

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Sztuka i nowe media
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ANW
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Sztuka i nowe media” stanowi wprowadzenie do współczesnych praktyk artystycznych, które wykorzystują technologie cyfrowe i media interaktywne. Celem kursu jest zapoznanie studentów z różnorodnymi narzędziami i metodami, które artyści stosują w tworzeniu dzieł sztuki w kontekście nowych mediów. Zajęcia obejmują teorię oraz praktykę, pozwalając uczestnikom na rozwijanie kreatywności poprzez eksperymentowanie z nowymi technologiami. Studenci będą analizować zjawiska współczesnej sztuki, takie jak media społecznościowe, sztuka wirtualna, multimedia czy sztuka interaktywna. W ramach modułu omawiane będą również kwestie etyczne, społeczne i kulturowe związane z nowymi mediami. Kurs zachęca do twórczego myślenia, krytycznej analizy oraz rozwijania indywidualnych projektów artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-ANW_1	Osoba studiująca zna teorie i nurty współczesnej sztuki wykorzystującej technologie cyfrowe oraz media interaktywne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 2 4
IMG-S2-ANW_2	Osoba studiująca rozumie znaczenie mediów społecznościowych, sztuki wirtualnej oraz interaktywnej w kontekście współczesnej kultury i społeczeństwa.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W09	3 5 2
IMG-S2-ANW_3	Osoba studiująca potrafi wskazać kluczowe narzędzia i techniki wykorzystywane przez artystów w tworzeniu dzieł sztuki w nowych mediach.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	4 5 3
IMG-S2-ANW_4	Osoba studiująca potrafi zastosować różnorodne narzędzia cyfrowe i interaktywne w pracy twórczej, rozwijając swoje projekty artystyczne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_ANM	wykład	27	zaliczenie	IMG-S2-ANW_1, IMG-S2-ANW_2, IMG-S2-ANW_3, IMG-S2-ANW_4	a01, b02, b07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu	Nie

		zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.