

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami <i>[Music in Multimedia]</i>
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.	Kod ISCED	0210 (Programy i kwalifikacje związane ze sztuką nieokreślone dalej)
8.	Liczba semestrów	4
9.	Tytuł zawodowy	magister
10.	Ogólna charakterystyka kierunku i założonej koncepcji kształcenia	Studia są adresowane do osób zainteresowanych sztuką cyfrową, mediami audiowizualnymi i nowymi technologiami. Celem studiów jest przygotowanie twórców, którzy potrafią łączyć umiejętności artystyczne z zaawansowaną wiedzą techniczną. Program kształcenia obejmuje teoretyczne i praktyczne aspekty tworzenia audiowizualnych form wyrazu, z uwzględnieniem najnowszych technologii, takich jak AI i XR. Studenci będą rozwijali umiejętności: myślenia z wykorzystaniem obrazów, tworzenia spójnych narracji, współpracy w interdyscyplinarnych zespołach oraz korzystania z najnowszych technologii. Program studiów obejmuje wykłady, warsztaty, seminaria i projekty praktyczne, w tym realizację etiid i projektów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii. Studenci zdobywają wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki, nowych mediów, a także z zakresu technologii i narzędzi stosowanych w produkcji i postprodukcji audiowizualnej. Studenci zdobędą wiedzę z zakresu ochrony własności intelektualnej, marketingu i promocji kultury. Program kładzie nacisk na rozwój kreatywności, umiejętności krytycznego myślenia i adaptacji do zmian technologicznych.
11.	Informacje o związku studiów ze strategią uczelni oraz o potrzebach społeczno-gospodarczych warunkujących prowadzenie studiów i zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	Głównym celem strategicznym, określonym w strategii uniwersytetu i wydziału, realizowanym na kierunku DigiCrea, jest innowacyjne podejście do kształcenia oraz nowoczesna oferta edukacyjna. Program nauczania został opracowany zgodnie z wytycznymi Krajowych Ram Kwalifikacji oraz efektywności uczenia się na poziomie 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji, a także jest dostosowany do bieżących wymagań rynku pracy w szeroko rozumianym sektorze audiowizualnym i nowych mediów. Studia na kierunku "Muzyka w multimediami" oparte na programie międzynarodowych studiów "Digital Creativity Art&Science European Master" Erasmus Mundus Joint Masters są zgodne ze strategią uczelni partnerskich i odpowiadają na aktualne potrzeby rynku pracy w sektorze kreatywnym, który dynamicznie się rozwija. Program ma na celu rozwój interdyscyplinarnych umiejętności i współpracę pomiędzy różnymi dziedzinami sztuki i technologii. Efekty uczenia się są dostosowane do wymagań Polskiej Ramy Kwalifikacji i przygotowują absolwentów do aktywnego uczestnictwa w życiu zawodowym, kulturalnym i artystycznym. Program kształcenia na kierunku jest i będzie realizowany zgodnie z przyjętymi w Uniwersytecie i w Wydziale założeniami polityki jakości. Program studiów magisterskich "Muzyka w multimediami" prowadzony w języku angielskim powstały na bazie międzynarodowych studiów "Digital Creativity Art&Science European Master" Erasmus Mundus Joint Masters stanowi odpowiedź na wyzwania powszechnej cyfryzacji i innowacji technologicznych w przemyśle audiowizualnym. Dynamiczny rozwój rynku filmowego, muzycznego, gier wideo i sztuk cyfrowych stawia przed twórcami nowe, nieznane wcześniej wymagania. Wymaga to wypracowania nowoczesnych form edukacji, które poprzez rozwój zaawansowanych umiejętności i kwalifikacji, przygotowują absolwentów do efektywnego funkcjonowania na konkurencyjnym rynku pracy. Studia magisterskie "Muzyka w multimediami" na bazie programu "Digital Creativity Art&Science European Master" koncentrują się na interdyscyplinarnym podejściu, łącząc sztukę z najnowszymi technologiami takimi, jak grafika komputerowa, produkcja wideo, dźwięk cyfrowy czy interaktywne media. Program kładzie nacisk na rozwijanie kreatywności, umiejętności technicznych i analitycznych, umożliwiając studentom pracę z zaawansowanymi narzędziami i technologiami, w tym w zakresie rzeczywistości rozszerzonej (XR), wirtualnej (VR) i sztucznej inteligencji (AI). W ramach programu studiów "Muzyka w multimediami" na bazie Erasmus Mundus Joint Master Degree "Digital Creativity Art &

	Science" studenci zdobywają praktyczne umiejętności w zakresie tworzenia, edycji i postprodukcji obrazu i dźwięku, kompozycji muzycznej i sound designu, a także projektowania gier wideo. Studia oferują dwie specjalności: Image (Obraz) i Sound (Dźwięk), umożliwiając specjalizację w wybranej dziedzinie, ale również dostęp do zajęć z obu specjalności. Absolwenci kierunku "Muzyka w multimediami" na bazie "Digital Creativity Art&Science European Master" będą kompleksowo przygotowani do pracy w dynamicznie rozwijającym się przemyśle kreatywnym, w tym w sektorze: filmowym, telewizyjnym, gier wideo, sztuk cyfrowych, nowych mediów. Będą specjalistami w zakresie produkcji treści audiowizualnych, projektowania interfejsów czy zarządzania projektami w branży kreatywnej. Posiadają oni umiejętności niezbędne do tworzenia innowacyjnych projektów audiowizualnych, a także zdolność adaptacji do zmieniających się warunków rynkowych. Program studiów to również odpowiedź na rosnące zapotrzebowanie na twórców i producentów treści, którzy potrafią efektywnie wykorzystywać najnowsze technologie w procesie twórczym. Podsumowując, studia na kierunku "Muzyka w multimediami" w utworzony na bazie "Digital Creativity Art&Science European Master" kształcą specjalistów, którzy łączą kompetencje artystyczne z wiedzą technologiczną i są zdolni do kreowania nowej rzeczywistości w świecie sztuki cyfrowej, wykorzystując potencjał XR i AI. Absolwenci będą konkurencyjni na rynku pracy i gotowi do podejmowania wyzwań współczesnego przemysłu audiowizualnego. Program studiów zapewnia wysoką jakość nauczania zgodnie z polityką Uniwersytetu i Wydziału. Stwarza optymalne warunki dla artystycznego rozwoju studentów i rozwijania ich talentów. Z jednej strony program wyposaży studentów w wiedzę i umiejętności związane z warsztatem pracy oraz wymogami rzemiosła, niezbędne dla twórców audiowizualnych. Absolwenci będą profesjonalnie przygotowani do realizacji zleconych projektów. Z drugiej strony program studiów ma na celu rozbudzenie pasji i motywacji studentów, wspierając ich indywidualne dążenie do artystycznej ekspresji i wyrażania własnych doświadczeń w dziele. Działania pro jakościowe, oparte na relacji mistrz-uczeń, mają na celu przekształcenie kampusów konsorcjum w środowisko sprzyjające twórczemu rozwojowi. W ramach studiów na kierunku "Muzyka w multimediami" opartych na programie "Digital Creativity Art&Science European Master", studenci, o określonych predyspozycjach, będą mieli możliwość współpracy z aktywnymi zawodowo i artystycznie pedagogami oraz innymi studentami dążącymi do realizacji własnych projektów. To wspólne dążenie stworzy przestrzeń dla dialogu między sztuką a odbiorcą, otwierając nowe perspektywy dla twórczości i innowacji. Program ten stawia także na rozwój kreatywności i krytycznego myślenia, pozwalając studentom na eksperymentowanie z nowymi narzędziami i technologiami. Absolwenci będą potrafili nie tylko obsługiwać nowoczesne narzędzia, ale także nadawać im artystyczny kierunek, tworząc oryginalne dzieła. Program studiów ma też na celu przygotowanie absolwentów do pracy w interdyscyplinarnych zespołach, co jest niezbędne w nowoczesnym przemyśle audiowizualnym. Aktywne współdziałanie z otoczeniem jest kluczowym celem programu tych studiów magisterskich, wpisanym w strategię Uniwersytetu i Wydziału, jak i działań konsorcjum. To podejście zakłada zwiększenie udziału interesariuszy zewnętrznych w procesie kształcenia, aby dostosować program studiów do dynamicznie zmieniających się warunków przemysłu audiowizualnego. Stały kontakt z dystrybutorami nowych technologii jest kluczowy dla utrzymania wysokiego poziomu kształcenia. Program studiów magisterskich "Muzyka w multimediami" oparty na "Digital Creativity Art&Science European Master" dąży do tego, aby studenci mieli dostęp do innowacyjnych technologii niezbędnych do realizacji swych artystycznych projektów w tradycyjnych formach audiowizualnych i nowoczesnych formach hybrydowych. Dodatkowo, program studiów przewiduje udział profesjonalistów z branży w procesie dydaktycznym. Współpraca z otoczeniem w programie studiów wykracza poza formalne ramy, dążąc do otwarcia na współczesność i oddziaływania na odbiorcę poprzez dzieła sztuki. Program studiów realizuje misję uniwersytetu, promując odpowiedzialność społeczną poprzez edukację artystyczną. Studenci kierunku "Muzyka w multimediami" opartego na "Digital Creativity Art&Science European Master", poprzez swoje projekty, mają wpływać na rzeczywistość, inspirować odbiorców do refleksji i będą mogli poruszać ważne tematy społeczne, ekologiczne lub kulturowe, inspirować odbiorców do zmian. Program ten kładzie nacisk na rozwój kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia, pozwalając studentom na eksperymentowanie z nowymi narzędziami i technologiami, w tym Extended Reality (XR) i sztuczną inteligencją (AI), co pozwala im tworzyć innowacyjne i angażujące dzieła. Podsumowując, "Digital Creativity Art & Science" to program studiów prowadzony na kierunku "Muzyka w multimediami", który łączy rygorystyczne podejście do nauki z indywidualnym rozwojem artystycznym, wspierając tworzenie nowej generacji twórców, którzy będą kształtować przyszłość sztuki cyfrowej.
12. Specjalności	dźwięk [Sound]

		obraz [Image]
13.	Ogólna charakterystyka specjalności	<u>dźwięk</u> Celem specjalności „Sound” w ramach programu DigiCrea jest przygotowanie specjalistów w dziedzinie dźwięku w mediach audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem muzyki, dźwięku w filmie, grach wideo i rozszerzonej rzeczywistości (XR). Studenci zdobędą zaawansowane umiejętności w zakresie rejestracji, edycji, miksowania i postprodukcji dźwięku, wykorzystując najnowsze technologie i narzędzia. Program kształcenia kładzie nacisk na rozwój kreatywności, umiejętności kompozytorskich i technicznych, umożliwiając absolwentom tworzenie innowacyjnych projektów dźwiękowych. Program studiów obejmuje różnorodne moduły, łączące teorię z praktyką. Studenci będą uczestniczyć w wykładach, warsztatach, laboratoriach i projektach praktycznych, zdobywając doświadczenie w pracy z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem. W ramach specjalności „Sound” studenci będą zgłębiać tajniki kompozycji muzycznej, sound designu, nagrywania dźwięku na planie i w studio, miksowania i masteringu oraz tworzenia interaktywnego dźwięku. Program oferuje również moduły poświęcone wykorzystaniu technologii cyfrowych i algorytmów w przetwarzaniu dźwięku oraz tworzeniu muzyki dla gier wideo i XR. Studenci będą pracować w interdyscyplinarnych zespołach, co pozwoli im rozwijać umiejętności współpracy i komunikacji. Absolwenci specjalności „Sound” będą przygotowani do pracy jako: kompozytorzy muzyki filmowej i do gier, sound designerzy, twórcy interaktywnego dźwięku, realizatorzy dźwięku na planie i w studio, specjaliści od miks i masteringu, specjaliści od przetwarzania dźwięku i tworzenia muzyki z wykorzystaniem algorytmów czy specjaliści w innych dziedzinach związanych z dźwiękiem w mediach audiowizualnych. <u>obraz</u> Celem specjalności „Image” w ramach programu DigiCrea jest przygotowanie specjalistów w dziedzinie nowych mediów audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem filmu, gier wideo i rozszerzonej rzeczywistości (XR). Studenci zdobędą zaawansowane umiejętności w zakresie tworzenia, edycji i postprodukcji obrazu, wykorzystując najnowsze technologie i narzędzia. Program kształcenia kładzie nacisk na rozwój kreatywności, umiejętności narracyjnych i technicznych, umożliwiając absolwentom tworzenie innowacyjnych projektów audiowizualnych. Program studiów obejmuje różnorodne moduły, łączące teorię z praktyką. Studenci będą uczestniczyć w wykładach, warsztatach, laboratoriach i projektach praktycznych, zdobywając doświadczenie w pracy z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem. W ramach specjalności „Image” studenci będą zgłębiać tajniki reżyserii, scenopisarstwa, obszaru operatorskiego, montażu, animacji, efektów specjalnych i wirtualnej produkcji. Program oferuje również moduły poświęcone projektowaniu gier wideo, tworzeniu elementów 3D oraz wykorzystaniu technologii XR. Studenci będą pracować w interdyscyplinarnych zespołach, co pozwoli im rozwijać umiejętności współpracy i komunikacji. Absolwenci specjalności „Image” będą przygotowani do pracy w sektorze filmowym, gier wideo, domach projektowych 3D, wirtualnej produkcji, w obszarze produkcji treści XR oraz innych dziedzin związanych z nowymi mediami audiowizualnymi.
14.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
15.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	dźwięk: • [dyscyplina wiodąca] sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 51% • sztuki filmowe i teatralne (dziedzina sztuki): 49% obraz: • [dyscyplina wiodąca] sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 51% • sztuki filmowe i teatralne (dziedzina sztuki): 49%
16.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	120

17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	dźwięk: 31%, obraz: 31%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	dźwięk: 66, obraz: 64
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	dźwięk: 9, obraz: 11
20.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać: - na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; - na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	dźwięk: 100, obraz: 95
21.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	dźwięk: 20, obraz: 20
22.	Wymiar, zasady i forma odbywania	

	praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	Praktyki zawodowe są integralną częścią programu studiów, realizowanego przez studentów na poszczególnych kierunkach, poziomach, profilach i formach studiów. Praktyki mają pomóc w skonfrontowaniu wiedzy zdobytej w trakcie studiów z wymaganiami rynku pracy, zdobyciu umiejętności przydatnych w zawodzie, poznaniu praktycznych zagadnień związanych z pracą na stanowiskach, do których student jest przygotowywany w trakcie trwania studiów. Praktyki mają oswoić studenta z profesjami właściwymi dla konkretnej branży oraz kulturą pracy. Zasady organizacji praktyk określa zarządzenie Rektora. Szczegółowe zasady odbywania praktyk z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych kierunków określa kierunkowy regulamin praktyk zawodowych, w szczególności: efekty uczenia się założone do osiągnięcia przez studenta podczas realizacji praktyki zawodowej, ramowy program praktyk zawierający opis zagadnień, wymiar praktyki (liczba tygodni godzin); formę praktyki (ciągła, śródroczna), kryteria wyboru miejsca odbywania praktyki, obowiązki studenta przebywającego na praktyce, obowiązki opiekuna akademickiego praktyki, warunki zaliczenia praktyki zawodowej przez studenta oraz warunki zwolnienia w całości lub części z obowiązku odbycia praktyk. Liczbę ECTS i liczbę godzin określa plan studiów.
23.	Wymogi związane z ukończeniem studiów	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych w programie studiów, uzyskanie poświadczenia odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka obcego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Szczegółowe zasady procesu dyplomowania oraz wymogi dla pracy dyplomowej określa Regulamin Studiów oraz regulamin dyplomowania.