

**EFEKTY KSZTAŁCENIA**dla kierunku studiów **SZTUKA MEDIÓW**na Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów  
Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

studia dwustopniowe, II stopień, studia magisterskie – profil ogólnoakademicki

**Umiejscowienie kierunku w obszarach kształcenia:**

Kierunek studiów Sztuka Mediów należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki

**Objaśnienia oznaczeń:**

K – kierunkowe efekty kształcenia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

A 2 – efekty kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki dla studiów drugiego stopnia

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

Symbol	Efekty kształcenia dla kierunku studiów <b>SZTUKA MEDIÓW</b>  Po ukończeniu studiów II stopnia na kierunku studiów <b>SZTUKA MEDIÓW</b> absolwent:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki
<b>WIEDZA</b>		
K_W01	zna terminologię i podstawowe zagadnienia z zakresu teorii i praktyki sztuki mediów, posiada wiedzę na temat podstawowych kategorii estetycznych, rozumie potrzebę uwzględnienia ogólnokulturowej perspektywy w refleksji nad sztuką	A2_W11
K_W02	ma wiedzę dotyczącą specyfiki socjologii kultury, zna wybrane definicje kultury, zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji wytworów kultury; ma wiedzę o rodzajach struktur, instytucji i więzi społecznych, o zachodzących między nimi relacjach i rządzących nimi prawidłowościach	A2_W09
K_W03	wykazuje znajomość tradycji, kondycji i kierunków rozwojowych sztuki nowych mediów, zna zarys historyczny oraz terminologię właściwą dla obszarów sztuki mediów	A2_W09 A2_W11
K_W04	ma znajomość problematyki współczesnej reklamy i marketingu, zagadnień dotyczących szerokiego kontekstu reklamy, zasad skutecznej perswazji mechanizmów psychologicznych reklamy	A2_W11
K_W05	ma wiedzę w zakresie: planowania produkcji obrazu filmowego, poszukiwania nowych możliwości realizacji obrazu i optymalizacji tego procesu; zna współczesne oprogramowanie i systemy wspomagające postprodukcję obrazu filmowego i wideo; ma wiedzę z zakresu technik i strategii narracji w obrazie filmowym i wideo	A2_W09 A2_W11 A2_W12
K_W06	ma wiedzę w zakresie łączenia różnych form wypowiedzi artystycznej z grafiką i animacją 3D; ma wiedzę na temat różnorodnych metod pracy z programami 3D, oraz interpretacji pojęć: grafika hybrydalna i animacja 3D	A2_W09 A2_W11 A2_W12
K_W07	ma zaawansowaną wiedzę z obszaru sztuki mediów w zakresie mediów interaktywnych; teorii, terminologii, technologii, oraz znaczenia we współczesnej kulturze, wie jak zaprojektować i zaprezentować koncepcję pracy artystycznej w tej dziedzinie	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12
K_W08	ma zaawansowaną wiedzę praktyczną, opartą na doświadczeniu z obszarów: relacji interpersonalnych, budowania audiowizualnych komunikatów intencjonalnych, inżynierii emocji, kontekstów społecznych i kulturowych, uwarunkowań medialnych i mechanizmów kreowania idei	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12

Symbol	<b>Efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW</b> <b>Po ukończeniu studiów II stopnia</b> <b>na kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW absolwent:</b>	<b>Odniesienie</b> <b>do efektów</b> <b>kształcenia</b> <b>w obszarze</b> <b>kształcenia</b> <b>w zakresie</b> <b>sztuki</b>
K_W09	ma zaawansowaną wiedzę z obszaru sztuki mediów w zakresie: kreacji przestrzeni multimedialnej, integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej, interpretacji pojęcia kreacji przestrzeni multimedialnej w sztuce oraz ich konotacji we współczesnej kulturze ukierunkowanej na świadome i aktywne w niej uczestnictwo	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12
K_W10	ma zaawansowaną wiedzę z obszaru sztuki mediów w zakresie działań intermedialnych odnoszących się do fenomenów zróżnicowanego pola sztuki współczesnej, ma poszerzoną wiedzę z zakresu adekwatnego warsztatu i techniki	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12
K_W11	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie projektowania multimedialnego, wynajdywania, selekcji, pozyskiwania, syntezy i opracowywania niezbędnych informacji w celu przygotowania do kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej, świadomego przekazu medialnego o charakterze użytkowym	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12
K_W12	ma wiedzę w zakresie programowania multimedialnego: znajomość podstawowych pojęć oraz zasad programowania (strukturalnego i obiektowego); orientację w dostępnych środowiskach programistycznych (ich przeznaczenie, możliwości, ograniczenia)	A2_W09 A2_W11
K_W13	ma wiedzę w zakresie fotografii w obszarze teorii i praktyki; integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej w sztuce oraz ich konotacji we współczesnej kulturze; zna wewnętrzną strukturę materii fotograficznej i rozumie autonomię fotografii jako odrębnej dyscypliny sztuki	A2_W09 A2_W10 A2_W11 A2_W12
K_W14	ma wiedzę na temat projektowania ekranowego, znajomość formatów obowiązujących dla prezentacji ekranowej	A2_W08
K_W15	ma wiedzę o uwarunkowaniach formalnych i gatunkowych form wydawniczych: plakatu, książki, prasy; ma wiedzę dotyczącą projektowania komunikatów reklamowych oraz identyfikacji wizualnej; ma wiedzę o tradycji i kierunkach rozwojowych projektowania graficznego;	A2_W08 A2_W11
K_W16	ma wiedzę o systemowych uwarunkowaniach identyfikacji wizualnej w odniesieniu do tożsamości podmiotów zlecających	A2_W09
K_W17	ma wiedzę z zakresu uregulowania prawa autorskiego	A2_W09
K_W18	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii i praktyki w dziedzinie rysunku oraz dodatkowo w wybranej dziedzinie: malarstwa, rzeźby lub grafiki warsztatowej	A2_W08 A2_W11
K_W19	ma wiedzę z obszaru sztuki mediów w zakresie percepcji, rejestracji oraz przetwarzania dźwięku, zna procesy prowadzące do przekształcania dźwięków otoczenia w zorganizowane struktury muzyczne, ma wiedzę w zakresie tworzenia form interaktywnych angażujących dźwięk.	A2_W08
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>		
K_U01	potrafi sformułować i wyrazić własną oryginalną koncepcję artystyczną; ma świadomość związków między wyrażanymi treściami a użytymi środkami formalnymi; umie podejmować samodzielnie decyzje w zakresie realizacji prac artystycznych	A2_U11 A2_U12 A2_U13 A2_U17
K_U02	umie krytycznie analizować i interpretować argumenty debaty socjologicznej i kulturoznawczej, potrafi scharakteryzować rodzaje struktur, instytucji i więzi społecznych, zachodzące między nimi relacje i rządzących nimi prawidłowości	A2_U18 A2_U20
K_U03	potrafi interpretować i komentować teksty z obszaru kultury wizualnej; rozpoznaje koncepcje i strategie działania artystów wykorzystujących w swej działalności nowe media, przeprowadza samodzielnie ich krytyczną analizę w celu określenia idei i znaczeń w nich zawartych oraz wartości estetycznej i walorów artystycznych jakie prace te przedstawiają	A2_U18 A2_U20

Symbol	<p style="text-align: center;"><b>Efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Po ukończeniu studiów II stopnia na kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW absolwent:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</b></p>
K_U04	umie rozróżniać formy innowacyjne i typowe dla sztuki mediów, rozumie wielowymiarowość technologii używanych w sztuce współczesnej	A2_U17
K_U05	potrafi rozpoznawać, opisywać i interpretować zachowania konsumentów, projektować i dobierając odpowiednie metody i środki efektywnie wykonać przekaz reklamowy	A2_U14
K_U06	ma zaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów w zakresie integracji oprogramowania do nieliniowego montażu wideo, postprodukcji filmowej oraz kompresji i authoringu obrazu do celów emisji w różnych mediach, wykorzystuje w produkcji obrazu nowoczesne techniki i systemy obrazu jednokanałowego, stereoskopowego i obrazowana czasu rzeczywistego	A2_U12 A2_U13 A2_U15
K_U07	potrafi wykonać pracę, w której dźwięk powstaje lub jest przetwarzany w czasie realnym lub wchodzi w interakcję z otoczeniem; ma umiejętności komunikowania i integrowania i synchronizowania ze sobą programów muzycznych i do przetwarzania wideo w czasie realnym;	A2_U16
K_U08	ma zaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów w zakresie analogowych i cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku oraz przygotowanie do kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej, a tym samym świadomego przekazu medialnego, cechującego się wysokimi walorami artystycznymi lub użytkowymi	A2_U14 A2_U16 A2_U17
K_U09	umiejętności z zakresu łączenia i mieszania różnych form wypowiedzi artystycznej z grafiką i animacją 3D, formułuje własne idee artystyczne oraz dobiera właściwe środki wyrazu w oparciu o grafikę i animację 3D	A2_U16
K_U10	ma umiejętności z obszaru sztuki mediów w zakresie kreacji własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej z użyciem narzędzi charakterystycznych dla mediów interaktywnych, kreacji interfejsów, jest zdolny do samodzielnego poprowadzenia projektu; potrafi krytycznie odnieść się do wybranego obszaru z dziedziny mediów interaktywnych	A2_U12 A2_U13 A2_U15
K_U11	ma umiejętności: artykułowania i kreowania idei, tworzenia kontrolowanej autorsko formy przekazu, doboru narzędzi i warsztatu medialnego, selekcji znaczeniowej, organizowania i budowania kontaktów interpersonalnych i tworzenia komunikatów perswazyjnych	A2_U11 A2_U15
K_U12	ma zaawansowane umiejętności w zakresie: konstruowania przestrzeni i obiektów wizualnych i dźwiękowych, łączenia przestrzeni rzeczywistej z iluzyjną, tworzenia instalacji i obiektów multimedialnych, aranżowania akcji polisensorycznych, przestrzeni wirtualnych związanych z wydarzeniami muzycznymi, teatralnymi i wystawienniczymi	A2_U16
K_U13	ma umiejętności pozwalające na kreację i realizację własnego projektu audiowizualnego o charakterze użytkowym ze szczególnym uwzględnieniem treści, formy oraz użytych środków technicznych i medialnych, potrafi zbierać i selekcjonować informacje potrzebne do realizacji projektu, prezentować je w postaci konspektu i storyboardu, współpracować z interdyscyplinarnym zespołem	A2_U12 A2_U15
K_U14	ma umiejętności z obszaru sztuki mediów w zakresie programowania na poziomie podstawowym lub średnio-zaawansowanym w wybranym języku programowania oraz przygotowania materiału multimedialnego do obróbki w środowiskach programistycznych	A2_U12 A2_U13 A2_U15
K_U15	ma zaawansowane umiejętności w zakresie: fotograficznego zapisu analogowego i cyfrowego, technik i technologii fotografii, fotografii studyjnej i eksperymentalnej, zdolność do eksperymentowania w zakresie technologii i idei, kreacji i prowokacji, sprawnie działa na pograniczu mediów łącząc fotografię z ingerencją malarską, rysunkową, tworzy foto-obiekty i foto-instalacje	A2_U11 A2_U16
K_U16	ma umiejętności w rozpoznawaniu oraz interpretowaniu najważniejszych obrazów i postaw artystycznych w historii fotografii, jest świadom wpływu techniki na wypracowane w obrębie fotografii środki wyrazu artystycznego	A2_U17 A2_U18

Symbol	<p style="text-align: center;"><b>Efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Po ukończeniu studiów II stopnia na kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW absolwent:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</b></p>
K_U17	posługuje się fotografią w jej aspekcie dokumentalnym, katalogowym, oraz reklamowym, potrafi wykorzystać rozmaite strategie kreatywne: od dokumentu, poprzez martwą naturę, portret, inscenizację, fotomontaż, pastisz, estetykę błędu, oraz inne	A2_U17 A2_U13 A2_U12
K_U18	ma umiejętność przygotowania i zrealizowania projektu rozpowszechnianego drogą elektroniczną	A2_U16
K_U19	potrafi projektować uwzględniając całą szerokość i zakres przynależnych mediów w tym zróżnicowane intencje przekazu graficznego takie jak perswazja, orientacja, oświata, cele estetyczne; ma umiejętności nadawania dziełom literackim oraz innym utworom tekstowym szaty graficznej odpowiadającej ich cechom funkcjonalnym i treściowym	A2_U16 A2_U13 A2_U14
K_U20	ma ugruntowane umiejętności w zakresie klasycznych form obrazowania: rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika warsztatowa, potrafi operować jedną z nich wykorzystując optymalnie jej właściwości jak i świadomie łączyć techniki	A2_U16
K_U21	umie samodzielnie ocenić sytuację prawną w zakresie realizacji prac artystycznych wykorzystując znajomość obowiązującego prawa autorskiego;	A2_U14
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_K01	jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą wykorzystującym nowe media, zdolnym do abstrahowania, konceptualizowania założeń własnych projektów oraz kreowania postaw opiniotwórczych	A2_K02
K_K02	jest wrażliwy na otaczający świat; ma wypracowaną umiejętność pracy w grupie; pogłębione i poszerzone zdolności teoretycznej refleksji nad życiem codziennym.	A2_K02
K_K03	świadomie kształtuje i pielęgnuje własne upodobania kulturalne; ma umiejętności samodzielnego interpretowania zjawisk wizualnych jako bazy dla różnorodnej aktywności twórczej	A2_K02 A2_K03
K_K04	ma wyrobiony analityczny i krytyczny stosunek do dokonań artystów wykorzystujących nowe media	A2_K04
K_K05	potrafi krytycznie interpretować konkretne dzieła i zjawiska artystyczne w sztuce mediów; potrafi formułować własne, kompetentne opinie i sądy na ich temat; świadomie podchodzi do wytworów kultury popularnej i produkcji kulturalnej	A2_K04
K_K06	potrafi bronić swoich założeń czy koncepcji w dyskusji, jest zdolny do krytycznej oceny własnej twórczości	A2_K03 A2_K04
K_K07	ma umiejętność nadawanie funkcji i kontekstu społecznego opracowywanemu projektowi; ma kompetencje w podjęciu ważkiego społecznie tematu adresowanego do sfery publicznej bądź prywatnej	A2_K05
K_K08	jest partnerem dla reżyserów, dyrektorów artystycznych, kreatywnych, etc. w dziedzinie realizacji obrazu filmowego i wideo	A2_K05
K_K09	ma kompetencje w zakresie interpretacji zachowań interpersonalnych w powiązaniu z kontekstem społecznym i kulturowym	A2_K01 A2_K02 A2_K05
K_K10	ma kompetencje w zakresie współdziałania z innymi twórcami, grupami i instytucjami artystycznymi, współpracy i kierowania zespołem w realizacji projektów angażujących przestrzeń rzeczywistą i wirtualną, instalacji i wydarzeń kulturalnych	A2_K02 A2_K05
K_K11	ma kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki działań intermedialnych oraz umiejętności pracy zespołowej	A2_K01 A2_K02 A2_K05
K_K12	ma kompetencje w zakresie komunikacji, kierowania i współpracy nad projektem multimedialnym z osobami reprezentującymi inne dziedziny nauki oraz sferą biznesu	A2_K02 A2_K05

Symbol	<b>Efekty kształcenia dla kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW</b> <b>Po ukończeniu studiów II stopnia</b> <b>na kierunku studiów SZTUKA MEDIÓW absolwent:</b>	<b>Odniesienie</b> <b>do efektów</b> <b>kształcenia</b> <b>w obszarze</b> <b>kształcenia</b> <b>w zakresie</b> <b>sztuki</b>
K_K13	ma kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie specyfiki foto-medialnego nurtu sztuki, uczestnictwa w życiu artystycznym, umiejętności pracy zespołowej oraz edukacyjnego i promocyjnego wykorzystania nabytej wiedzy	A2_K01 A2_K02 A2_K05
K_K14	ma kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie świadomego posługiwania się komputerem jako narzędziem pracy twórczej, komunikowania się i współpracy z programistami, umiejętności algorytmizacji wybranych problemów	A2_K01 A2_K02 A2_K05
K_K15	ma świadomość różnic pomiędzy komputerowymi platformami systemowymi, potrafi przygotować materiały, prezentacje niezależnie od wymagań sprzętowych i systemowych	A2_K02
K_K16	umie sprawnie komunikować się z wydawnictwami i agencjami reklamowymi, jest otwarty na społeczne i rynkowe aspekty projektowania graficznego i reklamy	A2_K05
K_K17	umie samodzielnie ocenić sytuację prawną w zakresie realizacji prac artystycznych wykorzystując znajomość obowiązującego prawa autorskiego; potrafi podejmować podstawowe czynności obrotu prawnego w zakresie prawa autorskiego – w tym ocenić w kategoriach prawnych skutki zawarcia umów dotyczących działalności artystycznej oraz zakres możliwości korzystania z dostępnych w obrocie przekazów intelektualnych	A2_K06
K_K18	posiada zakres wiedzy dotyczący finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty nowych mediów w stopniu umożliwiającym swobodne poruszanie się po rynku sztuki, jako samodzielny twórca, jak i w ramach współpracy w realizacji większego przedsięwzięcia	A2_K02 A2_K06