd. XI. formalizm w polskiej estetyce dwudziestolecia międzywojennego XII. estetyka treści XIII. estetyka ekspresji – problem swoistości ekspresji artystycznej XIV. estetyka ekspresji (intuicji) XV. benedetto croce o estetyce jako nauce o wyrazie i ogólnej lingwistyce II rok I. w kręgu psychoestetyki II. psychoestetyka Sigmunda Freuda III. psychoestetyka Carla G. Junga

		IV. estetyka fenomenologiczna V. teoria ocen estetycznych a teoria rozumienia dzieła sztuki VI. teoria rozumienia dzieła sztuki jako szczegółowa epistemologia dla nauk o sztuce VII. estetyka a socjologia i funkcjonalizm estetyczny VIII. anglosaska estetyka IX. analityczna\konsekwencje anglosaskiej estetyki analitycznej X. <i>na zakręcie od sztuki do po-sztuki</i> : kryzys estetyki – rzekomy czy autentyczny? XI. zrozumieć media z punktu widzenia estetyki XII. estetyka i anestetyka Wolfganga Welscha XIII. estetyka performatywności a somaestetyka XIV. estetyka jako część tradycyjnej czy już maszynowej epistemologii?
Filozofia	RO7S_WG02 RO7S_UW01 RO7S_KR01	I. co to jest filozofia? II. historia filozofii starożytnej III. chrześcijańska korekta filozofii antycznej IV. filozofia podmiotu i jej konsekwencje V. empiryzm angielski a duch filozofii oświecenia VI. filozofia modernizmu i jej aksjologia VII. wyjścia z modernizmu - kwestia postmodernizmu
Historia sztuki nowoczesnej	RO7S_WG01 RO7S_UW01 RO7S_KK03	Celem zajęć z historii sztuki nowoczesnej, jest zdobycie wiedzy w zakresie zmieniających się stylów, kierunków i tendencji artystycznych w na przestrzeni XIX, XX i XXI wieku. Rozpoznawanie i umiejętność umieszczenia ich w dziejach sztuki. Zapoznanie się z najważniejszymi i najwybitniejszymi artystami reprezentującymi poszczególne zjawiska. Dodatkowo szczególny nacisk kładziony jest na uchwycenie zmienności i innowacyjności, z jednej strony, z drugiej zaś na długie trwanie i przenikanie się kolejnych zjawisk ze sobą wzajemnie dialogujących. Zatem przemiana i trwanie, jako zasady nieodmiennie obecne w sztuce.
Historia sztuki nowożytnej	RO7S_WG01 RO7S_UW01 RO7S_KK03	Zagadnienia wstępne poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki nowożytnej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę epoki (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne). Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy, grafików) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Treść zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam, sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w koloniach 8. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 9. Barok i rokoko 10. Neoklasycyzm
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	RO7S_WG01 RO7S_WG02 RO7S_WG04 RO7S_UK05	Zagadnienia poruszane na zajęciach z zakresu historii sztuki starożytnej i średniowiecznej dotyczą ogólnego wprowadzenia w problematykę poszczególnych epok (chronologia, przemiany historyczne, kulturowe

	RO7S_UK06 RO7S_KR01	i cywilizacyjne). Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę i mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuka starożytnego Egiptu 2. Sztuka minojska i mykeńska 3. Sztuka starożytnej Grecji 4. Sztuka Etrusków 5. Sztuka rzymska 6. Sztuka wczesnochrześcijańska 7. Sztuka wczesnośredniowieczna 8. Sztuka przedromańska 9. Sztuka romańska 10. Sztuka gotycka
Język obcy: angielski, francuski, niemiecki	RO7S_UK05 RO7S_UK06 RO7S_UO03 RO7S_KR01	Tematyka/słownictwo, funkcje komunikacyjne i struktury gramatyczne zgodne z „Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego” na poziomie biegłości językowej B2+ w oparciu o język specjalistyczny – sztuki piękne, grafika, malarstwo, projektowanie graficzne, architektura, sztuki wizualne. Na podstawie autorskiego programu opracowanego przez lektorki mgr Elżbietę Rodzeń-Leśnikowską i mgr Katarzynę Wolską dla ASP w Łodzi.
Ochrona własności intelektualnej	RO7S_WG08	- Prawo autorskie jako jeden z elementów systemu ochrony własności intelektualnej, - ochrona wizerunku, szczególne zagadnienia z zagadnienia prawa autorskiego, pomysł, patent, wynalazek, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy, inne przedmioty ochrony, - mechanizmy uzyskiwania adekwatnej ochrony własności intelektualnej dla efektów pracy twórczej.
Prawo autorskie	RO7S_WG08	- przedmiot i podmiot prawa autorskiego, - ustalenie utworu, - autorskie prawa osobiste a autorskie prawa majątkowe, - współautorstwo, - opracowanie utworu, - korzystanie z utworu, - zarządzanie prawami autorskimi, - prawa pokrewne, - organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.

5. Plany studiów : rzeźba

SEMESTR	1			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	2	z	O
Estetyka	30	2	z	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Prawo autorskie	17	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	z	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (szkło)	60	4	z/o	O
Warsztaty (metal)	60	4	z/o	O
Warsztaty (ceramika)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	z	O/F
Mała forma rzeźbiarska	60	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O

SEMESTR	2			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	30	3	e	O
Estetyka	30	3	e	O
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	30	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	e	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (kamień)	60	4	z/o	O
Warsztaty (szkło)	60	4	z/o	O
Warsztaty (metal)	60	4	z/o	O
Warsztaty (ceramika)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	e	O/F
Mała forma rzeźbiarska	60	4	e	O

SEMESTR	3			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki nowożytnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	z	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (drewno)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	z	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Mała forma rzeźbiarska	60	4	e	O
Mała forma szkło	60	4	e	O
Mała forma ceramika	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia rzeźby	30	2	z	O

SEMESTR	4			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Historia sztuki nowożytnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Podstawy rzeźby	120	6	e	O
Podstawy kompozycji	30	2	e	O
Warsztaty (kamień)	60	4	z/o	O
Warsztaty (drewno)	60	4	z/o	O
Rysunek	120	5	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Mała forma rzeźbiarska	60	4	e	O
Mała forma szkło	60	4	e	O
Mała forma ceramika	60	4	e	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Historia rzeźby	30	3	z/o	O

SEMESTR	5			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	zo	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	2	z	O
Aktualia sztuki	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	30	2	z	O

SEMESTR	6			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	zo	O
Wychowanie fizyczne	30	0	z	O
Historia sztuki nowoczesnej	30	3	e	O
Aktualia sztuki	30	3	z/o	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba wirtualna	60	4	z/o	O
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Leksykon rzeźby współczesnej z elementami krytyki artystycznej	30	2	z/o	O

SEMESTR	7			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy- egzamin B2 +	2	1	e	O
Filozofia	30	3	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Kreacja przekazu i prezentacji	30	2	z/o	O

SEMESTR	8			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Filozofia	30	4	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rysunek	60	4	e	O/F
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Rzeźba	120	8	e	O/F
Kreacja przekazu i prezentacji	30	2	z/o	O

SEMESTR	9			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Rzeźba dyplomująca	120	8	e	O/F
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	120	6	e	O/F
Proseminarium dyplomowe	30	2	z	O

SEMESTR	10			
	liczba godzin	pkt ECTS	forma zaliczenia	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Plener ***	120	4	z	O
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Seminarium dyplomowe - praca teoretyczna	30	5	z	O
Seminarium dyplomowe - praca praktyczna	120	8	z	O
Seminarium dyplomowe - aneks ogólnoplastyczny do dyplomu	120	6	z	O/F

Legenda:

e - egzamin

z/o - zaliczenie na ocenę

z - zaliczenie

*** Rzeźba dyplomująca (do wyboru 1 przedmiot - 8 godz./tyg.)**

Działania interaktywne i site specific

Obiekt artystyczny

Rzeźba i kreacja przestrzeni

**** Rzeźba (do wyboru 1 przedmiot - 8 godz./tyg.)**

Rzeźba kameralna

Rzeźba autonomiczna

Rzeźba i działania w przestrzeni intermedialnej

***** Plener na przestrzeni I lub II lub III roku ; zaliczenie po ostatnim semestrze**

Wydział Sztuk Projektowych

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów stacjonarnych I stopnia

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Jednostka prowadząca kierunek:

Wydział Sztuk Projektowych

Nazwa kierunku:

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Poziom kształcenia:

6 poziom PRK (pierwszy stopień)

Typ studiów:

stacjonarne I stopnia

Profil kształcenia:

Ogólnoakademicki

Dziedzina:

sztuki

Dyscyplina kierunku studiów:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Efekty uczenia się dla kierunku studiów Tkanina i Stylizacja Wnętrz		
Kod efektu uczenia się	Opis efektu (wg kategorii)	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_W01	posiada zaawansowaną wiedzę na temat metod realizacji prac artystyczno-projektowych związanych z kierunkiem Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Jest świadomy środków wyrazu oraz umiejętności warsztatowych swojej specjalności	P6S_WG
KT1_W02	zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii projektowania tkanin, zastosowania tkanin we wnętrzach, wzornictwa, historii sztuki oraz tkaniny artystycznej. Zna kluczowe publikacje oraz najważniejsze dzieła z każdej z tych dziedzin	P6S_WG
KT1_W03	zna i rozumie style w sztuce, wzornictwie i tkaninie oraz powiązane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze	P6S_WG
KT1_W04	zna i rozumie trendy rozwojowe w dyscyplinach artystycznych związanych z kierunkiem Tkanina i Stylizacja Wnętrz, a także w dziedzinach pokrewnych	P6S_WG
KT1_W05	zna i rozumie terminologię i teorię z zakresu technologii i materiałoznawstwa w kontekście studiowanego kierunku. Wykazuje biegłość w stosowaniu technik, narzędzi i materiałów wykorzystywanych w projektowaniu tkanin i stylizacji wnętrz. Posiada wiedzę na temat rozwoju technologii tkanin nicielnicowych, żakardowych, haftu, druku na tkaninie, dywanów przemysłowych, gobelinów, farbiarstwa, papieru ręcznie czerpanego, obróbki roślin włóknistych, stylizacji wnętrz i roli tkaniny w aranżacji przestrzeni	P6S_WG
KT1_W06	zna i rozumie ograniczenia technologiczne w pracy projektanta tkanin i stylizy wnętrz	P6S_WG
KT1_W07	zna podstawowe zasady marketingu i finansów w kontekście funkcjonowania świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem rynku projektowania tkanin i stylizacji wnętrz. Posiada wiedzę na temat instytucji kultury i jest zorientowany w aktualnych zjawiskach w sztuce i kulturze	P6S_WG P6S_WK

KT1_W08	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego	P6S_WG P6S_WK
KT1_W09	zna i rozumie korelację pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	P6S_WG
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_U01	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do realizacji własnych pomysłów i wizji	P6S_UW
KT1_U02	świadomie posługuje się różnorodnymi narzędziami warsztatu projektowo-artystycznego w wybranych dziedzinach twórczości. Stosuje odpowiednie techniki i technologie, dostosowując je do specyfiki danego obszaru działalności, jednocześnie opanował skuteczne metody samorozwoju poprzez systematyczną, samodzielną pracę. Dysponuje umiejętnościami pozwalającymi na tworzenie oryginalnych koncepcji artystycznych i projektowych. Posiada umiejętności niezbędne do ich wyrażania	P6S_UW
KT1_U03	wykazuje samodzielność w podejmowaniu decyzji dotyczących realizacji i projektowania własnych prac z zakresu studiowanego kierunku, dysponuje doświadczeniem w realizowaniu autorskich koncepcji projektowo-artystycznych o zróżnicowanej stylistyce. Ze swobodą i niezależnością wykorzystuje wyobraźnię, intuicję i emocjonalność w procesie twórczym	P6_UW
KT1_U04	jest przygotowany do współpracy w ramach zespołów projektowych specjalizujących się w projektowaniu tkanin oraz stylizacji wnętrz. Posiada umiejętności niezbędne do współdziałania z innymi członkami zespołu, umożliwiające realizację prac projektowych	P6S_UO
KT1_U05	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i efektywnie wykorzystywać różnorodne narzędzia i techniki w celu rozwiązywania zadań artystycznych o charakterze praktycznym, charakterystycznych dla kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Potrafi dokonać trafnego wyboru oraz zastosować odpowiednią metodologię, dostosowaną do specyfiki danego projektu. Ma zdolność do ciągłego doskonalenia swoich umiejętności poprzez samodzielną i systematyczną pracę, wykorzystuje efektywne techniki umożliwiające nieustanny rozwój warsztatu artystycznego	P6S_UW P6S_UU

KT1_U06	posiada umiejętności umożliwiające prezentację swojego dorobku artystyczno-projektowego na forum publicznym. Potrafi przygotowywać i realizować indywidualne oraz zbiorowe wystawy prezentujące prace z zakresu projektowania tkanin i stylizacji wnętrz. Potrafi opracować portfolio, które przedstawia jego najważniejsze osiągnięcia twórcze. Potrafi przygotować opisy swojej twórczości i wystąpienia ustne, wykorzystując nawiązywania do podstawowych ujęć teoretycznych oraz odwoływania do różnych źródeł	P6S_UK
KT1_U07	dysponuje umiejętnościami językowymi w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, spełniającymi wymagania poziomu biegłości B2 określone przez Europejski System Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KT1_U08	potrafi stosować odpowiednie formy zachowania podczas publicznych prezentacji własnych dokonań artystycznych i projektowych, w kontekście przyszłej kariery zawodowej w roli projektanta	P6S_UK
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT1_K01	rozumie potrzebę nieustannego uczenia się i doskonalenia swoich kompetencji przez całe życie. Wykazuje gotowość do adaptowania się do zmieniających się okoliczności oraz podejmowania wyzwań w zakresie prac projektowo-artystycznych. Ma umiejętność interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji. Ma wewnętrzną motywację do działania oraz zdolność do efektywnej organizacji własnej pracy. Potrafi w sposób krytyczny analizować swoje dokonania	P6S_KR
KT1_K02	jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdobytej wiedzy, umiejętności, wyobraźni, intuicji oraz emocjonalności w procesie rozwiązywania problemów projektowych. Cechuje go twórcze myślenie i umiejętność kreatywnej pracy, pozwalające na wypracowywanie nieszablonowych rozwiązań. Potrafi w przystępny sposób przedstawić swoje dokonania projektowo-artystyczne na forum publicznym. Potrafi współpracować w ramach zespołów projektowych, wykazując się otwartością na różne role i zadania	P6S_KK
KT1_K03	ma krytyczne podejście do własnych działań projektowo-artystycznych. Potrafi analizować swoje dokonania, jak również dokonania innych	P6S_KK
KT1_K04	w pełni rozumie swoją rolę absolwenta uczelni artystycznej. Wykazuje świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów, co przekłada się na odpowiedzialne podejmowanie decyzji. Jest gotów do efektywnego komunikowania się ze społeczeństwem poprzez działania twórcze, potrafi inicjować i angażować się w przedsięwzięcia artystyczne, które oddziałują na otoczenie. Jest zdolny do prezentowania zadań w przystępnej formie, z wykorzystaniem wszelkich dostępnych technologii, w tym informacyjnych	P6S_KO P6S_KR

Legenda

KT1 (przed podkreślnikiem)	– kierunkowe efekty uczenia się dla studiów stacjonarnych I stopnia
W (po podkreślniku)	– kategoria wiedzy w kierunkowych efektach uczenia się
U (po podkreślniku)	– kategoria umiejętności w kierunkowych efektach uczenia się
K (po podkreślniku)	– kategoria kompetencji społecznych w kierunkowych efektach uczenia się
01, 02, 03 i kolejne	– numer efektu uczenia się

[illegible]

[illegible]

Wydział Sztuk Projektowych**Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów stacjonarnych II stopnia****Tkanina i Stylizacja Wnętrz****Jednostka prowadząca kierunek:**

Wydział Sztuk Projektowych

Nazwa kierunku:

Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Poziom kształcenia:**Typ studiów:**

7 poziom PRK (drugi stopień)

stacjonarne II stopnia

Profil kształcenia:

Ogólnoakademicki

Dziedzina:

sztuki

Dyscyplina kierunku studiów:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Efekty kształcenia dla kierunku studiów Tkanina i Stylizacja Wnętrz

Kody efektów uczenia się	Opis efektu (wg kategorii)	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_W01	posiada pogłębioną wiedzę w zakresie realizacji projektów artystycznych i projektowych, odpowiednich dla studiowanego kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Dysponuje wiedzą dotyczącą pokrewnych dziedzin, co umożliwia skuteczne rozwiązywanie złożonych zadań projektowych wynikających ze zróżnicowanego charakteru kierunku	P7S_WG
KT2_W02	dysponuje pogłębioną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych oraz projektowych. Rozumie ich znaczenie i wpływ na różne aspekty współczesnego życia, dostrzegając liczne powiązania z innymi dziedzinami. Samodzielnie pogłębia tę wiedzę koncentrując się na zagadnieniach związanych z kierunkiem Tkanina i Stylizacja Wnętrz	P7S_WG
KT2_W03	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej, co umożliwia mu swobodę i niezależność w działaniach twórczych	P7S_WG
KT2_W04	zna zasady tworzenia prac projektowych charakteryzujących się wysokim stopniem innowacyjności. Jego koncepcje opierają się na dogłębnej wiedzy o stylach w sztuce i wzornictwie (designie), a także związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych.	P7S_WG
KT2_W05	zna i rozumie trendy rozwojowe związane ze specjalizacjami właściwymi dla kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz	P7S_WG
KT2_W06	zna technologię stosowaną w danych specjalizacjach właściwych dla kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą rozwoju wykorzystywanych rozwiązań technologicznych związanych z daną specjalizacją	P7S_WG
KT2_W07	wykazuje pogłębione zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi a technologicznymi aspektami kreacji, ze szczególnym uwzględnieniem specjalizacji właściwych dla kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Wykorzystuje wiedzę z tych obszarów, tworząc podstawę dla swojego artystycznego i projektowego rozwoju.	P7S_WG

KT2_W08	zna i rozumie kluczowe wyzwania współczesnego świata. Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta	P7S_WK P7S_WG
KT2_W09	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego	P7S_WG
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_U01	potrafi wykorzystać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizacji i wyrażania własnych koncepcji artystycznych i projektowych	P7S_UW
KT2_U02	umie samodzielnie podejmować decyzje projektowe, tworzyć w sposób swobodny i niezależny wykorzystując fundamentalne wzorce kreacji artystycznej oraz być świadomym wpływu swoich działań projektowych w kontekście estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_UW
KT2_U03	jest gotowy do efektywnej współpracy i współdziałania z innymi osobami w ramach zespołów projektowych. Posiada zdolności zarządzania i przewodzenia takim zespołom	P7S_UO
KT2_U04	potrafi wykorzystać swoje umiejętności warsztatowe charakterystyczne dla określonych specjalizacji kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz, zwłaszcza w celu realizacji własnych projektów. Potrafi rozwijać, pogłębiać i doskonalić zdobyte umiejętności poprzez indywidualną praktykę	P7S_UW P7S_UU
KT2_U05	potrafi przygotować i przedstawić rozbudowane prace pisemne oraz wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień z zakresu studiowanego kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz. Wykorzystuje przy tym podstawowe ujęcia teoretyczne, a także różnorodne źródła informacji	P7S_UK
KT2_U06	potrafi wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin projektowych, właściwych dla kierunku Tkanina i Stylizacja Wnętrz, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Kształcenia Językowego	P7S_UK
KT2_U07	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi i projektowymi. Wykazuje się wysokimi kompetencjami w zakresie prowadzenia debaty na tematy specjalistyczne, również w zróżnicowanym gronie odbiorców	P7S_UK
III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
KT2_K01	jest świadomy wagi ciągłego doskonalenia się i uczenia przez całe życie, inspirując innych swoim przykładem. Potrafi organizować, nadzorować i	P7S_UU P7S_KR

	kierować działaniami innych. Wykazuje odpowiedzialność w ustalaniu priorytetów służących osiągnięciu celów, zarówno swoich, jak i innych osób.	
KT2_K02	potrafi w sposób świadomy i oparty na doświadczeniu wykorzystywać mechanizmy psychologiczne, które wspomagają podejmowane przez niego działania	P7S_KK
KT2_K03	analizuje i ocenia odbierane treści w sposób krytyczny oraz dokonuje konstruktywnej oceny zarówno swoich działań, jak i działań innych osób	P7S_KK
KT2_K04	jest przygotowany do pełnienia roli społecznej jako absolwent uczelni artystycznej, mając świadomość społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów oraz ich wpływu na otoczenie. Rozumie odpowiedzialność za podejmowane decyzje. Posiada umiejętność efektywnego komunikowania się, inicjowania działań społecznych i prezentowania skomplikowanych zadań w przystępny sposób, korzystając z technologii informacyjnych	P7S_KO P7S_KR
Legenda KT2 (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się dla studiów stacjonarnych II stopnia W (po podkreślniku) – kategoria wiedzy w kierunkowych efektach uczenia się U (po podkreślniku) – kategoria umiejętności w kierunkowych efektach uczenia się K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych w kierunkowych efektach uczenia się 01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się		

[illegible]

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi										Kierunek: Tkanina i Stylizacja Wnętrz									
Wydział Sztuk Projektowych										Studia: stacjonarne									
Instytut Tkaniny,Druku i Stylizacji Wnętrz										Poziom studiów: drugiego stopnia (4 semestry)									
										Profil studiów: ogólnoakademicki / praktyczny									
Program studiów																			
Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2023/2024																			
Moduł / przedmiot		Forma zajęć		I rok						II rok									
				1			2			3			4						
				godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.				
Moduł kształcenia ogólnego																			
Przedmiot do wyboru (*)		Ćwiczenia		60	4	e	60	4	e	60	4	e							
Seminarium dyplomowe - część III (*)		Seminarium											60	6	z				
Zagadnienia sztuki aktualnej		Wykład		30	2	z	30	3	z/o										
Język obcy nowożytny		Lektorat		30	2	z/o	30	2	z										
Język obcy nowożytny – egzamin B2							2	2	e										
Proseminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu		Wykład								4	1	z							
Seminarium - opisowa część dzieła - opracowanie tekstu		Seminarium											4	1	z				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
I specjalizacja - Przedmiot projektowy do wyboru (**)		Ćwiczenia		60	6	e	60	6	e	75	8	e							
Seminarium dyplomowe – I specjalizacja		Seminarium											75	8	z				
II specjalizacja - Przedmiot projektowy do wyboru (**)		Ćwiczenia		60	3	e	60	4	e	60	6	e							
Seminarium dyplomowe - II specjalizacja		Seminarium											60	6	z				
Stylizacja wnętrz - propedeutyka		Ćwiczenia		30	2	z/o	30	2	z/o										
Stylizacja wnętrz - techniki prezentacyjne		ćwiczenia								30	2	z/o	30	2	z/o				
Komputerowe wspomaganie projektowania		Ćwiczenia		30	1	z	30	1	z/o										
Warsztaty technologiczne		ćwiczenia		30	2	z	30	2	z										
Warsztaty specjalizacyjne 1 sp. (***)		ćwiczenia		30	2	z	30	2	z	30	2	z	30	2	z				
Warsztaty specjalizacyjne 2 sp. (***)		ćwiczenia		15	1	z	15	1	z	15	1	z	15	1	z				
Wielospektowe wykorzystanie techniki druku - warsztaty		ćwiczenia		30	2	z/o	30	2	z/o										
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Design XX wieku - Historia wnętrz		Wykład		30	1	z	30	3	e										
Wybrane zagadnienia tkaniny współczesnej		Wykład					30	2	z/o										
Wykład monograficzny		Wykład		30	2	z	30	2	z										
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Szkolenie biblioteczne		Wykład		2		z													
Szkolenie BHP		Wykład		4		z													
Szkolenie informatyczne		Wykład		1		z													
Ochrona własności intelektualnej		Wykład					8	1	z										
Fotografia produktowa (****)		Ćwiczenia											12	1	z				
Strategie zarządzania projektami		Wykład					30	2	z	30	2	z							
Razem w ciągu semestru				472	30		535	41		304	26		286	27					
SUMA		-		godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-				
Legenda:																			
(*) Do obowiązkowego wyboru dowolny przedmiot z programu innych kierunków studiów 2 stopnia lub jednolitych studiów magisterskich (z modułu praktycznego kształcenia kierunkowego (punkty ECTS co najmniej 4, minimalna ilość godzin 60)																			
(**) Przedmioty Projektowe: 1.Tkanina Eksperymentalna/ 2. Tkanina Dekoracyjna/ 3. Tkanina Unikatowa/ 4.Objekt do wnętrza, Dywan i Gobeliny/ 5. Druk 1/ 6. Druk 2/ 7. Media Dekoracji Tkanin/ 8.																			
Papier/ 9. Stylizacja wnętrz																			
(***) warsztaty papieru, warsztaty tkackie, warsztaty stylizacji wnętrz, warsztaty żakardu, warsztaty druku																			
(****) dokumentacja kolekcji dyplomowej																			

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku wzornictwo
stacjonarne studia pierwszego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	<i>Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi</i> <i>Wydział Sztuk Projektowych</i>
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne I konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
WZ6_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego oraz komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W02	ma wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG
WZ6_W03	zna historię sztuk plastycznych, wzornictwa, komunikacji wizualnej, architektury wnętrz	P6S_WG
WZ6_W04	zna współczesne dokonania w obszarze sztuk plastycznych, wzornictwa, projektowania graficznego, architektury wnętrz	P6S_WG
WZ6_W05	pojmuje wpływ technologii, procesu użytkowego, uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego przedmiotu, lub komunikatu wizualnego	P6S_WG
WZ6_W06	zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi we wzornictwie i jest świadom rozwoju technologicznego związanego z projektowaniem form przemysłowych i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P6S_WG

WZ6_W07	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji przemysłowej	P6S_WG
WZ6_W08	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w produkcji jednostkowej	P6S_WG
WZ6_W09	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W10	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dtp (przygotowanie do druku, wybór papieru, metody drukarskie)	P6S_WG
WZ6_W11	posiada wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P6S_WG
WZ6_W12	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu ergonomii	P6S_WG
WZ6_W13	zdaje sobie sprawę z istoty ekologii i stosowania jej zasad podczas projektowania	P6S_WG
WZ6_W14	posiada zaawansowaną wiedzę na temat materiałów i technik modelarskich	P6S_WG
WZ6_W15	posiada wiedzę na temat sposobów i technik prezentacji, również prezentacji multimedialnych	P6S_WG
WZ6_W16	ma wiedzę dotyczącą prawnych i etycznych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	P6S_WG
WZ6_W17	jest świadom istoty kontekstu zagadnień teoretycznych zawodu projektanta w odniesieniu do jego praktycznego aspektu	P6S_WG
WZ6_W18	ma wiedzę na temat stosowania technik rysunku, malarstwa i kompozycji	P6S_WG
WZ6_W19	charakteryzuje podstawowe uregulowania prawne z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego	P6S_WG
WZ6_W20	definiuje zaawansowane terminy właściwe obszarowi wzornictwa i komunikacji wizualnej teorii i historii wzornictwa oraz innych pokrewnych dyscyplin	P6S_WG
WZ6_W21	identyfikuje i klasyfikuje istotne projekty z dziedziny wzornictwa w aspekcie historycznym i współczesnym.	P6S_WG
WZ6_W22	dostrzega związek teorii wzornictwa i twórczości plastycznej z własną działalnością artystyczną i/lub projektową	P6S_WG
WZ6_W23	dokonyuje analizy formy i procesu użytkowego produktu w oparciu o klasyczne i współczesne metody badawcze	P6S_WG
WZ6_W24	dostrzega powiązanie zawodu projektanta z podstawową wiedzą z zakresu nauk humanistycznych, antropologii, psychofizjologii widzenia, filozofii, estetyki.	P6S_WG
WZ6_W25	zna merytoryczne wymagania dotyczące opracowania prezentacji /oferty/ cv przygotowywanej dla pracodawcy oferującego praktykę	P6S_WG
WZ6_W26	posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii produkcyjnych na rynku pracy, wykorzystywanych we wzornictwie, wie na jakie aspekty działalności firmy należy zwracać uwagę podczas poszukiwania praktykodawcy	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
WZ6_U01	tworzyć i realizować nieskomplikowane koncepcje projektowe produktów, graficzne i artystyczne	P6S_UW P6S_UU

WZ6_U02	osiągać i prezentować założone cele projektowe w obszarze użytkowym, technicznym, oraz estetycznym	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U03	świadomie dobierać elementy warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U04	świadomie używać wybranych elementów warsztatu projektowego i artystycznego z zakresu projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U05	świadomie wybierać/ dobierać, optymalne materiały i technologie do produkcji projektowanych produktów	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U06	świadomie wybierać/ dobierać, optymalne środki wyrazu i techniki do projektów z zakresu komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U07	samodzielnie podejmować decyzje dotyczące realizowanych przez niego projektów w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej kilkuosobowej pracy nad projektem	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U09	swobodnie dobierać materiały i technologie adekwatne do wytwarzania i projektowania produktów i komunikacji wizualnej	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U10	projektować rozwiązania zgodne z zasadami ergonomii	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U11	wykorzystywać zasady ekologii podczas realizacji prac projektowych	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U12	wykonywać modele gabarytowe oraz imitacyjne własnych projektów stosując adekwatne technologie	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U13	wykonać prezentację projektu wykorzystując adekwatną technikę	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U14	rysować odręcznie przedmioty i postacie wykorzystując dowolne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U15	kształtować obiekty trójwymiarowe stosując adekwatne środki wyrazu plastycznego	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U16	rozwijać i wykorzystywać własne umiejętności warsztatowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U17	w sposób kreatywny i innowacyjny realizować podejmowane tematy projektowe	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U18	potrafi dokonać analizy procesu użytkowego oraz zaprojektować właściwy proces użytkowy.	P6S_UW P6S_UU
WZ6_U19	przygotowywać typowe opisy teoretyczne do realizowanych projektów	P6S_UK
WZ6_U20	potrafi dokonać publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu	P6S_UK
WZ6_U21	posiada znajomość języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu wzornictwa i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
WZ6_U22	potrafi wykorzystać metodologię projektowania poznaną podczas kursów wykonując zadania powierzone mu przez opiekuna praktyk z ramienia firmy przyjmującej na praktykę	P6S_UK
WZ6_U23	potrafi pracować w zespole interdyscyplinarnym, odnajdując się jako jego członek wykonujący powierzone mu zadania	P6S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
WZ6_S01	świadomego ocenienia podstawowego zakresu swojej wiedzy i umiejętności rozumiejąc potrzebę ich doskonalenia i rozwijania	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S02	do samodzielnej pracy w zakresie podstawowego projektowania produktów i komunikacji wizualnej	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S03	zbierania informacji, analizy rynku w kontekście produktu	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S04	wykonania analizy i interpretacji i komunikatu wizualnego	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S05	formułowania krytycznych opinii na temat otoczenia	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S06	argumentowania podjętych decyzji projektowych	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S07	organizowania własnej pracy w oparciu o wewnętrzną motywację	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S08	efektywnego wykorzystywania własnej wyobraźni, emocjonalności, oraz do twórczego myślenia i twórczej pracy	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S09	do adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania własnego zachowania w stopniu umożliwiającym publiczne prezentacje	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S10	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich	PS6_K K PS6_K R PS6_KO
WZ6_S11	do komunikowania się społecznego, pracy zespołowej, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych, oraz przyjmowania poglądów innych osób	PS6_K K PS6_K R PS6_K O
WZ6_S12	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
WZ6_S13	rozumie swoją rolę w zespole projektowym, odpowiedzialnie podchodzi do powierzonych zadań, komunikując się i współpracując z innymi członkami zespołu oraz otoczeniem	PS6_KK PS6_KR PS6_KO

WZ6_S14	potrafi przedstawić założenia, użytkowe, technologiczne i konstrukcyjne projektu realizowanego w ramach praktyki zawodowej przed zespołem projektowym	PS6_KK PS6_KR PS6_KO
----------------	---	----------------------------

**Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk projektowych
Instytut Wzornictwa**

Kierunek: wzornictwo

Specjalność:

Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)

Poziom PRK: 6

Tok studiów: od r. : 24/25

pokrycia efektów uczenia się

[illegible]

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi																	
Kierunek: wzornictwo																	
Wydział Sztuk Projektowych Instytut Wzornictwa																	
Studia: stacjonarne																	
Poziom studiów: pierwszego stopnia (6 semestrów) Poziom PRK:6																	
Profil studiów: ogólnoakademicki																	
Program studiów																	
cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/2025																	

Legenda:

Łącznie w toku studiów

godzin 2676

ECTS 180

Pracownia Modelowania procesów użytkowych

Pracownia procesów projektowych

Pracownia projektowania społecznego

Pracownia projektowania produktu

Pracownia projektowania informacji

Pracownia projektowania zrównoważonego

e- egzamin; zo- zaliczenie na ocenę; z- zaliczenie

**Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku
wzornictwo**

stacjonarne studia drugiego stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	<i>Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi</i> <i>Wydział Sztuk Projektowych</i>
Nazwa kierunku	wzornictwo
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
WZ4_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą metod realizacji, formułowania założeń do projektów, realizacji projektów z zakresu wzornictwa przemysłowego, komunikacji wizualnej we wzornictwie oraz projektów interdyscyplinarnych	P7S_WG
WZ4_W02	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania produktu i komunikacji wizualnej we wzornictwie	P7S_WG
WZ4_W03	ma pogłębioną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	P7S_WG

WZ4_W04	ma pogłębioną wiedzę z zakresu współczesnej sztuki, wzornictwa, komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W05	potrafi twórczo stosować przykłady z historii wzornictwa i komunikacji wizualnej oraz je samodzielnie interpretować	P7S_WG
WZ4_W06	posiada wiedzę z zakresu nauk humanistycznych, filozofii, estetyki, antropologii, psychofizjologii widzenia	P7S_WG
WZ4_W07	rozumie rolę otoczenia i zagadnień społecznych w kontekście organizowania	P7S_WG

	procesu projektowego	
WZ4_W08	posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania procesem projektowania produktów projektowania komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W09	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu innowacji technologicznych wykorzystywanych w przemyśle	P7S_WG
WZ4_W10	zna i rozumie rangę marki oraz jej wpływ na postrzeganie produktów tej marki	P7S_WG
WZ4_W11	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii projektowych i nowych mediów w zakresie komunikacji wizualnej	P7S_WG
WZ4_W12	wie jakimi zasadami powinna kierować się relacja projektanta z firmą	P7S_WG
WZ4_W13	ma pogłębioną wiedzę w zakresie analizy i projektowania procesów użytkowych o dużym stopniu złożoności	P7S_WG
WZ4_W14	ma pogłębioną wiedzę z zakresu ergonomii i ergonomicznych metod badawczych	P7S_WG
WZ4_W15	zna pogłębione prawa estetyczne, potrafi się nimi posługiwać w praktyce, w kształtowaniu otoczenia i dbaniu o jego estetykę.	P7S_WG
WZ4_W16	zna i rozumie metody działania kreatywnego stosowane w kierowaniu procesem projektowym.	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI

Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:

WZ4_U01	samodzielnie realizować zaawansowane projekty z obszaru tworzenia produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U02	osiągać zamierzone cele estetyczne, użytkowe techniczne i komercyjne realizowanych projektów	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U03	realizować własne, koncepcje projektowe odznaczające się dużą oryginalnością	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U04	podejmować samodzielne decyzje dotyczące procesu projektowego i organizować pracę nad realizowanymi projektami produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P7S_UU

WZ4_U05	przewidzieć skutki wprowadzenia na rynek nowego produktu w aspekcie społeczno-kulturowym oraz ekologicznym	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U06	definiować cechy formy użytkowej, które określają przystosowanie ich do wyznaczonej funkcji	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U07	podjąć decyzję o wyborze optymalnego rozwiązania problemu projektowego na podstawie doboru odpowiednich kryteriów	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach wspólnej, kilkuosobowej pracy nad projektem oraz kierować zespołem projektowym	P7S_UW P7S_UU P7S_UK
WZ4_U09	świadomie rozwijać swoje umiejętności warsztatowe	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U10	rozwijać swoje umiejętności pracy w zespole umożliwiając sobie udział w pracach zespołów interdyscyplinarnych	P7S_UW P7S_UU

WZ4_U11	wykorzystywać stosownie do własnej intencji nowoczesne technologie w projektowaniu produktu i komunikacji wizualnej	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U12	w sposób zaawansowany posługiwać się komputerem jako narzędziem wspomagającym proces projektowy	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U13	rozwijać umiejętności kreatywnego i twórczego postrzegania produktu i komunikatu wizualnego	P7S_UW P7S_UU
WZ4_U14	przygotowywać rozbudowane opisy teoretyczne do realizowanych projektów wraz z adekwatnymi źródłami, oraz zaprezentować je publicznie	P7S_UK
WZ4_U15	dokonać publicznej, wyczerpującej prezentacji i omówienia własnego projektu, zgodnie z regułami oficjalnych wystąpień publicznych	P7S_UK
WZ4_U16	wykazać się znajomością języka obcego z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu wzornictwa i historii sztuki zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UW P7S_UU P7S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE
Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:

WZ4_S01	rozwijania swoich umiejętności i ciągłego uczenia się przez całe życie	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S02	ciągłego, systematycznego samokształcenia się w obszarze zawodu projektanta i organizowania procesu projektowego	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S03	zainicjowania procesu rozwijania się zawodowego u innych osób	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S04	samodzielnego organizowania działań projektowych w tym interpretacji badań, organizowania i nadzoru procesu projektowego, dokumentacji, prezentacji i wdrożenia projektu	PS7_KK PS7_KR PS7_KO

WZ4_S05	stymulowania kreatywności i zdolności do podejmowania właściwych decyzji u współpracowników	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S06	reagowania na sztukę emocjonalnie, jednocześnie ją rozumiejąc i rozszerzając zakres własnych upodobań, szanując upodobania odmienne i nowe.	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S07	wykazania się wrażliwością na potrzeby społeczne w aspekcie kulturowym oraz ekologicznym	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S08	konstruktywnego - krytycznego opiniowania sytuacji, własnych działań, działań osób trzecich w kontekście sytuacji społecznej, gospodarczej, rynkowej oraz środowiskowej	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S09	komunikowania się społecznego, pracy zespołowej i przewodniczenia działaniom zespołu, współpracy i negocjowania przy realizowanych zadaniach projektowych, oraz przyjmowania i analizowania poglądów innych osób	PS7_KK PS7_KR PS7_KO
WZ4_S10	stosowania się do przepisów prawnych w zakresie własności intelektualnej w ramach własnej działalności projektowej w zakresie ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	PS7_KK PS7_KR PS7_KO

Kierunek: wzornictwo
Specjalność:
Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestrów)
Poziom PRK: 7
Tok studiów: od r.: 24/25

[illegible]

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2024/25

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Język obcy	ćw	30	2	zo	30	2	zal						
Język obcy – egzamin poziom B2+	ćw				2	1	e						
Aktualia sztuki	w	30	2	zal	30	2	zo						
Marketing	ćw	15	1	zal									
Estetyka	w	30	2	zal	30	2	zo						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Technologie w projektowaniu	ćw	30	1	zal	30	1	zal						
Komputerowe wspomaganie projektowania (Rhino, Renderer)	ćw	60	2	zal	60	2	zo						
Rysunek zawodowy	ćw	45	2	zal	45	2	zo						
Pracownia projektowa 1 do wyboru z 5	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e			
Pracownia projektowa 2 do wyboru z 5	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e			
Pracownia projektowa 3 do wyboru z 5	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e			
Pracownia projektowa 4 do wyboru z 5	ćw	45	4	zo	45	5	e	45	6	e			
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw							45	8	zal			
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej	ćw										60	12	zal
Projektowanie interfejsów przemysłowych	ćw	90	3	zo	90	3	e						
Modelowanie produktu	ćw				30	1	zal						
Porfolio	ćw				60	2	e						
Propedeutyka modelowania struktur przestrzennych	ćw	60	2	zal	60	2	zo						
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Współczesna kultura materialna	w	30	4	e									
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Multimedialne techniki prezentacyjne	ćw							30	1	z	30	1	zo
Ochrona własności intelektualnej	w				8	1	zal						
Szkolenie BHP	w	4	0	zal									
Szkolenie biblioteczne	ćw	2	0	zal									
szkolenie informatyczne	ćw	1	0	zal									
SUMA	-	607	37	-	655	41	-	255	33	-	90	13	-
	-	godz	ECTS	-	godz	ECTS	-	godz	ECTS	-	godz	ECTS	-

Legenda:

Łącznie w toku studiów

godzin 1607

ECTS 124

- Pracownie projektowe do wyboru
- Pracownia Projektowania Systemów Wzorniczych
- Pracownia Rozwoju Nowego Produktu
- Pracownia Projektowania Struktur Wizualnych
- Pracownia Semiotyki Formy
- Pracownia Ergonomii Projektowej