

A woman with long dark hair is wearing a white VR headset and smiling broadly. The image is overlaid with various digital icons: a hexagon, a cloud with a downward arrow, a musical note, and a grid of dots. The background is a mix of purple and blue tones.

Raport z realizacji rezultatu pracy intelektualnej IO1

Program nauczania



Co-funded by the European Union

The creation of these resources has been (partially) funded by the ERASMUS+ grant program of the European Union under grant no. 2020-1-PL01-KA226-HE-095891.

Neither the European Commission nor the project's national funding agency FRSE are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting of the use of these resources.



You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially

Under the following terms: [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Authors:

- Cali Fabrizio, Uniwersytet Maltański
- Delinikolas Dimitrios, Narodowy Uniwersytet im. Kapodistriasa w Atenach
- Hadziselimovic Adnan, Uniwersytet Maltański
- Hapek Monika, Uniwersytet Jagielloński
- Kopeć Katarzyna, Uniwersytet Jagielloński
- Kotlińska Małgorzata, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. L.Schillera w Łodzi
- Materska-Samek Marta, Uniwersytet Jagielloński
- Papageorgopoulou Panagiota, Narodowy Uniwersytet im. Kapodistriasa w Atenach
- Rizopoulos Chralampos, Narodowy Uniwersytet im. Kapodistriasa w Atenach
- Pijarski Krzysztof, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. L.Schillera w Łodzi
- Pudło Filip Gabriel, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. L.Schillera w Łodzi



Spis treści

| | |
|--|-----------|
| Opis prac w zakresie przygotowania curriculum | 5 |
| Założenia z wniosku o dofinansowanie | 5 |
| Odmienności programów kształcenia i potrzeb partnerów | 6 |
| Uruchamianie nowych modułów i kierunków studiów..... | 6 |
| Opis przyjętej procedury pracy nad rezultatem..... | 7 |
| Rezultaty pracy intelektualnej nr 1 | 8 |
| Program Uniwersytetu Jagiellońskiego | 8 |
| Założenia i charakterystyka kierunku | 8 |
| Profil absolwenta..... | 9 |
| Potrzeby społeczno-gospodarcze utworzenia kierunku | 10 |
| Opis realizacji programu | 10 |
| Efekty uczenia się..... | 11 |
| Efekty w zakresie wiedzy..... | 12 |
| Efekty uczenia się - wiedza (zna i rozumie) | 12 |
| Efekty w zakresie umiejętności | 13 |
| Efekty uczenia się - umiejętności (potrafi) | 14 |
| Efekty w zakresie postaw i kompetencji społecznych | 15 |
| Efekty uczenia się - kompetencje (jest gotów do) | 15 |
| Program Szkoły Filmowej w Łodzi | 17 |
| Program modułu XR..... | 18 |
| Profil absolwenta..... | 19 |
| Efekty kształcenia | 22 |
| Program Uniwersytetu Maltańskiego | 24 |
| Opis programu..... | 24 |
| Program studiów | 25 |
| Program Narodowego Uniwersytetu w Atenach im. Kapodistriasa | 30 |



| | |
|--|-----------|
| Cele programu i profil absolwenta | 30 |
| Program nauczania | 31 |



Opis prac w zakresie przygotowania curriculum

Założenia z wniosku o dofinansowanie

W projekcie założono wypracowanie czterech rezultatów pracy intelektualnej, które mają pozwolić na wprowadzenie treści kształcenia dotyczących technologii immersyjnych do programów studiów prowadzonych przez uczelnie partnerskie.

W ramach założeń przyjęto, że program (IO1) obejmował będzie swoim zakresem analizę następujących zagadnień:

- 1) profil absolwenta,
- 2) matrycę efektów kształcenia wraz z opisem zakładanych efektów kształcenia dla programu kształcenia,
- 3) program kształcenia wraz z kalkulacją liczby punktów ECTS,
- 4) plan studiów.

Ponadto, przyjęto, że IO1 stanowić będzie bazę do dalszych prac nad rezultatami pracy intelektualnej, a jednocześnie musi być oparty o gruntowny przegląd i badania na temat oczekiwań rynku pracy, co do konkretnego profilu absolwenta, jego kompetencji i umiejętności niezbędnych do zarządzania doświadczeniem lub tworzenia i opracowania immersyjnych treści. Partnerzy uzgodnili także, że absolwent studiów swobodnie poruszałby się w nowym wymiarze kultury, kultury generatywnej, która odbiorców nie traktowałaby "jako widzów czy słuchaczy, lecz jako użytkowników. Za wzór traktowałaby laboratorium lub warsztat projektanta, a także takie modele działania jak proces eksperymentalny czy proces szybkiego prototypowania. Jej działalność opierałaby się na zasadach otwartości, sieciowości i niehierarchicznej współpracy uczestników – odwzorowując modele współpracy wypracowane online, w projektach wolnego oprogramowania i wolnej kultury."

Te założenia zostały odzwierciedlone w przedstawionych program, z zastrzeżeniem że zmiana formy przedstawiania efektów kształcenia nie ma już formy tabeli krzyżowej wiążącej dane przedmioty z efektami, a stawi bardziej ogólne zestawienie tabelaryczne (matrycę). Koordynacją grupy roboczej pracującej nad pierwszym rezultatem zajmowała się dr Katarzyna Kopeć -dyrektor ds. dydaktyki w Instytucie Kultury reprezentująca Lidera projektu.



Odmienności programów kształcenia i potrzeb partnerów

Z uwagi na odmienną specyfikę funkcjonowania partnerów pojawiły się rozbieżności co do oczekiwanego kształtu i możliwości wdrożenia wyników projektu w oferowany program w uczelniach partnerskich. W wyniku długotrwałych dyskusji zdecydowano o adaptacji założeń do uwarunkowań i zdecydowano, że w związku z odmienną specyfiką studiów przygotowane zostaną cztery programy (a nie jeden wzorcowy).

Decyzja ta podyktowana została chęcią zapewnienia wysokiego prawdopodobieństwa wdrożenia treści immersyjnych do programów na uczelniach partnerskich, gdyż uświadomiliśmy sobie szereg przeciwności, które sprawiają, że wzorcowy program nie dawałby żadnych szans na realne zastosowanie. Przyjęliśmy strategię ewolucyjną i zdecydowaliśmy się na opracowanie najbardziej realnych do wdrożenia programów i planów studiów, które uwzględniałyby wypracowane przez nas treści kształcenia a w oczach przeciwników zmian nie stanowiłyby zagrożenia dla istniejącego status quo.

Uruchamianie nowych modułów i kierunków studiów

Uruchamianie nowych modułów i kierunków studiów jest bardzo czasochłonne i wiąże się z koniecznością pozytywnego zaopiniowania przez wiele gremium. Przykładowo Uniwersytet Jagielloński posiada uprawnienia do utworzenia nowych kierunków studiów, gdyż zgodnie z art. 53 Ustawy o szkolnictwie wyższym uczelnia akademicka może utworzyć studia na kierunku, którego program określa efekty uczenia się w ramach dyscyplin, w których uczelnia posiada kategorię naukową A+, A albo B+, zawierających się w co najmniej 3 dziedzinach.

Z kolei warunki w zakresie wprowadzania zmian w programach studiów określa Zarządzenie nr 70 Rektora Uniwersytetu Jagiellońskiego z dnia 7 lipca 2021 roku w sprawie zasad tworzenia i znoszenia studiów, wytycznych w zakresie projektowania programów studiów oraz zasad zmiany programów studiów na studiach pierwszego stopnia, studiach drugiego stopnia oraz jednolitych studiach magisterskich (nie dotyczy Collegium Medicum).

Zmiany programów studiów są wprowadzane w rezultacie systematycznej oceny oraz w celu ich doskonalenia, czego przykładem może być konieczność dostosowania programu do uwarunkowań rynku pracy. Zmiany programu studiów dla nowego cyklu kształcenia wprowadzane są zgodnie z określonym przez Rektora harmonogramem, który jest publikowany na stronie internetowej Centrum Wsparcia Dydaktyki (styczeń-marzec).



Zmiany muszą posiadać uzasadnienie oraz opinię właściwego organu Samorządu Studentów UJ.

Sytuacja jest bardzo podobna w uczelniach partnerskich, dlatego nie rezygnując z wprowadzenia nowego modułu, zdecydowaliśmy, że najpewniej, najsprawniej i skuteczniej będzie wprowadzić nowe treści w ramach istniejących kierunków, a równolegle pracować nad klimatem w celu wprowadzenia bardziej istotnych zmian.

Opis przyjętej procedury pracy nad rezultatem

Wszyscy partnerzy dokonali analizy istniejących programów studiów pod kątem możliwości wprowadzenia treści kształcenia dotyczących technologii immersyjnych. Tym samym dokonano wyboru najbardziej odpowiednich kierunków, na których można wprowadzić zagadnienia opracowywane w ramach projektu. W wyniku analizy okazało się, że bardziej odpowiednim kierunkiem i poziomem studiów do wprowadzenia efektów projektu są studia uzupełniające magisterskie kierunku zarządzanie mediami i reklamą, a nie jak wstępnie zakładano studia licencjackie z zarządzania kulturą i mediami. Na tych studiach jest większa możliwość wprowadzanie treści spoza kanonu nauk o zarządzaniu, co jest dyscypliną wiodącą i dają możliwość tworzenia tematycznej oferty monograficznej. Tym samym zgłoszono zmiany do Narodowej Agencji wskazując uzasadnienie takiego wyboru.



Rezultaty pracy intelektualnej nr 1

Program Uniwersytetu Jagiellońskiego

Instytut Kultury, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego wprowadzi do programu SUM kierunku zarządzanie mediami i reklamą cztery kursy w ramach modułu XR. Kursy te zostały opracowane przez grupy robocze podczas realizowania projektu "Experience and immersive technologies - from creative practice to educational theory". Dla drugiego roku SUM zostaną wprowadzone dwa fakultety z zarządzania. Będą to Immersive production management oraz XR business models, które będą liczyły po 3 ECTS. Zostaną również wdrożone dwa fakultety z kultury: wprowadzenie do Cinematic VR oraz Prawne, społeczne i polityczne, etyczne aspekty kultury immersyjnej (każdy po 3 ECTS). Wprowadzone kursy będą miały formę konwersatorium/laboratorium i zostaną poprowadzone w języku angielskim. Tym niemniej docelowo starać się będziemy wprowadzić wszystkie wypracowane treści w ramach nowego programu studiów, na potrzeby którego podjęliśmy także starania dotyczące uruchomienia pracowni VR w ramach naboru wniosków o środki Ministra Edukacji i Nauki na cele związane z kształceniem:

Wniosek: "ErasmusXR - sala na potrzeby prowadzenia zajęć obejmujących nowe treści kształcenia" złożony do Ministerstwo Edukacji i Nauki, konkurs na realizację inwestycji związanych z kształceniem oraz działalnością naukową (Dz. U. 2019.533)

Jednostka: Katedra Zarządzania, Ekonomiki Mediów i Reklamy

Okres realizacji: 9 miesięcy

Data wpływu: 11-04-2022

Założenia i charakterystyka kierunku

Kierunek „Zarządzanie mediami i reklamą” jest interdyscyplinarnym i unikatowym kierunkiem, łączącym nauczanie w ramach nauk o zarządzaniu i jakości z naukami



o komunikacji społecznej i mediach, a także prawem, ekonomią i finansami. Integralny element studiów stanowią również przedmioty z zakresu filozofii oraz nauk o sztuce. Kierunek ten stanowi odpowiedź na zmieniające się warunki społeczne, w tym zwłaszcza szeroko rozumianą mediatyzację, rozwój struktur społeczeństwa informacyjnego, zwiększającą się rolę instytucji medialnych w życiu społecznym i gospodarczym oraz wzrost znaczenia technologii informacyjno-komunikacyjnych w przestrzeni społeczno-gospodarczej. Ukończenie studiów na kierunku zarządzanie mediami i reklamą stwarza możliwości podjęcia pracy administracyjnej lub kierowniczej w funkcjonujących na skalę regionalną i międzynarodową instytucjach medialnych (m.in. agencjach reklamy, sektorze przemysłów kreatywnych, stacjach radiowych i telewizyjnych) oraz dostarcza umiejętności niezbędnych do realizacji zakrojonych na szeroką skalę projektów.

Proponowane w ramach studiów moduły kształcenia są zgodne z efektami uczenia się pod względem wiedzy, umiejętności i kompetencji. Podstawowe moduły obejmują zarządzanie mediami oraz zarządzanie reklamą. W wyniku prac projektowych chcemy zaoferować moduł z zakresu technologii immersyjnych i nowych technologii, co jest współcześnie szczególnie istotne.

Profil absolwenta

Absolwent studiów II stopnia na kierunku zarządzanie mediami i reklamą jest w pełni przygotowany do objęcia stanowiska menedżera odpowiedzialnego za całokształt funkcjonowania instytucji i organizacji mediów i reklamy. Istotną charakterystyką absolwenta opisywanego kierunku jest fakt, że został on przygotowany do pracy zarówno w sektorze publicznym, jak również prywatnym oraz pozarządowym. Duży nacisk w toku studiów kładziony jest na kształtowanie mobilności intelektualnej studenta, pozwalającej mu na samodzielne tworzenie własnego miejsca pracy.

Kompetencje kulturalne, zawodowe i osobiste absolwenta_ki kierunku zarządzanie mediami i reklamą umożliwiają mu/jej również działanie w wymiarze międzynarodowym. Absolwenci łączą wiedzę z zakresu teorii zarządzania z wiedzą na temat najważniejszych zjawisk w obszarze kultury współczesnej oraz specyfiki mediów i reklamy. W związku z powyższym naturalnym miejscem pracy absolwentów tych studiów są m.in. stacje radiowe i telewizyjne, portale internetowe oraz agencje interaktywne. Jednocześnie studia o takim profilu przygotowują do pracy dziennikarskiej, sektorze IT oraz – najogólniej rzecz ujmując – w sektorze przemysłów kreatywnych. Duży nacisk położono



również na tematykę nowych mediów, zarówno w kontekście umiejętności poruszania się w tym obszarze, jak i ich kreowania i budowania nowych treści.

Potrzeby społeczno-gospodarcze utworzenia kierunku

Kierunek Zarządzanie mediami i reklamą stawia sobie za cel przygotować absolwenta do wymagań współcześnie stawianych na rynku pracy, który cechuje się szybkim tempem przemian oraz wzrostem znaczenia nowych technologii. Program studiów zapewnia pozyskanie specjalistycznej wiedzy i osiągnięcie szeregu praktycznych umiejętności, przez co dostosowany jest do wymagań gospodarki opartej na wiedzy.

Rozwój struktur społeczeństwa informacyjnego wymusza konieczność ciągłego doskonalenia swoich umiejętności i poszerzania wiedzy. Szczególnie istotne współcześnie są tzw. kompetencje miękkie, a także umiejętność bezpiecznego i efektywnego wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych. Konieczne jest więc wzmocnienie potencjału kadrowego, kształconego na potrzeby współczesnego rynku pracy. Efekty uczenia się osiągnięte przez absolwentów studiów II stopnia „zarządzania mediami i reklamą” są w pełni zgodne z potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego, gdyż studia przygotowują studentów m.in. do pracy zawodowej na rynku mediów, planowania i realizacji przedsięwzięć medialnych i kampanii reklamowych, czy zarządzania informacją. Jednocześnie dostarczają mu pogłębionej wiedzy z zakresu funkcjonowania współczesnych organizacji z jednoczesnym przygotowaniem praktycznym do rozwiązywania jej problemów, m.in. poprzez udział studentów w różnych projektach naukowych, dydaktycznych i kulturalnych w trakcie studiów.

Opis realizacji programu

Program studiów na kierunku „zarządzanie mediami i reklamą” składa się z różnorodnych zajęć podzielonych na następujące grupy:

- 1) grupę zajęć obowiązkowych, która obejmuje przede wszystkim zajęcia z zakresu dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, nauk prawnych, ekonomii i finansów oraz filozofii
- 2) grupę zajęć fakultatywnych, która obejmuje laboratoria z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości, nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o sztuce



Każdorazowo przed rozpoczęciem roku akademickiego na stronach internetowych Instytutu Kultury jest publikowany katalog dostępnych w danym roku akademickim laboratoriów, spośród których studenci wybierają zajęcia odpowiadające ich indywidualnym zainteresowaniom. Zapisy na laboratoria realizowane są na początku danego roku akademickiego zgodnie z zasadą pierwszeństwa zgłoszeń. Studenci w toku studiów są zobowiązani do realizacji zajęć fakultatywnych o łącznej wartości 12 ECTS, z założeniem, że 6 ECTS będzie zrealizowanych w ramach zajęć fakultatywnych z zakresu zarządzania i z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz 6 ECTS z zajęć fakultatywnych z zakresu nauk o sztuce.

3) dwie grupy zajęć specjalizacyjnych: a) „zarządzanie mediami” b) „zarządzanie reklamą”

Studenci w toku studiów II stopnia wybierają jedną grupę zajęć specjalizacyjnych. W ramach wybranej grupy zajęć specjalizacyjnych są zobowiązani do zdobycia 30 ECTS w toku studiów. Wyboru grupy zajęć specjalizacyjnych dokonują na początku I roku studiów II stopnia zgodnie z zasadą pierwszeństwa zgłoszeń.

Student zobowiązany jest do zdobycia w ramach zajęć obowiązkowych, fakultatywnych i specjalistycznych min. 60 ECTS w każdym roku akademickim, a w toku studiów min. 120 ECTS. W toku studiów studenci uczestniczą w seminarium dyplomowym trwającym trzy semestry. Seminarium kończy się egzaminem i obroną pracy magisterskiej.

Efekty uczenia się

Absolwent nabywa wiedzy nie tylko teoretycznej, ale także praktycznej, dzięki zajęciom realizowanym przez praktyków oraz samodzielnie przygotowywanym projektom. Absolwent potrafi również dokonać krytycznej oceny pracy organizacji medialnych, właściwie zdiagnozować i rozwiązać problemy w procesie zarządzania oraz dokonać krytycznej oceny problemów obecnych w przestrzeni medialnej. Studenci mają także możliwość studiowania za granicą w ramach licznych programów współpracy międzynarodowej (m.in. Erasmus+) korzystając z szerokiej sieci współpracy akademickiej Instytutu Kultury. Studenci kończący studia na kierunku „Zarządzanie mediami i reklamą” mają stać się kreatorami, opiekunami, badaczami i osobami odpowiedzialnie zarządzającymi organizacjami sektora mediów i reklamy.



Efekty w zakresie wiedzy

| LP | Wiedza | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK |
|----|--|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| | absolwent zna i rozumie: | | | |
| 1 | posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą miejsca i znaczenia zarządzania organizacjami mediów na gruncie nauk społecznych, aktualnego stanu i kierunków rozwoju (wykazuje zdolność krytycznego ich omawiania) | P7S_WG | | |
| 2 | wykazuje się pogłębioną wiedzą z zakresu metodologii nauk społecznych (z uwzględnieniem nauk o zarządzaniu i jakości) | P7S_WG | | |
| 3 | zna i rozumie rolę Internetu w kształtowaniu kultury, stosunków społecznych i ekonomicznych na poziomie lokalnym i globalnym, umie stosować jego technologie, ma wiedzę na temat teorii tego medium oraz historii jego powstania i rozwoju | P7U_W | P7S_WK | P7S_WG |
| 4 | w pogłębionym stopniu zna i rozumie znaczenie zasad, reguł, misji i celów organizacji medialnych zarówno publicznych, ja i prywatnych | P7U_W | P7S_WK | |
| 5 | zna wybrane przyczyny i skutki ekonomiczne, społeczne, środowiskowe i kulturowe rozwoju współczesnej cywilizacji w kontekście lokalnym i globalnym | P7S_WK | P7U_W | |
| 6 | zna wiodące współczesne koncepcje przywództwa i zarządzania organizacjami | P7U_W | P7S_WG | |
| 7 | zna prawne uwarunkowania funkcjonowania mediów | P7U_W | P7S_WG | P7S_WK |
| 8 | zna współczesną myśl humanistyczną w pogłębionym zarysie, co pozwala na świadome odnoszenie się do zjawisk świata kultury i mediów | P7U_W | P7S_WG | |
| 9 | zna i rozumie czynniki kształtujące przestrzeń medialną | P7U_W | P7S_WG | P7S_WK |
| 10 | zna w pogłębionym stopniu historię rozwoju myśli etycznej dotyczącej zarządzania i organizowania | P7S_WK | P7U_W | |
| 11 | poprzez praktyczne uczestnictwo w projektach, zna różnorodne formy działania kulturalnego, instytucjonalne ramy tych działań, sposoby funkcjonowania oraz organizowania | P7S_WG | | |

Efekty uczenia się - wiedza (zna i rozumie)

P7U_W

w pogłębiony sposób wybrane fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi, także w powiązaniu z innymi dziedzinami różnorodne, złożone uwarunkowania i aksjologiczny kontekst prowadzonej działalności

P7S_WG

w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim



P7S_WK

fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości

Efekty w zakresie umiejętności

| LP | Umiejętności absolwent potrafi: | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK |
|----|---|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| 1 | potrafi formułować i analizować problemy badawcze wynikające z umawianych zjawisk ekonomicznych, społecznych, środowiskowych, kulturalnych i organizacyjnych, przed którymi stają organizacje oraz dobierać odpowiednie metody i narzędzia ich rozwiązywania, wykorzystując dobór odpowiednich informacji | P7U_U | P7S_UW | P7S_UU |
| 2 | potrafi poddać krytycznej obserwacji organizacje medialne oraz wyciągać z niej wnioski | P7S_UU | P7U_U | P7S_UW |
| 3 | umie samodzielnie zdobywać wiedzę oraz rozwijać umiejętności badawcze | P7U_U | | |
| 4 | potrafi integrować wiedzę z różnych dyscyplin w zakresie nauk społecznych oraz humanistycznych | P7U_U | P7S_UU | |
| 5 | potrafi samodzielnie określić opracowywany zakres badawczy, postawić i zweryfikować tezy, dobrać odpowiednią bibliografię oraz dokonać selekcji źródeł, jak również skutecznie przeprowadzić badania przez fazę realizacji | P7U_U | P7S_UW | P7S_UU |
| 6 | umie interpretować zjawiska medialne w kontekście wybranych koncepcji teoretycznych | P7S_UK | | |
| 7 | potrafi samodzielnie dokonać analizy i porównania zjawisk medialnych z punktu widzenia poszczególnych dyscyplin naukowych | P7U_U | P7S_UK | |
| 8 | posiada wrażliwość etyczną i potrafi diagnozować przy pomocy kategorii etycznych rozwiązania stosowane w praktyce życia organizacyjnego | P7S_UW | P7S_UK | P7S_UU |
| 9 | potrafi samodzielnie przygotować wystąpienie ustne i pisemne poświęcone zagadnieniom związanym z problematyką zarządzania, w tym potrafi podczas wystąpienia dokonać oryginalnej, krytycznej analizy różnych koncepcji i wypracować własne stanowisko normatywne | P7S_UK | | |
| 10 | wykazuje się umiejętnościami językowymi na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. | P7S_UK | | |
| 11 | potrafi poddać krytycznej analizie różnego rodzaju przekazy kultury współczesnej, analizując je pod różnym kątem (język, kontekst kulturowy, treści merytoryczne, wymiar estetyczny, kontekst prawny) | P7U_U | P7S_UK | P7S_UW |
| 12 | potrafi planować i organizować pracę samodzielną oraz w zespole | P7S_UO | | |



| | | | |
|----|---|--------|--------|
| 13 | umie wyjaśnić charakterystyczne cechy dyskursu kultury współczesnej | P7S_UW | P7S_UK |
| 14 | potrafi użyć narzędzi internetowych dla współdziałania wewnątrz grupy na poziomie globalnym | P7S_UK | |
| 15 | jest przygotowany do uczestniczenia w różnych formach partycypacji społecznej, prowadzenia debaty oraz prezentowania własnego punktu widzenia | P7S_UK | |
| 16 | potrafi współdziałać w grupie i twórczo animować zespół | P7S_UO | |
| 17 | umie przeciwdziałać nielegalnym zabiegom pozyskiwania informacji i zna niebezpieczeństwa z tym związane | P7S_UW | P7S_UK |

Efekty uczenia się - umiejętności (potrafi)

| |
|---|
| <p>P7U_U</p> <p>wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska</p> |
| <p>P7S_UW</p> <p>* wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: – właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, – przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi</p> <p>* wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym</p> <p>* formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim</p> <p>* formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi – w przypadku studiów o profilu praktycznym</p> |
| <p>P7S_UK</p> <p>komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców prowadzić debatę posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią</p> |
| <p>P7S_UO</p> <p>kierować pracą zespołu współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach</p> |
| <p>P7S_UU</p> <p>samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie</p> |



Efekty w zakresie postaw i kompetencji społecznych

| LP | Kompetencje społeczne | absolwent jest gotów do: | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK | odniesienie do efektów z PRK |
|----|--|--------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 1 | uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować oraz organizować proces uczenia się innych osób | | P7S_KK | P7U_K | |
| 2 | aktywnego uczestnictwa w działaniach na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy | | P7S_KO | P7S_KR | |
| 3 | systematycznego uczestnictwa w życiu kulturalnym, interesuje się bieżącymi wydarzeniami artystyczno-kulturalnymi oraz nowymi zjawiskami w sztuce | | P7S_KR | | |
| 4 | przyjęcia rolę moderatora dyskusji, w której prezentowane są różne poglądy, dbając o zachowanie wysokiego poziomu merytorycznego | | P7U_K | P7S_KK | P7S_KO |
| 5 | krytycznej oceny i interpretacji wydarzeń kulturalnych | | P7S_KK | P7S_KO | |
| 6 | organizowania zespołów zadaniowych i przewodzenia im w celu realizacji wspólnego projektu zarówno na poziomie lokalnym i globalnym | | P7U_K | | |
| 7 | samodzielnego i krytycznego uzupełniania wiedzy i umiejętności, rozszerzonego o wymiar interdyscyplinarny | | P7U_K | P7S_KK | |
| 8 | myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy | | P7S_KO | | |
| 9 | jest przygotowany do podejmowania różnorodnych zadań w ramach projektów kulturalnych | | P7S_KR | | |
| 10 | aktywnej realizacji idei dzielenia się wiedzą i pracy oświatowej jako istotnego działania kulturotwórczego | | P7S_KR | P7S_KO | |
| 11 | efektywnej organizacji własnej pracy i krytycznej oceny jej stopnia zaawansowania | | P7S_KR | | |

Efekty uczenia się - kompetencje (jest gotów do)

| | |
|---------------|---|
| P7U_K | tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią |
| P7S_KK | krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu |
| P7S_KO | wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy |



P7S_KR

odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym:

- rozwijania dorobku zawodu,
- podtrzymywania etosu zawodu,
- przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad



Program Szkoły Filmowej w Łodzi

Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej, Wydział Organizacji Sztuki Filmowej oraz Wydział Reżyserii PWSFTviT w Łodzi wprowadzą do nauczania nowy moduł XR „Projektowanie immersyjnego doświadczenia” składający się z wybranych sylabusów zaprojektowanych w ramach projektu Erasmus „Experience and immersive technologies - from creative practice to educational theory”. Pośród wybranych zagadnień znajdują się zajęcia dotyczące filmowego VR (z ang. Cinematic VR), generatywnych doświadczeń immersyjnych oraz produkcji immersyjnych doświadczeń.

Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej kształci w specjalnościach: Sztuka Operatorska, Film Animowany i Efekty Specjalne oraz Fotografia. Kierunek realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia ma strukturę jednolitych studiów magisterskich o stacjonarnej formie nauczania na specjalnościach: Sztuka operatorska, Film animowany i efekty specjalne oraz Fotografia. Prowadzimy również studia II stopnia na specjalności Fotografia z niestacjonarną formą nauczania. Jednolite studia magisterskie to świadome i dojrzałe pogłębianie doświadczeń artystycznych. Są skierowane przede wszystkim do absolwentów liceów ogólnokształcących, liceów sztuk plastycznych posiadających dorobek twórczy w zakresie fotografii i filmu. Studia II stopnia są skierowane do absolwentów studiów I stopnia, posiadających tytuł zawodowy licencjata oraz zainteresowanych pogłębianiem wiedzy w zawodzie fotografika.

Na Wydziale Organizacji Sztuki Filmowej kształcenie odbywa się w podstawowej dziedzinie: sztuka, dyscyplina: sztuki filmowe i teatralne. Kierunek organizacja produkcji filmowej i telewizyjnej ma strukturę dwustopniową i dwie formy nauczania: stacjonarną i niestacjonarną. Studia licencjackie kształtują przede wszystkim doświadczenie zawodowe, uczą warsztatu pracy kierownika produkcji, studia magisterskie to świadome i dojrzałe pogłębienie doświadczeń wiedzą i autorefleksją.

Wydział Reżyserii prowadzi trzy specjalności: reżyserką, scenariopisarską i montażową. Aby dobrze wywiązywać się z obowiązków dydaktycznych wynikających z ogólnoakademickiego profilu studiów Wydział zatrudnia zarówno czynnych lub posiadających duże doświadczenie zawodowe artystów filmowych i teatralnych przypisujących się do dziedziny sztuki, dyscypliny sztuk filmowych i teatralnych, jak i naukowców z obszaru nauk o sztuce.

W ramach modułu XR „Projektowanie immersyjnego doświadczenia” planujemy wprowadzić następujące bloki tematyczne realizowane w ramach istniejących, bądź nowych zajęć:



1. Filmowy VR (z ang. Cinematic VR)

- Realizacja programu w ramach ogólnoszkolnego fakultetu dla Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej, Wydziału Organizacji Sztuki Filmowej i Wydziału Reżyserii

2. Immersive Experience Poziom Podstawowy i Zaawansowany

- Realizacja części programu w ramach przedmiotu Multimedia – zajęcia na studiach stacjonarnych i zaocznych w Katedrze Fotografii.
- Realizacja części programu w ramach przedmiotu Realizacja telewizyjna – zajęcia na studiach stacjonarnych w Katedrze Sztuki Operatorskiej.
- Realizacja części programu w ramach przedmiotu Animacja 3D – zajęcia na studiach stacjonarnych w Katedrze Animacji

3. Produkcja immersyjnych doświadczeń

- Realizacja programu w ramach fakultetu Film immersyjny – zwinne podejście do zarządzania produkcją medialną (workflow)

Program modułu XR

Rozwój technik realizacyjnych filmu skłaniają do wzbogacenia programu studiów o treści związane z projektowaniem immersyjnych doświadczeń XR (filmowego VR, generatywnego XR, produkcją filmu immersyjnego). Dzięki wzbogaceniu programu studiów o zagadnienia XR przyszli adepci sztuki filmowej (operatorzy, fotografowie, animatorzy, producenci, kierownicy produkcji i członkowie pionów produkcji) mają szansę zdobyć wiedzę na temat sposobów tworzenia cyfrowego środowiska w toku produkcji filmu. Program modułu XR obejmuje szerokie zagadnienia technik XR takich jak: filmowy i generatywny VR, AR, MR, wirtualna scenografia. W ramach programu studenci będą mieli okazje realizować prace z powyższego zakresu, wykonywać praktyczne ćwiczenia a także poznawać teorię i bazę pojęciową związaną z technologiami immersyjnymi. Studenci będą mieli możliwość zapoznania się z pełnym przebiegiem procesów przedprodukcyjnych, produkcyjnych i postprodukcyjnych funkcjonujących w technologiach immersyjnych.



Efekty uczenia się zapewniają studentom wszechstronny rozwój intelektualny, pozwalający rozwijać talenty i umiejętności, mają na celu wyposażyć ich w wiedzę specjalistyczną i warsztatową, uczyć nowych technologii i pracy w najbardziej nowoczesnych systemach realizacyjnych. Ważnym aspektem jest zatem ewolucja programu studiów w zgodzie z oczekiwaniami rynku produkcji filmowej i telewizyjnej.

Kierunkowe efekty uczenia się dla wszystkich przedmiotów zgodne z koncepcją oraz celami kształcenia, zarówno w wymiarze ogólnoakademickim, jak i artystycznym. Efekty uczenia się obejmują wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne absolwenta wykształconego w środowisku produkcji filmowej, telewizyjnej i teatralnej, jak również w sektorze kreatywnym, w obszarze nowych mediów i technologii, w przedsiębiorstwach medialnych, w instytucjach kultury. Efekty uczenia się zawierają charakterystyki właściwe dla dziedziny sztuki, a także nauk społecznych i nauk humanistycznych, są zatem zgodne z przyjętym profilem Uczelni. Koncepcja kształcenia Szkoły Filmowej jest koncepcją oryginalną, wewnętrznie spójną, budowaną przez zespół uznanych pedagogów, składająca się z mozaiki treści podstawowych, kierunkowych i uzupełniających, które są możliwe do weryfikacji i dają szansę na pozyskanie miejsca pracy w sektorze kreatywnym. Osoby odpowiedzialne za jednostkę uczelnianą analizują trendy na rynku pracy, korzystają z wiedzy interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych. Wnikliwie obserwowane są wszelkie zmiany w technologiach, analizowane nowe modele realizacji filmów i pozostałych dzieł audiowizualnych, kultury organizacyjne oraz trendy zmian i kierunków rozwoju organizacji i przedsiębiorstw, aktywnie działających w kinematografii oraz w branży telewizyjnej.

Profil absolwenta

Mając na uwadze to, że w skład Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej wchodzi trzy specjalności, profil absolwenta prezentuje się bardzo różnorodnie. Absolwenci specjalności: Sztuka Operatorska mogą znaleźć zatrudnienie jako: autorzy zdjęć filmowych w różnorodnych gatunkach filmowych (film fabularny, film dokumentalny, film reklamowy, teledyski itp.) oraz realizatorzy telewizyjni. Jako etap pośredni lub docelowy absolwent Sztuki Operatorskiej może być operatorem kamery w każdym z wyżej wymienionych gatunków filmowych. Operatorzy filmowi są również zaangażowani do reżyserii światła w spektaklach teatralnych. Program studiów umożliwia absolwentom późniejsze realizowanie się w postprodukcji obrazu filmowego. Nierzadko absolwenci tej specjalności sami podejmują się reżyserii filmowej. Absolwenci specjalności: Fotografia zazwyczaj prowadzą



jednoosobową działalność gospodarczą na polu fotografii użytkowej. Znajdują zatrudnienie w agencjach reklamowych, redakcjach oraz galeriach. Absolwenci specjalności: Film Animowany i Efekty Specjalne mogą znaleźć zatrudnienie jako: realizatorzy filmów animowanych, realizatorzy seriali animowanych, animatorzy, twórcy storyboardów, specjaliści ds. efektów specjalnych przy realizacji filmów fabularnych oraz gier komputerowych. Zdobyta podczas studiów wiedza z zakresu programów komputerowych pozwala na znalezienie zatrudnienia jako grafik komputerowy w studiach graficznych oraz reklamowych. Absolwenci zajmują się często postprodukcją filmów, realizacją czołówek do wielu filmów i programów telewizyjnych. Absolwenci wszystkich wymienionych specjalności znajdują również zatrudnienie w szkolnictwie oraz branży multimedialnej. Mogą zakładać własne firmy i wytwarzać dobra kultury oraz świadczyć usługi multimedialne.

Dzięki rozszerzeniu programu nauczania o technologie immersyjne studenci Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej będą mogli ubiegać się o pracę w obszarze znaczącego w Polsce rynku gier komputerowych, a także działań multimedialnych w teatrze, telewizji i instytucjach sztuki.

Po ukończeniu kierunku organizacja produkcji filmowej i telewizyjnej absolwent może znaleźć zatrudnienie jako: kierownik produkcji i asystent kierownika produkcji w grupach produkcyjnych realizujących filmy, audycje telewizyjne, filmy reklamowe, widowiska, jako organizator procesów produkcyjnych w stacjach telewizyjnych, radiowych, nowych technologiach. Jako przedsiębiorca, który może założyć własną firmę i wytwarzać dobra lub usługi medialne, animator kultury w przestrzeni publicznej, wykwalifikowany pracownik obszaru mediów, reklamy, organizator pracy artystycznej w teatrze, nauczyciel.

Dzięki wzbogaceniu studenta o wiedzę i umiejętności związane z zarządzaniem i kierowaniem dzieł immersyjnych, studenci otrzymają szansę na poszerzenie katalogu zawodów o producenta i kierownika produkcji filmu immersyjnego, doświadczenia immersyjnego, gier komputerowych, instalacji immersyjnych. W ostatnich latach do programów studiów włączono nowe technologie cyfrowej obróbki obrazu, technologie informatyczne, kampanie crossmediowe oraz zajęcia nastawione na współpracę studentów z różnych wydziałów. Wieloobszarowość kierunku oraz rozwój technik realizacyjnych filmu, skłaniają do wzbogacenia programu studiów o treści związane z produkcją filmu immersyjnego. Dzięki wzbogaceniu programu studiów o wirtualną produkcję zarówno przyszli adepci sztuki filmowej (producenci, kierownicy produkcji i członkowie pionów produkcji) mają szansę zdobyć wiedzę na temat sposobów tworzenia cyfrowego środowiska w toku produkcji filmu. Następnie, korzystając z VR



(wirtualnej rzeczywistości), studenci mogą uzyskać dostęp do tych środowisk przed wejściem na fizyczny plan — na etapie preprodukcji, następnie na planie - w trakcie realizacji zdjęć do filmu, aż po etap postprodukcji.

Absolwent specjalności reżyserskiej powinien posiadać wiedzę humanistyczną z zakresu historii i teorii filmu, kultury i sztuki oraz dysponować świadomością estetyczną i etyczną. Winien być twórczym i odpowiedzialnym członkiem społeczeństwa wzbogacającym je swoją aktywnością. Powinien posiadać wiedzę o technicznych i technologicznych aspektach twórczości filmowej, telewizyjnej i teatralnej, sztuce operatorskiej, montażu, dźwięku, muzyce, scenografii filmowej, oraz wiedzę z zakresu dramaturgii i scenariopisarstwa. Powinien posiadać umiejętność prowadzenia pracy z aktorem. Absolwent powinien być przygotowany do pełnienia funkcji asystenta i drugiego reżysera, samodzielnej realizacji różnych, co najmniej krótkich form filmowych, podjęcia pracy w telewizji i mediach oraz w szkolnictwie. Absolwent specjalności scenariopisarskiej powinien posiadać wiedzę humanistyczną z zakresu historii i teorii filmu, kultury i sztuki oraz dysponować świadomością estetyczną i etyczną. Winien być twórczym i odpowiedzialnym członkiem społeczeństwa wzbogacającym je swoją aktywnością. Powinien posiadać wiedzę o technicznych i technologicznych aspektach twórczości filmowej, telewizyjnej i teatralnej, sztuce operatorskiej, montażu, dźwięku, muzyce, scenografii filmowej, oraz wiedzę z zakresu dramaturgii i scenariopisarstwa. Absolwent studiów w specjalności montaż filmowy ma być w pełni przygotowany do samodzielnej pracy twórczej w profesjonalnej kinematografii, telewizji, branży reklamowej i multimedialnej. Ma dysponować szeroką wiedzą humanistyczną z dziedziny historii i teorii sztuki (w szczególności sztuk dramatycznych i literatury), estetyki i psychologii i komunikacji wizualnej; doskonale znać i rozumieć proces tworzenia dzieła audiowizualnego; dysponować odpowiednią wiedzą technologiczną i umiejętnościami warsztatowymi; potrafić samodzielnie rozwiązywać złożone problemy dramaturgiczne i narracyjne i potrafić nawiązać komunikację z partnerami w procesie twórczym (szczególnie z reżyserem i producentem).

Rozszerzenie programu nauczania na Wydziale Reżyserii pozwoli studentom nabyć umiejętność reżyserowania dzieł immersyjnych – reżyserowania w filmie 360 stopni, prowadzenia aktorów w środowiskach generowanych 3D.



Efekty kształcenia

Efekty kształcenia na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej

Wiedza i zrozumienie – Student zna i rozumie:

- a. Podstawowe aspekty i terminologię XR oraz immersyjnego doświadczenia
- b. Projektowanie i opracowywanie elementów immersyjnego doświadczenia
- c. Obszary funkcjonowania immersyjnych doświadczeń

Umiejętności – Student potrafi:

- a. Wykazać zdolność do rozwijania podstawowych, ale funkcjonalnych i samodzielnych immersyjnych doświadczeń
- b. Pracować z wybranymi technologiami i narzędziami, dobierać odpowiednie metody wdrażania podstawowych immersyjnych doświadczeń

Kompetencje społeczne – Student jest przygotowany do:

- a. Krytycznej oceny i omówienia doświadczeń immersyjnych
- b. Współpracy z programistami, projektantami i technikami technologii immersyjnych

Efekty kształcenia na Wydziale Organizacji Sztuki Filmowej

Wiedza i zrozumienie – Student zna i rozumie:

- a. Podstawowe aspekty i terminologię XR oraz immersyjnego doświadczenia
- b. Projektowanie i opracowywanie elementów immersyjnego doświadczenia
- c. Obszary funkcjonowania immersyjnych doświadczeń

Umiejętności – Student potrafi:

- a. Wykazać zdolność do produkcji dzieł w technologiach immersyjnych

Kompetencje społeczne – Student jest przygotowany do:

- c. Krytycznej oceny i omówienia doświadczeń immersyjnych



d. Współpracy z programistami, projektantami i technikami technologii immersyjnych

Efekty kształcenia na Wydziale Reżyserii

Wiedza i zrozumienie – Student zna i rozumie:

- a. Podstawowe aspekty i terminologię XR oraz immersyjnego doświadczenia
- b. Projektowanie i opracowywanie elementów immersyjnego doświadczenia
- c. Obszary funkcjonowania immersyjnych doświadczeń

Umiejętności – Student potrafi:

- a. Wykazać zdolność do reżyserowania dzieł w technologiach immersyjnych
- b. Pracować z wybranymi technologiami i narzędziami, dobierać odpowiednie metody wdrażania podstawowych immersyjnych doświadczeń

Kompetencje społeczne – Student jest przygotowany do:

- a. Krytycznej oceny i omówienia doświadczeń immersyjnych
- b. Współpracy z programistami, projektantami i technikami technologii immersyjnych



Program Uniwersytetu Maltańskiego

Katedra Sztuk Cyfrowych, Wydział Mediów i Nauk o Wiedzy, Uniwersytetu Maltańskiego wprowadzi nowy moduł XR ("Immersive Experience Design"), składający się z wybranych zajęć, do kursu w ramach prowadzonych studiów licencjackich (BFA) Digital Arts. Kierunek studiów skierowany do studentów, którzy aspirują do zostania profesjonalnymi artystami w obszarach projektowania graficznego, gier cyfrowych, tworzenia stron internetowych, animacji, ilustracji i fotografii. W związku z tym, iż prowadzone studia licencjackie Digital Arts skupiają się przede wszystkim na realizowaniu kursów opartych na ćwiczeniach praktycznych do programu zostaną wdrożony zostanie wspomniany kurs Immersive Experience Design liczący 8 ECTS. Kurs ten będzie prowadzony w języku angielskim. Poruszane w ramach kursu zagadnienia stanowią uzupełnienie istniejącego programu. Wdrożony kurs powstał w oparciu o opracowane przez grupy robocze sylabusy kursów: Cinematic VR, Immersive Experience 1 oraz Immersive Experience 2.

Opis programu

Studia licencjackie na kierunku Sztuki Cyfrowe są opartym na praktyce programem licencjackim w zakresie sztuki i teorii projektowania, bazującym na konwencjonalnej praktyce studyjnej i mającym zastosowanie w środowisku cyfrowym. Jest to trzyletni, stacjonarny, odrębny program, który rozwija strukturę uczenia się, w której tradycje historyczne i nowe praktyki konfrontują się i wpływają na siebie nawzajem w kontekście kulturowym i teoretycznym.

Kurs jest skierowany do studentów, którzy chcą zostać profesjonalnymi artystami w dziedzinie projektowania graficznego, gier cyfrowych, tworzenia stron internetowych, animacji, ilustracji i fotografii. Kurs zapewnia studentom holistyczną edukację artystyczną, ze specjalizacją w dwóch głównych ścieżkach na drugim i trzecim roku, a mianowicie:

1. Projektowanie graficzne (komunikacja wizualna, projektowanie stron internetowych i ekranów), oraz
2. Animacja (gry cyfrowe, strony internetowe, telewizja/film i cyfrowa sztuka wideo).



Dziedziny ilustracji i fotografii są wspólne i pokrywają się z obydwoma ścieżkami.

Poprzez połączenie modułów praktycznych i teoretycznych, kurs zachęca do rozwijania krytycznego i oryginalnego podejścia do współczesnej produkcji twórczej i umożliwia studentom aktywne badanie wpływu nowych technologii cyfrowych w odniesieniu do kreatywności i komunikacji wizualnej. Program zapewnia ramy, w których studenci są przygotowani do dalszych badań akademickich, a także do integracji z różnymi branżami projektowania graficznego, ilustracji i animacji, które wymagają wysokiego stopnia kreatywności cyfrowej.

Program studiów

PIERWSZY ROK

Oprócz przedmiotów obowiązkowych studenci są zobowiązani do wyboru przedmiotów o wartości 4 punktów ECTS spośród przedmiotów fakultatywnych oferowanych w pierwszym semestrze.

Semestr 1

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

| | | | |
|---------|--|--------|------|
| DGA1003 | Metody badawcze w sztuce i projektowaniu | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1004 | Wprowadzenie do tekstu i obrazu | 6 ECTS | (NC) |
| DGA1007 | Wprowadzenie do narracji wizualnej | 2 ECTS | (NC) |
| DGA1018 | Storyboarding i sztuka sekwencyjna | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1019 | Wprowadzenie do oprogramowania i sprzętu komputerowego | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1021 | Studio Intermedialne 1 | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1022 | Generowanie i rozwijanie pomysłów | 2 ECTS | (NC) |

Przedmioty fakultatywne (przedmioty fakultatywne są oferowane w zależności od ograniczeń czasowych)

| | | | |
|---------|---|--------|--|
| DGA1011 | Wprowadzenie do umiejętności wizualnych | 4 ECTS | |
|---------|---|--------|--|



| | | |
|---------|---|--------|
| DGA1012 | Wprowadzenie do Design Thinking | 4 ECTS |
| DGA1013 | Komparatystyka w sztuce, projektowaniu i kulturze wizualnej | 4 ECTS |
| DGA1014 | Historia fotografii | 4 ECTS |
| DGA1015 | Współczesna fotografia artystyczna | 4 ECTS |
| ENG1063 | Język angielski | 2 ECTS |
| IOT1008 | Wprowadzenie do kreatywności | 4 ECTS |
| LIN1063 | Academic Reading and Writing in English | 2 ECTS |
| MCS1012 | Wprowadzenie do fotografii analogowej i ciemni fotograficznej | 4 ECTS |

Semestr 2

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

| | | | |
|---------|---|--------|------|
| DGA1008 | Wstęp do ilustracji | 6 ECTS | (NC) |
| DGA1010 | Wstęp do animacji | 6 ECTS | (NC) |
| DGA1017 | Programowanie dla artystów i projektantów 1 | 6 ECTS | (NC) |
| DGA1020 | Praktyki w zakresie oprogramowania użytkowego | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1023 | Studio Intermedialne 2 | 4 ECTS | (NC) |
| DGA1024 | Wprowadzenie do fotografii | 4 ECTS | (NC) |

Wymóg konieczny do zaliczenia roku i kwalifikowania na rok 2: 60 ECTS



DRUGI ROK

Poza obowiązkowymi przedmiotami studenci są zobowiązani do zaliczenia przedmiotów z jednego z poniższych ścieżek: Komunikacji Wizualnej lub Animacji.

Semestr 1

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

| | | | |
|---------|---------------------------------------|--------|------|
| DGA1006 | Współczesne tworzenie obrazu | 4 ECTS | |
| DGA2000 | Studio Intermedialne 3 | 6 ECTS | |
| DGA2003 | Język audiowizualny i analiza filmowa | 4 ECTS | |
| ELP1106 | Język angielski | 2 ECTS | (NC) |

dla Komunikacji Wizualnej

| | | | |
|---------|------------------------------------|--------|------|
| DGA2005 | Projektowanie edytorskie | 4 ECTS | (NC) |
| DGA2009 | Projektowanie na potrzeby ekranu 1 | 4 ECTS | (NC) |
| DGA2019 | Fotografia użytkowa 1 | 4 ECTS | (NC) |

dla Animacji

| | | | |
|---------|-------------------|--------|------|
| DGA2011 | Narracja wizualna | 6 ECTS | (NC) |
| DGA2012 | Podstawy animacji | 6 ECTS | (NC) |

Semestr 2

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

| | | | |
|---------|---------------------------------------|--------|------|
| DGA2017 | Wprowadzenie do sztuki interaktywnej | 4 ECTS | |
| DGA2018 | Doświadczenia immersyjne | 8 ECTS | |
| ELP1164 | Pisanie refleksyjne: Wprowadzenie | 2 ECTS | (NC) |
| IDG3000 | Projektowanie i konceptualizacja gier | 4 ECTS | |
| MCS2050 | Teoria kultury i semiotyka | 4 ECTS | |

dla Komunikacji Wizualnej

| | | | |
|---------|-----------------------|--------|------|
| DGA2020 | Fotografia użytkowa 2 | 4 ECTS | (NC) |
|---------|-----------------------|--------|------|



DGA2021 Identyfikacja marki
i projektowanie opakowań 6 ECTS (NC)

dla Animacji

DGA2013 Produkcja animacji cyfrowej (3D) 6 ECTS (NC)

DGA2014 Tworzenie i kompozycja grafiki ruchomej 4 ECTS (NC)

Wymóg kwalifikacji na rok 3: 60 ECTS

TRZECI ROK

Oprócz przedmiotów obowiązkowych studenci są zobowiązani do zapisania się na przedmioty wymienione w jednym z poniższych kierunków, zgodnie z wyborem kierunku dokonany na drugim roku studiów.

Semestr 1

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

DGA3004 Praktyka negocjowania 4 ECTS

DGA3008 Umiejętności cyfrowe i korzystanie
z sieci społecznościowych dla twórców 4 ECTS

DGA3014 Programowanie i koncepcje AI
dla artystów i projektantów 4 ECTS

DGA3018 Zarządzanie projektem badawczym 6 ECTS

DGA3021 Praktyka zawodowa – staż 6 ECTS

Dla Komunikacji Wizualnej

DGA3016 Projektowanie na potrzeby ekranu 2 6 ECTS

Dla Animacji

DGA3017 Symulacja i animacja postaci 6 ECTS



Semestr 2

Przedmioty obowiązkowe (wszyscy studenci muszą zapisać się na ten/te przedmiot/przedmioty)

| | | | |
|---------|-----------------------------------|---------|------|
| DGA3011 | Projekt końcowy i praca dyplomowa | 12 ECTS | (NC) |
| DGA3019 | Perspektywy na przyszłość | 4 ECTS | |
| DGA3020 | Seminarium badawcze | 4 ECTS | |
| DGA3022 | Wystawa dyplomów | 10 ECTS | |

Warunek zaliczenia III roku studiów (rok końcowy): 60 punktów ECTS.

Wymagania do przyznania tytułu licencjata sztuk pięknych (z wyróżnieniem) w sztukach cyfrowych: 180 punktów ECTS.

Ten program studiów został opracowany zgodnie z General Regulations for University Undergraduate Awards, 2019 oraz przez Bye-Laws of Bachelor of Fine Arts (BFA) in Digital Arts (Honours) pod auspicjami Wydziału Mediów i Nauk o Wiedzy.

Uwagi: NC = obowiązkowe, bez możliwości przepisania



Program Narodowego Uniwersytetu w Atenach im. Kapodistriasa

Wydział Sztuk Cyfrowych i Kina Narodowego i Kapodistriańskiego Uniwersytetu w Atenach planuje włączyć elementy XR oraz kinematografii cyfrowej do istniejącego programu, który realizowany jest w ramach czteroletnich studiów licencjackich (BFA) w Sztukach Cyfrowych i Kinie. Program trwających osiem semestrów studiów skierowany jest do studentów, którzy aspirują do przyjęcia aktywnej roli w produkcji artystycznej w erze cyfrowej. Technologie immersyjne są już włączone do programu nauczania BFA na tym Wydziale. Prowadzone są zajęcia z modelowania 3D, programowania 3D, interakcji człowiek-komputer, sztuki immersyjnej. Znaczna część treści kursu ERASMUS XR Immersive Experiences 1 jest już nauczana na Wydziale w ramach innych kursów. W programie studiów licencjackich nie ujęto natomiast zagadnień, które mają być poruszane w ramach opracowanego przez grupę roboczą kursu Cinematic VR. Dlatego też moduł ten zostanie wprowadzony jako nowy przedmiot, który będzie realizowany w siódmym semestrze, zatytułowany "Immersive Cinema". Kurs ten będzie prowadzony w języku angielskim. Ponadto moduł ERASMUS XR Immersive Experiences 2, którego przedmiotem jest projektowanie i produkcja artystycznego środowiska wirtualnego, zostanie włączony do modułu Digital Art Laboratory, także w semestrze siódmym.

Cele programu i profil absolwenta

Podstawowym celem edukacyjnym Wydziału Sztuki Cyfrowej i Kina jest zapewnienie studentom wysokiej jakości edukacji, zarówno pod względem podstaw teoretycznych, jak i praktycznych umiejętności związanych z twórczą ekspresją artystyczną i produkcją. Aby osiągnąć ten cel, Wydział oferuje szerokie spektrum modułów, począwszy od podstawowych podejść teoretycznych dotyczących sztuki w ogóle, po specjalistyczne i stosowane szkolenia w zakresie najnowocześniejszego oprogramowania i sprzętu wykorzystywanego we współczesnej sztuce interaktywnej (w jej różnych formach) i sztukach audiowizualnych, mające na celu podejście do multidyscyplinarnego tematu sztuk cyfrowych w sposób holistyczny. Program nauczania obejmuje kursy z historii sztuki, kina i filmoznawstwa, produkcji mediów cyfrowych (np. Modelowania 3D, przetwarzania obrazu, projektowania dźwięku i produkcji audio itp.), kinematografia (operatorstwo- realizacja obrazu, developement, edycja wideo i postprodukcja itp.), Projektowanie interaktywne z wykorzystaniem zaawansowanych technologii i



interfejsów (rzeczywistość wirtualna, wszechobecne komputery itp.) teoria i praktyka nowych mediów (np. media studies, teoria komunikacji, projektowanie i rozwój gier cyfrowych), technologia informacyjna (np. teoria i programowanie stosowane). Jednocześnie program koncentruje się również na odpowiednim i naukowo uzasadnionym projektowaniu badań, tj. metodologiach projektowania, wdrażania i oceny aplikacji mediów cyfrowych oraz prowadzenia odpowiednich badań akademickich.

Kurs BFA to czteroletni (ośmiosemestralny) w dużej mierze oparty na praktyce program studiów licencjackich, który jest skierowany do studentów, którzy aspirują do przyjęcia aktywnej roli w produkcji artystycznej w erze cyfrowej. Jego dwie główne gałęzie to filmoznawstwo i sztuka cyfrowa; gałęzie te w pewnym stopniu nakładają się na siebie i uzupełniają się wzajemnie; studenci są w stanie aktywnie kształtować swój wybór modułów w sposób, który odzwierciedla ich zainteresowania akademickie i zawodowe oraz ich zamierzony / przewidywany profil po ukończeniu studiów. Program nauczania obejmuje serię obowiązkowych modułów skoncentrowanych na praktycznych badaniach artystycznych i produkcji w każdym semestrze po pierwszym roku studiów. W tych modułach oczekuje się, że studenci zastosują swoją wiedzę i umiejętności do produkcji różnych cyfrowych artefaktów, w procesie, który zapoznaje ich ze współczesnymi praktykami w sztuce i projektowaniu. Dodatkowo, w ostatnim semestrze, studenci podejmują obowiązkową pracę opartą na praktyce, skoncentrowaną na produkcji artystycznej i wszystkich jej etapach, od koncepcji po wdrożenie i ocenę.

Program nauczania

Tytuł licencjata jest przyznawany przez Wydział Sztuki Cyfrowej i Kina pod następującymi warunkami:

- Pomyślne ukończenie wszystkich 28 obowiązkowych modułów programu nauczania.
- Pomyślne ukończenie 8 obowiązkowych modułów z obowiązkowego wyboru 12 modułów.
- Pomyślne ukończenie 6 modułów z 19 swobodnie dostępnych modułów.



- Pomyślne ukończenie i obrona pracy dyplomowej opartej na projekcie w 8 semestrze.
- Zebranie 240 punktów ECTS.
- Minimalny czas trwania studiów wynosi osiem semestrów (cztery lata).

ROK PIERWSZY

| | semestr 1 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|-------------------------------------|-------|---------------------------|------|
| 1 | Historia sztuki I | 46101 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Interakcja człowiek-komputer | 46102 | Obowiązkowy | 5 |
| 3 | Sztuka i technologia | 46103 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Historia kina światowego I | 46104 | Obowiązkowy | 5 |
| 5 | Wprowadzenie do teorii komunikacji | 46105 | Obowiązkowy | 5 |
| 6 | Pisanie scenariuszy audiowizualnych | 46106 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |
| 7 | Sztuka wideo | 46107 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |

Studenci wybierają 5 obowiązkowych modułów plus 1 z 2 obowiązkowych modułów do wyboru

| | semestr 2 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|-------------------------------|-------|-------------|------|
| 1 | Historia sztuki II | 46201 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Podstawy kompozycji wizualnej | 46202 | Obowiązkowy | 5 |



| | | | | |
|---|-----------------------------|-------|------------------------------|---|
| 3 | Wprowadzenie do informatyki | 46203 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Historia kina światowego II | 46204 | Obowiązkowy | 5 |
| 5 | Kinematografia | 46205 | Do wyboru obowiązkowe 2/3 | 5 |
| 6 | Teorie nowych mediów | 46206 | Do wyboru obowiązkowe 2/3 | 5 |
| 7 | Malarstwo | 46208 | Do wyboru obowiązkowe 2/3 | 5 |

Studenci wybierają 4 obowiązkowe moduły plus 2 z 3 obowiązkowych modułów do wyboru

ROK DRUGI

| | semestr 3 Tytuł kursu | Kod | Typ | |
|---|---|-------|-----------------------|---|
| 1 | Teorie estetyki | 46301 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Wprowadzenie do programowania komputerowego | 46302 | Obowiązkowy | 5 |
| 3 | Struktura narracji audiowizualnych, decoupage i storyboarding | 46303 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Laboratorium Sztuki Cyfrowej 1 | 46304 | Obowiązkowy | 6 |
| 5 | Techniki kinematograficzne | 46305 | Obieralny obowiązkowy | 5 |
| 6 | Historia kina greckiego | 46306 | Do wyboru 1/2 | 4 |



| | | | | |
|---|--|-------|---------------|---|
| 7 | Projektowanie i produkcja gier komputerowych | 46307 | Do wyboru 1/2 | 4 |
|---|--|-------|---------------|---|

Studenci wybierają 4 obowiązkowe moduły plus 1 obowiązkowy do wyboru i 1 moduł do wyboru

| | semestr 4 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|--|-------|-----------------------|------|
| 1 | Projektowanie i tworzenie interaktywnych aplikacji internetowych | 46408 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Wprowadzenie do języków audiowizualnych – estetyka kina | 46402 | Obowiązkowy | 5 |
| 3 | Audiowizualne opowiadanie historii, przetwarzanie dźwięku i obrazu | 46403 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Laboratorium Sztuki Cyfrowej 2 | 46404 | Obowiązkowy | 6 |
| 5 | Historia i filozofia nauki | 46405 | Obieralny obowiązkowy | 5 |
| 6 | Teoria i praktyka animacji 2D | 46406 | Do wyboru 1/2 | 4 |
| 7 | Historia i teoria sztuki performance | 46407 | Do wyboru 1/2 | 4 |

Studenci wybierają 4 obowiązkowe moduły plus 1 obowiązkowy do wyboru i 1 moduł do wyboru



ROK TRZECI

| | semestr 5 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|---|-------|-----------------------|------|
| 1 | Formy audiowizualne – filmowe opowiadanie historii | 46501 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Podstawy kompozycji | 46502 | Obowiązkowy | 5 |
| 3 | Sound Design - Dźwięk w audiowizualnym opowiadaniu historii | 46503 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Laboratorium Sztuki Cyfrowej 3 | 46504 | Obowiązkowy | 6 |
| 5 | Wszegobecne instalacje komputerowe i interaktywne | 46505 | Obieralny obowiązkowy | 5 |
| 6 | Programowanie interakcji dla instalacji artystycznych | 46506 | Do wyboru 1/2 | 4 |
| 7 | Postprodukcja | 46507 | Do wyboru 1/2 | 4 |

Studenci wybierają 4 obowiązkowe moduły plus 1 obowiązkowy do wyboru i 1 moduł do wyboru

| | semestr 6 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|--|-------|---------------------------|------|
| 1 | Modelowanie i animacja 3D | 46601 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Reżyseria filmowa | 46602 | Obowiązkowy | 6 |
| 3 | Laboratorium Sztuki Cyfrowej 4 | 46603 | Obowiązkowy | 6 |
| 4 | Cyfrowe, nieliniowe i transmedialne opowiadanie historii | 46604 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |



| | | | | |
|---|--|-------|------------------------------|---|
| 5 | Teoria dźwięku | 46605 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |
| 6 | Nagrywanie dźwięku | 46606 | Do wyboru 2/3 | 4 |
| 7 | Zarządzanie kulturą w sztuce współczesnej | 46607 | Do wyboru 2/3 | 4 |
| 8 | Inżynieria i materiałoznawstwo | 46608 | Do wyboru 2/3 | 4 |

Studenci wybierają 3 obowiązkowe moduły plus 1 obowiązkowe do wyboru i 2 moduły do wyboru

ROK CZWARTY

| | semestr 7 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|---|---|-------|------------------------------|------|
| 1 | Wciągające formy sztuki, instalacje i sztuka publiczna | 46701 | Obowiązkowy | 5 |
| 2 | Laboratorium Sztuki Cyfrowej 5 | 46702 | Obowiązkowy | 6 |
| 3 | Teorie filmowe | 46703 | Obowiązkowy | 5 |
| 4 | Programowanie interakcji w środowiskach 3D | 46704 | Obowiązkowy | 5 |
| 5 | Zarządzanie mediami audiowizualnymi i produkcja | 46705 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |
| 6 | Technologia dźwięku i muzyki - Cyfrowe przetwarzanie dźwięku | 46706 | Do wyboru obowiązkowe 1/2 | 5 |
| 7 | Wciągające kino | 46707 | Do wyboru 1/2 | 4 |
| 8 | Prawa własności intelektualnej w sztuce i mediach cyfrowych | 46708 | Do wyboru 1/2 | 4 |



Studenci wybierają 4 obowiązkowe moduły plus 1 obowiązkowy do wyboru i 1 moduł do wyboru

| | semestr 8 Tytuł kursu | Kod | Typ | ECTS |
|--|-----------------------|-------|-------------|------|
| | Praca licencjacka | 46801 | Obowiązkowy | 30 |

Pomyślne ukończenie pracy licencjackiej jest obowiązkowe.