

Przekaz medialny, reklama, social media

Ścieżka kładzie nacisk na edukację w zakresie optymalnego stosowania narzędzi multimedialnych w procesie kreowania wypowiedzi artystycznych oraz przekazów o charakterze informacyjnym, reklamowym, edukacyjnym, społecznym bądź popularnonaukowym, przeznaczonych do prezentacji różnym grupom odbiorców, w różnych środowiskach i za pośrednictwem różnych środków przekazu (telewizja, internet, przestrzeń miejska, środowiska wirtualne, media społecznościowe itp.)

W ramach tej ścieżki student może rozwijać warsztat kreatywny i narzędziowy w zakresie projektowania dwu- i trójwymiarowych form wizualnych (Pracownia Projektowania Multimedialnego), może skupić się na analizie psychofizjologicznych aspektów procesu przekazu i odbioru informacji za pośrednictwem różnego typu mediów (Pracownia Poznania Wizualnego), bądź też eksplorować techniki łączenia obrazów medialnych z przestrzenią fizyczną, m.in. z wykorzystaniem technik interaktywnych i technologii mappingu (Pracownia Kreacji Przestrzeni Multimedialnej).

Absolwent studiów licencjackich, który wybrał tę ścieżkę charakteryzuje się ogólną wiedzą, sprawnością warsztatową i kompetencjami kreatywnymi w zakresie sztuki mediów, ze szczególnym naciskiem położonym na umiejętność tworzenia zaawansowanych treści multimedialnych, dostosowanych do potrzeb różnych odbiorców, nośników i środków przekazu.

Fotografia

Ścieżka kładzie nacisk na rozwój studenta w zakresie fotografii, z uwzględnieniem jej trzech nadrzędnych funkcji: poznawczej (repcja, percepcja i interpretacja rzeczywistości), kreatywnej (fotografia jako medium sztuki) i użytkowej (warsztat, fotografia użytkowa).

Kształcenie w ramach tej ścieżki realizowane jest przez trzy pracownie fotograficzne, które akcentują nieco odmienne, ale ściśle komplementarne, uzupełniające się strategie działania. W efekcie końcowym student otrzymuje wykształcenie umożliwiające skuteczne realizowanie dowolnego działania artystycznego w obszarze fotografii. Istotnym celem ścieżki jest ugruntowanie w studentach przeświadczenia, iż fotografia jest dyscypliną otwartą, że nie zawiera się jedynie w wąskim obszarze pojęciowym, opisanym tradycją i potocznym rozumieniem medium. Proces kształcenia uwzględnia dwa etapy. Pierwszy zaznajamia studenta z wewnętrzną strukturą tworzywa prowadząc do zrozumienia autonomiczności fotografii jako odrębnej, samoistnej dyscypliny wypowiedzi. Drugi objaśnia fotografię jako narzędzie, które można alternatywnie wprowadzić w obszar działań plastycznych, poddać różnym fizykochemicznym zabiegom, obróbce elektronicznej, a także w dowolnym stopniu skonceptualizować.

Tak więc ścieżka ta wykształca w studentach biegłość w posługiwaniu się różnymi sposobami wykorzystywania fotografii oraz przeświadczenie o ich wzajemnej, równorzędnej względem siebie pozycji. Wybór któregośkolwiek sposobu może być podyktowany jedynie stopniem przydatności w danym przedsięwzięciu artystycznym.

Wideo i nowe media

Ścieżka oferuje rozwój i pogłębienie umiejętności z zakresu wideo, naukę podstawowych elementów języka filmowego oraz eksplorację i eksperymentowanie z różnymi formami obrazu ruchomego (film interaktywny, instalacje wideo i projekcje wielokanałowe, wideo 360°, wideo makro, działania na żywo). W ramach tej ścieżki promujemy nabycie umiejętności warsztatowych związanych z rejestracją, montażem, udźwiękowieniem i publikacją oraz kładziemy nacisk na rozwój umiejętności kreatywnych i autorską wypowiedź artystyczną.

W ramach tego modułu zapewniamy kształcenie w obszarze metod opowiadania za pomocą ruchomego obrazu oraz niestandardowych technik rejestracji i realizacji wideo: 360°, filmowania dronem, extreme-macro, wideo wielokanałowego, a także krytycznego spojrzenia na wideo we współczesnych mediach (Pracownia Narracji i Interakcji w Nowych Mediach), podstaw języka filmowego, podstaw operatorskich, podstaw kompozycji obrazu (Pracownia Techniki i Obrazowania Fotografii), storyboarding, animacji klasycznej i eksperymentalnej (Pracownia Działań Intermedialnych).

Ścieżka ta propaguje pracę zespołową, a realizujące ją pracownie oferują infrastrukturę i fachowców służących pomocą. Zakładanym celem jest wykształcenie absolwentów będących twórczymi i wykształconymi artystami-praktykami w zakresie sztuki mediów, ze szczególnym uwzględnieniem realizacji wideo i nowych mediów.

Eksperyment artystyczny, badania w obszarze sztuki mediów

Ścieżka kładzie nacisk na rozwój studenta w zakresie czystej kreacji artystycznej, polegającej na prowadzeniu badań formalnych, eksperymentów technologicznych i poszukiwań teoretycznych w obszarze sztuki mediów. Jest to profil najbardziej otwarty, definiowany poprzez indywidualną charakterystykę każdego studenta.

Student kształcący się w ramach tej ścieżki może się rozwijać w obszarze działań konceptualnych, z uwzględnieniem teoretycznej refleksji nad wybranymi aspektami dzieła medialnego oraz twórczości artystycznej (Pracownia Poznania Wizualnego), może poszerzać swój warsztat kreatywny na styku rzeczywistości fizycznej i wirtualnej, poprzez łączenie obiektów materialnych z obrazem medialnym, również o charakterze interaktywnym (Pracownia Kreacji Przestrzeni Multimedialnej), a także eksplorować i łączyć różne obszary kreacji artystycznej, dekomponując lub redefiniując funkcjonujące określenia mediów oraz sztuki (Pracownia Działań Intermedialnych).

Absolwent studiów licencjackich, który wybrał tę ścieżkę posiada pogłębioną wiedzę, sprawność warsztatową i wyróżniające się kompetencje kreatywne w zakresie sztuki mediów. Nie jest jednak nastawiony na bezpośrednie praktyczne zastosowania warsztatu multimedialnego. Jego/Jej naturalnym celem jest podjęcie dalszego kształcenia w zakresie sztuki bądź rozpoczęcie autorskiej ścieżki twórczej.

Animacja 2D i/ lub 3D

Ścieżka kładzie nacisk na edukację w zakresie tworzenia dwu- i trójwymiarowych form animowanych, uwzględniających zarówno warsztat klasyczny (animacja poklatkowa, kukiełkowa, non-camera, itp.), jak i nowoczesny warsztat cyfrowy. Powstające w ramach procesu kształcenia animacje dotyczyć mogą bardzo różnych obszarów tematycznych, począwszy od eksperymentów czysto formalnych, poprzez filmy o charakterze rozrywkowym, informacyjnym bądź edukacyjnym, po realizacje o treściach filozoficznych i społecznych.

W ramach tej ścieżki student może rozwijać warsztat kreatywny i narzędziowy w zakresie projektowania dwu- i trójwymiarowych animacji cyfrowych (Pracownia Projektowania Multimedialnego), może poznawać tajniki dwuwymiarowej animacji klasycznej oraz animacji eksperymentalnej (Pracownia Działań Intermedialnych), może też pogłębiać warsztat realizacyjny w zakresie animacji trójwymiarowej, również z zastosowaniem środowisk wirtualnych (Pracownia Gier i Form Wirtualnych).

Absolwent studiów licencjackich, który wybrał tę ścieżkę charakteryzuje się ogólną wiedzą, sprawnością warsztatową i kompetencjami kreatywnymi w zakresie sztuki mediów, ze szczególnym naciskiem położonym na umiejętność tworzenia dwu- i trójwymiarowych form animowanych, stanowiących samodzielną całość, lub będących częścią złożonych projektów artystycznych, bądź komercyjnych.

Projektowanie Gier i Środowisk Wirtualnych

Ścieżka kładzie nacisk na edukację w zakresie tworzenia gier komputerowych oraz środowisk wirtualnych w technologii 3d, z uwzględnieniem zarówno formalnych i technologicznych aspektów procesu twórczego, jak i zagadnień psychofizjologicznych, związanych z takimi zjawiskami jak immersja czy interakcja. Co ważne, termin „gra” nie jest tu rozumiany wyłącznie w związku z branżą rozrywkową, lecz obejmuje on również realizacje o charakterze artystycznym, społecznym, czy edukacyjnym.

W ramach tej ścieżki student może poznawać tajniki realizacji gier komputerowych oraz kreacji przestrzeni VR (Pracownia Gier i Form Wirtualnych), eksplorować techniki programistyczne w zakresie tworzenia mediów interaktywnych (Pracownia Narracji i Interakcji w Nowych Mediach), a także rozwijać warsztat kreatywny i narzędziowy w zakresie projektowania dwu- i trójwymiarowych form wizualnych (Pracownia Projektowania Multimedialnego).

Absolwent studiów licencjackich, który wybrał tę ścieżkę charakteryzuje się ogólną wiedzą, sprawnością warsztatową oraz kompetencjami technicznymi i kreatywnymi w zakresie sztuki mediów, ze szczególnym naciskiem położonym na umiejętność tworzenia multimedialnych przestrzeni wirtualnych oraz gier komputerowych, uwzględniających zarówno potrzeby docelowych odbiorców, jak i uwarunkowania technologiczne (odpowiednie formaty i nośniki).