

1. Jednostka-naukowo-dydaktyczna: **Katedra Intermediów**
2. Nazwa kierunku, poziom, profil: **Sztuka i Media, I stopień, ogólnoakademicki**
3. Dyscypliny, do których jest przyporządkowany kierunek:

Dyscyplina wiodąca	<i>Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</i>	85 %
Pozostałe dyscypliny	<i>Nauki o sztuce</i>	15 %

4. Sylwetka absolwenta:

Absolwent posiada zakres umiejętności oraz wiedzę pozwalające mu na swobodne poruszanie się pomiędzy mediami i budowanie autorskiego dzieła o charakterze interdyscyplinarnym. Proces twórczy odbywa się w oparciu o zachowanie równowagi pomiędzy wykorzystywaniem tradycyjnych mediów, a użyciem narzędzi cyfrowych. Absolwent rozbudowuje szeroki wachlarz narzędzi, którymi biegle się posługując może realizować zarówno dzieła artystyczne jak i formy umożliwiające odnalezienie się na nowoczesnym i wymagającym indywidualnej kreacji rynku zawodowym. Potrafi kreatywnie wykorzystywać klasyczne metody zapisu wizualnego tj. malarstwo, rysunek, działania przestrzenne oraz samodzielnie zestawia je ze strefą nowoczesnych mediów digitalnych. Jest przygotowany do wielozmysłowego postrzegania sztuki. Potrafi posługiwać się właściwymi gatunkami fotograficznymi na potrzeby kreacji artystycznej, mediów, reklamy i wydawnictwa. Dynamicznie łączy umiejętności z zakresu różnorodnych dziedzin, zarówno artystycznych jak i praktyczno-zawodowych. Absolwent ma doświadczenie samodzielnego wyboru kursów i wpływu na kształt przebiegu studiów. Absolwent posiada umiejętności samouczenia się i odnajdywania stref, które samodzielnie uzupełnia w drodze autodydaktyki. Równocześnie ma to wpływ na wzmacnianie płaszczyzn przedsiębiorczości i poszukiwania własnych ścieżek artystycznych i zawodowych. Absolwent potrafi współpracować w grupie tworząc wspólne projekty. Poprzez charakter studiów wykształca umiejętności interpersonalne; praca w zespole, decyzyjność, odpowiedzialność, kreatywny dobór środków artystycznych i narzędzi zawodowych. Absolwent dostrzega również zmiany i reaguje na rynek sztuki i pracy, posiada realne umiejętności zawodowe i artystyczne umożliwiające samodzielne tworzenie miejsca pracy odpowiadającego na zapotrzebowanie rynku.

Absolwent posiada wiedzę umiejętności i kompetencje pozwalające podjąć mu świadomy wybór studiów magisterskich z zakresu sztuk projektowych i sztuk pięknych.

Absolwent posiada wiedzę umiejętności i kompetencje pozwalające mu na samodzielne funkcjonowanie na rynku sztuki jak i pracę w następujących sektorach branży kreatywnej: projektowanie graficzne, projektowanie 3D, DTP, projektowanie stron www, animacja i video, rejestracja dźwięku, fotografia (wydawnicza, reportażowa, portretowa, reklamowa).

4. Cel studiów:

Absolwent studiów *Sztuka i Media* otrzymuje tytuł licencjata.

Nabywa umiejętności praktyczne oraz wiedzę pozwalającą być samodzielnym twórcą interdyscyplinarnym oraz realizować projekty artystyczne i zawodowe.

Zdobyte umiejętności budowania dzieła interdyscyplinarnego stają się równocześnie narzędziami umożliwiającymi sprawne funkcjonowanie zawodowe w wybranych sektorach rynku pracy takich jak:

- produkcja filmu i dźwięku na potrzeby mediów
- fotografia użytkowa; cyfrowa, reporterska, dokumentacyjna, wydawnicza
- grafika projektowa/edytorska/ilustracja; strony www, wydawnictwa.

5. Kierunkowe efekty uczenia się i ich odniesienie do efektów uczenia się dla kwalifikacji na odpowiednim poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹	Symbol charakterystyk II stopnia ²
	WIEDZA		
K_W01	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą metod i technik realizowania prac artystycznych w tradycyjnych i nowych mediach.	P6U_W	P6S_WG

K_W02	Posiada ogólną wiedzę na temat łączenia rozmaitych mediów w jednej kompozycji czyli warsztatowych i technologicznych aspektów tworzenia dzieła interdyscyplinarnego.	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Zna podstawowe zagadnienia dotyczące rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego w wymiarze teoretycznym i praktycznym. Wykazuje się znajomością problemów dotyczących montażu filmowego z uwzględnieniem udźwiękowania filmu.	P6U_W	P6S_WG
K_W04	Posiada wiedzę na temat prezentowania i wystawiania dzieła interdyscyplinarnego.	P6U_W	P6S_WK
K_W05	Posiada ogólną wiedzę z zakresu historii sztuki, socjologii, filozofii i masmediów	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Ma świadomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk wizualnych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia. Samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi studiów, ma rozszerzoną wiedzę na temat nurtów rozwojowych w sztuce (zwłaszcza w sztuce mediów i działań interdyscyplinarnych).	P6U_W	P6S_WK
K_W07	Wykazuje się znajomością zagadnień XX i XXI w. Zna przedstawicieli, dzieła i okoliczności rozwoju głównych stylów w sztuce. Jednocześnie zdaje sobie sprawę z klasyfikacji stosowanych w piśmiennictwie z zakresu historii i krytyki sztuki.	P6U_W	P6S_WK
K_W08	Wykazuje się znajomością epok, stylów i najważniejszych konwencji artystycznych w sztuce i ich wpływem na kształtowanie się świadomości społecznej.	P6U_W	P6S_WK
K_W09	Zna najważniejsze prądy filozoficzne, które wpływają w zasadniczy sposób na rozwój kultury.	P6U_W	P6S_WK
K_W10	Zna specyfikę klasycznych dziedzin sztuki w kontekście nowych mediów.	P6U_W	P6S_WK
K_W11	Posiada wiedzę dotyczącą prawa autorskiego i etyki w zakresie twórczości artystycznej.	P6U_W	P6S_WK
K_W12	Ma wiedzę na temat technologii informatycznych w kreowaniu nowoczesnych form sztuki i przekazu medialnego.	P6U_W	PS6_WG
K_W13	Posiada wiedzę dotyczącą języka komunikacji wizualnej oraz świadomość oddziaływania elementów formalnych na odbiorcę.	P6U_W	PS6_WG

K_W14	Dysponuje wiedzą na temat konstrukcji utworów multimedialnych.	P6U_W	PS6_WG
K_W15	Posiada wiedzę dotyczącą technik tradycyjnych i technologii cyfrowych stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d, animację, fotografię, wideo.	P6U_W	PS6_WG
K_W16	Zna podstawowe strategie w zakresie projektowania dzieła interdyscyplinarnego przy pomocy mediów cyfrowych.	P6U_W	PS6_WG
K_W17	Zna modele prezentacji dzieł sztuki, konwencje wystawiennicze.	P6U_W	PS6_WG
K_W18	Wykazuje znajomość elementów projektowania graficznego; technik i technologii; cyfrowych, analogowych, interdyscyplinarnych do wykonania realizacji o charakterze projektowym i edytorskim.	P6U_W	PS6_WG
K_W19	Zna źródła i metody pozyskiwania funduszy na finansowanie działalności artystycznej/kulturalnej oraz posiada wiedzę na temat promocji siebie i swoich dokonań artystycznych.	P6U_W	P6S_WK
K_W20	Zna podstawy przedsiębiorczości.	P6U_W	P6S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI		
K_U01	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami służącymi do tworzenia prac artystycznych będących kompilacją klasycznego warsztatu sztuk wizualnych i nowych mediów. Uwzględniając urządzenia do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego oraz dźwięku, czy warsztatu graficzno - projektowego.	P6U_U	P6S_UW
K_U02	Potrafi samodzielnie opracować koncepcję dzieła artystycznego na poziomie formalnym i realizacyjnym. Potrafi też zbudować autorską wypowiedź artystyczną.	P6U_U	P6S_UW
K_U03	Rozumie związek między formą realizowanego przez siebie zadania projektowego, a zawartym w nim komunikacie.	P6U_U	P6S_UK
K_U04	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach i w wykonywanych pracach.	P6U_U	P6S_UW
K_U05	Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach odpowiadających na zapotrzebowanie rynku.	P6U_U	P6S_UK P6S_UW
K_U06	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu historii, teorii sztuki, estetyki i filozofii, interpretacji dzieła	P6U_U	P6S_UW

	plastycznego, a w szczególności dzieła interdyscyplinarnego w celu przygotowania wypowiedzi ustnych i pisemnych.		
K_U07	Wykorzystuje w pracy znajomość prawa autorskiego.	P6U_U	P6S_UO
K_U08	Wykazuje się umiejętnością kreatywnego poszukiwania rozwiązań plastycznych w działaniach interdyscyplinarnych.	P6U_U	P6S_UW
K_U09	Potrafi łączyć tradycyjne techniki warsztatowe z nowymi mediami.	P6U_U	P6S_UW
K_U10	Opanował i wykorzystuje narzędzia i warsztat grafiki wektorowej, rastrowej, wizualizacji 3d i animacji.	P6U_U	P6S_UW
K_U11	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych oryginalnych koncepcji artystycznych interdyscyplinarnych w pracy indywidualnej i zespołowej, co jest niezbędne do realizacji większości projektów o charakterze interdyscyplinarnym.	P6U_U	P6S_UW
K_U12	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań interdyscyplinarnych i projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje realizacji, ma umiejętności twórczej i samodzielnej pracy artystycznej.	P6U_U	P6S_UW P6S_UU
K_U13	Planuje i przeprowadza analizę jakości realizowanych projektów i dzieł.	P6U_U	P6S_UO
K_U14	Posiada umiejętność posługiwania się narzędziami rejestracji obrazu, dźwięku i technikami prezentacji multimedialnych.	P6U_U	P6S_UW
K_U15	Potrafi opracować instrukcję realizacyjną, według której dzieło lub jego element na poziomie technicznym może zrealizować specjalista lub specjalista z danej dyscypliny. Jeżeli realizacja koncepcji artystycznej przekracza możliwości technologiczne i umiejętności warsztatowe.	P6U_U	P6S_UO
K_U16	Opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę. W szczególności dotyczy to umiejętności wykorzystywania coraz to nowszych narzędzi i reagowania na szybkie zmiany odbywające się w środowisku cyfrowym.	P6U_U	P6S_UU
K_U17	Posiada realne umiejętności zawodowe i artystyczne umożliwiające samodzielne tworzenie miejsca pracy odpowiadającego na zapotrzebowanie rynku.	P6U_U	P6S_UO

K_U18	Potrafi napisać tekst oraz wygłosić wypowiedź ustną na temat zagadnień z zakresu sztuk wizualnych, również na temat twórczości własnej. Potrafi przy tym odnieść się do podstawowych ujęć teoretycznych pochodzących z różnych źródeł.	P6U_U	P6S_UK
K_U19	Potrafi być aktywnym uczestnikiem życia artystycznego oraz czynnie uczestniczyć w warsztatach i sympozjach dotyczących zagadnień związanych z dyscypliną, w której został wykształcony.	P6U_U	P6S_UW
K_U20	Dysponuje umiejętnościami łączenia klasycznych technik warsztatowych i cyfrowych w działaniach artystycznych oraz projektowaniu grafiki edytorskiej, ilustracyjnej, informacyjnej, wystawienniczej i internetowej.	P6U_U	P6S_UW
K_U21	Ma zdolność porozumiewania się w języku obcym w zakresie dyscyplin artystycznych na poziomie B2 wg Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6U_U	P6S_UK
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Jest świadomy istnienia etycznego wymiaru w realizacjach interdyscyplinarnych i projektowych. Posiada umiejętności samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób. Jest świadomy swojej roli zawodowej i społecznej oraz gotowy do podjęcia odpowiedzialności za ich wypełnienie.	P6U_K	P6S_KK
K_K02	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego. Dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia.	P6U_K	P6S_KK
K_K03	Umie szukać, analizować i interpretować potrzebne informacje.	P6U_K	P6S_KK
K_K04	Wykazuje motywację i umiejętność organizacji pracy własnej.	P6U_K	P6S_KR
K_K05	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności artystycznej.	P6U_K	P6S_KO
K_K06	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi.	P6U_K	P6S_KO
K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w	P6U_K	P6S_KK

	celu rozwiązywania problemów zawodowych		
K_K08	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	P6U_K	P6S_KK
K_K09	Jest świadom podstawowych zasad i praw ochrony własności intelektualnej.	P6U_K	P6S_KR
K_K10	Posiada motywację i umiejętności do organizacji własnego stanowiska pracy.	P6U_K	P6S_KR
K_K11	Potrafi komunikować się ze specjalistami we własnej dziedzinie, oraz w dziedzinach pokrewnych, w celu poszerzania swoich umiejętności zawodowych.	P6U_K	P6S_KO