

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

7.	Informacje podstawowe o module	
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

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
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	3	
		W6-MM-S2-W02	2	
		W6-MM-S2-W05	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	3	
		W6-MM-S2-W05	5	
		W6-MM-S2-W09	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	4	
		W6-MM-S2-W02	5	
		W6-MM-S2-W03	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	3	
		W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	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 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	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu	Nie



		<i>zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu 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>.