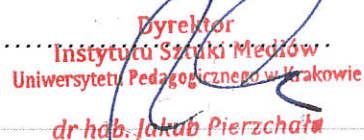


**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2020/2021**

*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu
28.05.2020*

pieczęć i podpis dyrektora


Dyrektor
Instytutu Sztuki i Mediów
Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie
dr hab. Jakub Pierzchała

Studia wyższe na kierunku	Sztuka i Media
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 85%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce 15%
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarna
Specjalności	brak
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Wynik postępowania kwalifikacyjnego.

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 udźwiękowienia 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

	multimedialnych.		
K_U15	Potrafi opracować instrukcję realizacyjną, według której dzieło lub jego element na poziomie technicznym może zrealizować specjalista lub specjaliści 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 celu rozwiązywania problemów zawodowych	P6U_K	P6S_KK

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 plastycznego, a w szczególności dzieła interdyscyplinarnego w celu przygotowania wypowiedzi ustnych i pisemnych.	P6U_U	P6S_UW
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	P6U_U	P6S_UW

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

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 wzmocnienie 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).
Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe	Absolwent studiów <i>Sztuka i Media</i> 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.
Dostęp do dalszych studiów	Absolwent może podjąć studia II stopnia

Jednostka naukowo-dydaktyczna Wydziału właściwa merytorycznie dla tych studiów

Instytut Sztuki Mediów

**PLAN STUDIÓW WYŻSZYCH ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU
AKADEMICKIM
2020/2021**

SZTUKA I MEDIA (studia I st.)

PLAN STUDIÓW W UKŁADZIE SEMESTRALNYM

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects
		W	zajęć w grupach					E-learn n g		
			A	K	L	S	P			
	Działania przestrzenne A				30				30	z 3
	Projekty krytyczne A				30				30	z 3
	Laboratorium rysunkowo-malarskie A				30				30	z 3
	Fotografia A				30				30	z 2
	Fotografia wydawnicza i fotoedycja				30				30	zo 2
	Podstawy rejestracji i realizacji dźwięku A				30				30	z 2
	Rejestracja i montaż wideo A				30				30	z 3
	Podstawy animacji A				30				30	z 3
	Podstawy projektowania graficznego i typografii A				30				30	z 2
	Edytory grafiki				30				30	zo 2
	Wybrane zagadnienia historii sztuki A	25							25	zo 2
	Kultura audiowizualna A				25				25	zo 2
	Ochrona własności intelektualnej							15	15	z 1
		25			325			15	365	30

Pozostałe zajęcia

kod zajęć	rodzaj zajęć	godz	tyg.	punkty ECTS
	Projektowanie własnej ścieżki edukacyjnej i kariery zawodowej	4		-
	Szkolenie biblioteczne	2		-
	Szkolenie w zakresie BHP	4		-
				-

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning		
			A	K	L	S	P			
	Działania przestrzenne B			30				30	zo	3
	Projekty krytyczne B			30				30	z	3
	Laboratorium rysunkowo-malarskie B			30				30	zo	3
	Fotografia, B			30				30	zo	3
	Podstawy rejestracji i realizacji dźwięku B			30				30	zo	3
	Rejestracja i montaż wideo B			30				30	zo	3
	Podstawy animacji B			30				30	zo	3
	Podstawy projektowania graficznego i typografii B			30				30	zo	3
	Wybrane zagadnienia historii sztuki B	25						25	E	2
	Kultura audiowizualna B			25				25	E	2
		25		265				290	2	27

Kursy do wyboru

Kursy do wyboru

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning		
			A	K	L	S	P			
	Język obcy, A (angielski, niemiecki, rosyjski, francuski)			40				40	z	3
				40				40	z	3

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects
		W	zajęć w grupach					E-learning		
			A	K	L	S	P	razem		
	Wybrane zagadnienia sztuki współczesnej A				25			25	z	1
	Teoria nowych mediów				30			30	z	1
					85			85		2

Kursy do wyboru

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects	
		W	zajęć w grupach					E- lear ning			razem
			A	K	L	S	P				
	Laboratorium działań przestrzennych A			45 h (3-6 pracowni)				6 praco wni 270 h	zo	6x4 ects= 24	
	Pracownia działań wizualnych A										
	Pracownia projektów krytycznych A										
	Pracownia audio A										
	Pracownia multimediiów A										
	Pracownia fotografii A										
	Motion grafic A			45 h (0-3 pracowni)							
	Modelowanie i animacja 3D A										
	Pracownia animacji A	15						15	E	1	
	Ilustracja A										
	Projektowanie graficzne A										
	Wybrane zagadnienia z historii dizajnu										
	Historia fotografii										
	Język obcy, A (anielski, niemiecki, rosyjski, francuski)			40				40	z	3	
		15			265				325	1	28

Pozostałe zajęcia

kod zajęć	rodzaj zajęć	godz	tyg.	punkty ECTS
	Moduł kultura fizyczna	30		-

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects
		W	zajęć w grupach					E-learning		
			A	K	L	S	P	razem		
	Wybrane zagadnienia sztuki współczesnej B				25			25	E	1
	Metodologia teorii sztuki	15						15	Z	1
		15			25			40		2

Kursy do wyboru

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects
		W	zajęć w grupach					E-learning		
			A	K	L	S	P	razem		
	Laboratorium działań przestrzennych B				45 h (3-6 pracowni)					
	Pracownia działań wizualnych B									
	Pracownia projektów krytycznych B									
	Pracownia audio B									
	Pracownia multimediiów B									
	Pracownia fotografii B				45 h (0-3 pracowni)					
	Motion graphic B									
	Modelowanie i animacja 3D B									
	Pracownia animacji B									
	Ilustracja B									
	Projektowanie graficzne B				30					
	Język obcy, A (anielski, niemiecki, rosyjski, francuski)							30	E	4
					300			300		28

Pozostałe zajęcia

kod zajęć	rodzaj zajęć	godz	tyg.	punkty ECTS
	Moduł kultura fizyczna	30		-
	Elementy prawa autorskiego	10		-
		40		-

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	ects	
		W	zajęć w grupach					E-lea rni ng			razem
			A	K	L	S	P				
	Filozofia z elementami estetyki	25						25	z	2	
	Autopromocja i marketing sztuki	25						25	E	2	
	Projekty zespołowe A (zaj. prowadzone dualnie)			90				90	zo	8	
		50		45				95		12	

Kursy do wyboru

kod modułu	Nazwa modułu	godziny kontaktowe								E/ -	ects
		W	zajęć w grupach					E-learn ing	razem		
			A	K	L	S	P				
	Reprodukcja i dokumentacja fotograficzna				45				45	zo	4
	Projektowanie graficzne - portfolio								45	zo	4

Moduł praca dyplomowa

kod modułu	Nazwa modułu	godziny kontaktowe								E/ -	ects
		W	zajęć w grupach					E-learn ing	razem		
			A	K	L	S	P				
	Seminarium licencjackie A				20			20	z	2	
	Licencjacka pracownia dyplomowa A			60				60	z	6	
	Licencjacka pracownia dyplomowa – aneks A			60				60	z	6	
				120	20			140		14	

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
			A	K	L	S	P				
	Projekty zespołowe B (zaj. prowadzone dualnie)			90					90	zo	8
				90					90		8

Kursy do wyboru

kod modułu	Nazwa modułu	godziny kontaktowe							E/ -	ects	
		W	zajęć w grupach					E-learn ing			razem
			A	K	L	S	P				
	Reprodukcja i dokumentacja fotograficzna			45				45	zo	4	
	Projektowanie graficzne - portfolio			45				45		4	

Moduł praca dyplomowa

kod modułu	Nazwa modułu	godziny kontaktowe								E/ -	ects
		W	zajęć w grupach					E-learn ing	razem		
			A	K	L	S	P				
	Seminarium licencjackie B				25			25	z	2	
	Licencjacka pracownia dyplomowa B			60				60	z	6	
	Licencjacka pracownia dyplomowa – aneks B			60				60	z	6	
				120	25			145		14	

Egzamin dyplomowy

Tematyka	Punkty ECTS
Licencjacki egzamin dyplomowy dotyczy dyplomu artystycznego i ściśle związanego z nim aneksu zawodowego oraz pracy teoretycznej, która stanowi poszerzony komentarz części artystycznej. Prezentacja artystycznej pracy dyplomowej jest ważnym elementem egzaminu.	4