

Zatwierdzony uchwałą nr 188/2024 Senatu Akademii Sztuki z dnia 28 czerwca 2024 r.



Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Film Eksperymentalny

Poziom kształcenia: studia I stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2024/2025

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny:	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Nazwa kierunku:	Film Eksperymentalny
Poziom:	studia I stopnia
Profil:	ogólnoakademicki
Forma:	studia stacjonarne
Język studiów:	polski
Tytuł zawodowy:	licencjat

Charakterystyka kierunku

Kierunek **Film Eksperymentalny** kształci studentów z wykorzystaniem narzędzi filmowych do tworzenia dzieł artystycznych oraz prowadzenia badań opartych na sztuce filmowej.

W programie studiów nacisk położony jest na zindywidualizowanie i kolektywne procesy dydaktyczno-twórcze. W rezultacie daje to możliwość bardzo wnikliwej analizy poszczególnych etapów rozwoju świadomości artystycznej studentów z jednoczesnym przygotowaniem absolwentów do zespołowej pracy w jakiej funkcjonuje dynamicznie zmieniający się rynek sztuki, filmu oraz sektorów kreatywnych.

Celem kadry pedagogicznej jest wyposażenie przyszłych absolwentów w niezbędną wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne poszukiwane zarówno przez wiodące instytucje kulturalne zajmujące się sztuką najnowszą, jak i pracodawców z branży przemysłów filmowych i kreatywnych.

Nauka na tym kierunku pozwala też na poznanie metodologii i wykorzystanie narzędzi niezbędnych do prowadzenia badań rzeczywistości poprzez sztukę, pogłębiających refleksję nad współczesnością.

Kierunek **Film Eksperymentalny** współpracuje m.in. z Polskim Instytutem Sztuki Filmowej, Zachodniopomorskim Funduszem Filmowym, TRAF0 - Trafostacją Sztuki w Szczecinie, Muzeum Narodowym w Szczecinie, Inkubatorem Kultury w Szczecinie, Stowarzyszeniem Zachęta Sztuki Współczesnej w Szczecinie, Centrum Sztuki Mediów WRO we Wrocławiu.

Kierunek **Film Eksperymentalny** posiada też trzy przestrzenie wystawiennicze w Szczecinie: OS 17 przy ul. Edmunda Bałuki 17, galerię Próżnia przy ul. Wyszyńskiego, oraz Zona Sztuki Aktualnej w budynku Akademii przy Placu Orła Białego, w których studenci mają możliwość realizowania własnych projektów artystycznych indywidualnych oraz grupowych wykraczających poza kurs kształcenia. Ważnym punktem działalności jest zapraszanie studentów oraz pedagogów z zaprzyjaźnionych uczelni artystycznych, co daje możliwość konfrontacji z różnorodnymi metodami pracy oraz nawiązania współpracy, owocującej dalszymi projektami. W przestrzeniach OS 17, Próżni i Zony odbywają się też warsztaty

interdyscyplinarne, panele dyskusyjne, pokazy filmów oraz wystawy wschodzących artystów młodego pokolenia z Polski i z zagranicy.

Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku **Film Eksperymentalny** zgodna jest z Misją i Strategią Akademii Sztuki w Szczecinie, która podkreśla rozszerzanie oferty nauczania skierowanej do młodych, utalentowanych osób zarówno z Polski jak i z ośrodków zagranicznych, między innymi z Niemiec, Ukrainy i Białorusi. Spójność Strategii Rozwoju Kierunku ze Strategią i Misją Akademii Sztuki w Szczecinie jest obecna zarówno w duchu artystycznego kształcenia w XXI w., jak i w zgodności trzech fundamentalnych celów, odnoszących się do procesów kształcenia, rozwoju kadry akademickiej oraz roli Akademii w rozwoju kulturalnym Regionu i Polski.

Na kierunku **Film Eksperymentalny** zatrudnionych jest wielu znakomitych artystów i pedagogów z całej Polski, którzy przyciągnięci marką Akademii Sztuki oraz Wydziału, podjęli pracę jako profesorowie i asystenci przenosząc się w wielu wypadkach do Szczecina, co w znacznym stopniu wpływa na rozwój środowiska artystycznego miasta.

W działalności kierunku **Film Eksperymentalny** proces dydaktyczny łączy się z wielokierunkową działalnością artystyczną; dotyczy to udziału studentów i kadry naukowo-dydaktycznej w wystawach, festiwalach i konkursach organizowanych na terenie miasta oraz w Polsce i za granicą. Tradycją stało się uczestniczenie w wystawach studentów, absolwentów oraz pedagogów m.in. w Galerii Zona Sztuki Aktualnej w Szczecinie w Muzeum Narodowym w Szczecinie, Trafostacji Sztuki, Filharmonii Szczecińskiej, Ośrodku Teatralnym Kana czy Kina na Zamku Książąt Pomorskich oraz w renomowanych galeriach w Polsce i za granicą. Częścią aktywności artystycznej Wydziału są wystawy oraz przeglądu filmowe podsumowującej rok akademicki oraz dyplomy studentów Kierunku, organizowane zarówno w przestrzeniach Akademii jak i poza nią, mające często charakter wystaw indywidualnych.

Studenci kierunku **Film Eksperymentalny** współpracują z wieloma interesariuszami zewnętrznymi: galeriami, festiwalami, biorą udział w przedsięwzięciach organizowanych przez Miasto i organizacje rządowe i pozarządowe. Należą do nich między innymi Muzeum Narodowe w Szczecinie, Zachęta Sztuki Współczesnej w Szczecinie, Narodowa Galeria Sztuki Zachęta w Warszawie, Muzeum Tatrzańskie w Zakopanem, Galeria 44 w Świnoujściu, Galeria Scena w Koszalinie, Europejski Festiwal Filmowy w Szczecinie, i inne.

Kształcenie oparte jest o programy autorskie dostosowane do wymaganych efektów uczenia się. Na studiach I stopnia prowadzona jest nauka podstaw, umożliwiająca studentom zapoznanie się z wymaganą technologią w poszczególnych Pracowniach: Filmu Eksperymentalnego, Filmu Dokumentalnego, Filmu Found Footage i Sound Design, Filmu Społecznego, Filmu Immerysycznego i VR-u. Jest to możliwe dzięki dostępowi do studiów wyposażonych w niezbędny sprzęt komputerowy, fotograficzny, filmowy oraz muzyczny. Z każdym kolejnym rokiem studenci zyskują coraz większą świadomość ekspresji artystycznej oraz samodzielnej kreacji. Dzięki nabytej wiedzy teoretycznej i umiejętnościom praktycznym są gotowi do aktywnego uczestnictwa w kulturze, z uwzględnieniem rynku sztuki, filmu, mediów oraz reklamy. Posiada kwalifikacje do prowadzenia działalności w zakresie upowszechniania i promocji sztuki mediów w instytucjach kultury i środkach masowego przekazu oraz pracy w sektorze IT.

Cele kształcenia

Studia I stopnia na kierunku **Film Eksperymentalny** obejmują wszechstronną wiedzę i umiejętności z dziedziny sztuk wizualnych, obejmujących w dużej mierze stale rozwijające się technologie cyfrowe. Bogaty program przedmiotów teoretycznych oparty o teorię i historię sztuki, analizę i interpretację zjawisk artystycznych zawiera również elementy filozofii, estetyki, socjologii sztuki oraz psychofizjologii widzenia. Dodatkowo szeroki wachlarz przedmiotów teoretycznych obejmuje teorie i aktualia sztuki, wykłady monograficzne, strategie kuratorskie i techniki wystawiennicze oraz zagadnienia finansowania produkcji filmowej i promocji działalności artystycznej. Nowoczesne kształcenie wzbogacone jest także komponentami dotyczącymi marketingu i ochrony własności intelektualnej, metod upowszechniania kultury i technologii informacyjnej.

Nabywanie umiejętności warsztatowych realizowane jest za pomocą zagadnień dotyczących rejestracji, edycji i postprodukcji obrazu filmowego oraz dźwięku. Bogata oferta pracowni kierunkowych prowadzonych przez czynnych zawodowo artystów to m.in. sztuka multi i intermediiów, sztuka wideo, film eksperymentalny i krytyczny, techniki wirtualnej rzeczywistości, filmu 360, sztuka w przestrzeni publicznej, działania audiowizualne i performatywne, elementy narracji transmedialnych oraz strategii artystycznych.

Nieodzownym składnikiem akademickiego wykształcenia oprócz wiedzy i umiejętności jest refleksja i krytyczna analiza. Każda z kierunkowych pracowni wskazuje ścieżki pogłębionego procesu przyglądania się rzeczywistości i wyrażaniu tego poprzez sztukę i w formie sztuki.

Zdobyte na kierunku **Film Eksperymentalny** sposoby postępowania się narzędziami filmowymi i pozafilmowymi dopełniają praktyczne umiejętności z zakresu tradycyjnych form obrazowania: malarstwa, rysunku oraz rzeźby, zdobywane w pracowniach prowadzonych na Wydziale Sztuki Mediów (Pracownie Rzeźby i Działań w Przestrzeni Publicznej) oraz pracownie malarstwa i rysunku na Wydziale Malarstwa.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Absolwent Wydziału Sztuki Mediów podczas trzyletnich studiów licencjackich na kierunku **Filmu Eksperymentalnego**, zdobywa wiedzę i doświadczenie pozwalające na samodzielną aktywność artystyczną z wykorzystaniem technik i języka filmu eksperymentalnego, dokumentalnego, wideo, technik wirtualnej rzeczywistości, filmu 360, sztuki dźwięku, montażu, działań w przestrzeni publicznej oraz mediów tradycyjnych: malarstwa, rysunku i rzeźby. Jest też wszechstronnie przygotowany do podjęcia pracy zawodowej, indywidualnej lub zespołowej w przemysłach kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem świata mediów i szeroko rozumianych audiowizualiów, w takich obszarach jak film artystyczny, reklama, plany filmowe, teledyski, wizualizacje, i inne pokrewne. Wszechstronne przygotowanie artystyczne oraz wiedza z obszaru teorii i historii sztuki, marketingu, prawa autorskiego, strategii kuratorskich daje też absolwentom możliwość pracy w instytucjach zajmujących się szeroko pojętą animacją kultury.

Nauka, badania, infrastruktura

Większość realizowanych projektów skupiona jest na podniesieniu jakości kształcenia przez poszerzenie oferty edukacyjnej kierunku o wystawy, warsztaty, festiwale, przeglądy czy konferencje, w których studenci kierunku **Film Eksperymentalny** pełnią rolę głównych

podmiotów. Skutkiem tak skierowanej działalności naukowej jest stały, szeroki udział studentów w prowadzonych badaniach, skupionych przede wszystkim na konfrontacji efektów kształcenia z podobnymi kierunkami studiów na innych – polskich i zagranicznych – uczelniach oraz na umożliwieniu studentom nabycia unikatowych umiejętności i kompetencji w kontakcie ze studentami innych uczelni i w realizacji badań naukowych.

PROJEKTY BADAWCZE:

1. Kontynuacja współpracy wypracowanej w ramach programu badawczego TPAAE

<http://tpaae.eu>

Pracownicy okazjonalnie realizują prace dydaktyczne na Uniwersytecie Pwani w Kenii, wspierając lokalnych dydaktyków w prowadzeniu nowoutworzonego Wydziału Sztuki i Wzornictwa w Kilifi. Kontynuują współpracę z Uniwersytetem TUV oraz ośrodkiem Alliance Francais w Mombasie w ramach powołanego do życia w ramach Duos Festival, przeglądu filmowego twórców wybrzeża kenijskiego LampArt Festival. Zakończony projekt TPAAE finansowany był przez Komisję Europejską w ramach projektu Horizon2020. Projekt zrealizowany został we współpracy z instytucjami zrzeszonymi w konsorcjum TPAAE (Transcultural Perspectives in Art and Art Education) : Akademia Sztuki w Szczecinie (lider projektu), Uniwersytet w Macerata, Uniwersytet Pwani, Uniwersytet Kenyata w Nairobi, Uniwersytet Technologiczny w Mombasie, Muzeum Narodowe w Szczecinie. Dzięki nawiązanym kontaktom i współpracy z instytucjami pracownicy będą brać udział w powstających na ich bazie kolejnych projektów afro-europejskich.

2. Planowanie monografii naukowych podsumowujących aktywność twórczą pedagogów związanych z kierunkiem **Film Eksperymentalny**

- międzynarodowa dwujęzyczna monografia pod tytułem „Ćwiczenia z utraty kontroli” zawierająca teksty autorów z ośrodków akademickich w Polsce, Tajwanie i Hongkongu, kierowniczką dr hab. Karolina Breguła;
- publikacja monograficzna dr Łukasza Jastrubczaka, podsumowująca projekt TPAAE Duos Festival, w którym uczestniczyli pracownicy Kierunku Film Eksperymentalny

Związek badań naukowych z dydaktyką

1. Studenci kierunku **Film Eksperymentalny** I stopnia biorą aktywny udział w projektach artystycznych o zasięgu krajowym i zagranicznym. Sprzyjają temu trzy przestrzenie wystawiennicze, pozwalające na realizowanie różnorodnych wystaw, warsztatów, festiwali, do których zapraszani są studenci innych uczelni z Polski i z zagranicy oraz młodzi artyści, rozpoczynający swoją karierę.

OS 17

<https://www.facebook.com/Obro%C5%84c%C3%B3w-Stalingradu-17-1546195212371079/?ref=bookmarks>

OS 17 to przestrzeń dla sztuki, mieszcząca się na II piętrze opustoszałej, XIX-wiecznej kamienicy przy ulicy Edmunda Bałuki 17 w Szczecinie. Zainicjowana w 2015 roku stała się na przestrzeni kilku lat ważnym miejscem o otwartej formule, w którym realizowane są artystyczne projekty studentów z Wydziału Sztuki Mediów, Malarstwa oraz Wzornictwa, wykraczające poza programy realizowane w pracowniach. OS 17 jest również miejscem spotkań pomiędzy uczelniami artystycznymi, między innymi z Poznania, Łodzi, Katowic

oraz zaprzyjaźnionymi liceami plastycznymi ze Szczecina oraz Supraśla. Ważną obszarem działalności OS 17 są również interdyscyplinarne warsztaty, które pozwalają na zdobywanie nowych doświadczeń oraz nawiązywanie współpracy, owocującej dalszą współpracą. OS 17 uznawana jest za jedną z ważniejszych, alternatywnych przestrzeni artystycznych w Polsce.

Zona Sztuki Aktualnej

<https://www.facebook.com/zonasztukiaktualnej>

Zona Sztuki Aktualnej - galeria Akademii Sztuki w Szczecinie – znajduje się w nowocześnie zaadoptowanych podziemiach zabytkowego, neobarokowego gmachu Pałacu pod Globusem.

Idea Zony Sztuki Aktualnej, jako autorskiej galerii prowadzonej przez prof. Kamila Kuskowskiego, powstała w Łodzi w 2008 roku. W 2011 roku galeria została przeniesiona przez niego do Szczecina, gdzie konsekwentnie kontynuowany jest jej program.

Galeria Akademii Sztuki w Szczecinie jest przestrzenią eksperymentalno-innowacyjną pozwalającą na realizację interdyscyplinarnych projektów site-specific. Jej program budowany jest w oparciu o nieustanne, systematycznie prowadzone poszukiwania poznawcze i badawcze oraz podejmowanie prób uchwycenia najnowszych i najistotniejszych zjawisk w sztuce i kulturze.

Zona Sztuki Aktualnej to nie tylko przestrzeń dla promocji najciekawszych postaw artystycznych, ale również miejsce do dyskusji, która sprzyja refleksji w kulturze. Działalność wystawiennicza galerii wspierana jest poprzez program edukacyjny – spotkania i wykłady prowadzone przez zaproszonych artystów i kuratorów skierowane do szerokiej publiczności, w tym także warsztaty popularyzatorskie przygotowywane dla uczniów szkół ponadpodstawowych.

2. **Trafostacja Sztuki** – współpraca wystawiennicza z prowadzoną przez Stanisława Rukszę miejską przestrzenią wystawienniczą, w ramach której odbędzie się m.in. kolejna edycja festiwalu **MŁODE WILKI**, dedykowana młodym artystom z Polski, zajmującym się sztuką mediów.
3. **Koszaliński Festiwal Debiutów Filmowym Młodzi i Film** – kontynuacja współpracy z festiwalem filmowym w Koszalinie i tworzącym go Stowarzyszeniem Filmowców Polskich, poprzez warsztaty filmowe prowadzone przez studentów i pracowników Kierunku Film Eksperymentalny, panele tematyczne oraz nagrodę konkursową dla najlepszego filmu studenckiego.
4. **Summer Contrast** – kontynuacja współpracy z festiwalem muzycznym w Rogalinku, w ramach którego powstaje coroczne letnie kino plenerowe prezentujące dorobek twórczy studentów Kierunku Film Eksperymentalny.
5. **Ińskie Lato Filmowego** – nawiązanie współpracy z festiwalem filmowym w Ińsku w celu prezentacji prac studentów Kierunku Film Eksperymentalny oraz utworzenia paneli filmowych i warsztatów dla uczestników festiwalu.
6. **Krakowski Festiwal Filmów Dokumentalnych i Animacji i CEDOC** – nawiązanie współpracy z festiwalem filmowym w Krakowie oraz organizowanymi tam targami filmowymi pozwalającymi na prezentacje pełnometrażowym prac studentów filmowych II stopnia.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Kierunek **Film Eksperymentalny** prowadzi edukację przede wszystkim w budynku Pałacu pod Globusem. Do dyspozycji są zarówno sale do zajęć teoretycznych, jak i przestrzenie do zajęć praktycznych, a także Mediateka, sala studencka, pomieszczenia techniczne i socjalne .

W salach do zajęć teoretycznych znajdują się nowe krzesła i stoły, tablice oraz pomoce multimedialne. W Pałacu pod Globusem ciągi komunikacyjne są dopasowane do potrzeb osób niepełnosprawnych oraz znajduje się toaleta dla osób niepełnosprawnych.

Do dyspozycji studentów kierunku **Film Eksperymentalnego** są:

107 (Pałac pod Globusem)	sala dydaktyczna	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
109 (Pałac pod Globusem)	sala dydaktyczna	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
115 (Pałac pod Globusem)	Animacja - laboratorium edycji obrazu i dźwięku	Wyposażenie potrzebne do tworzenia animacji w Pracowni Animacji
227 (Pałac pod Globusem)	sala dydaktyczna	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
008 (CPK) 008b (CPK) 008c (CPK)	Laboratorium form przestrzennych 2	Wyposażenie potrzebne do realizacji prac rzeźbiarskich i innych realizacji przestrzennych
304	Sala multimedialna	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
206 (CPK)	Laboratorium technologii nagrań dźwiękowych - reżysernia	Wyposażenie potrzebne do realizacji nagrań dźwiękowych
310 (CPK)	Laboratorium postprodukcji filmowej	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
311 i 311 a (CPK)	Wypożyczalnia i laboratorium postprodukcji obrazu filmowego	Sprzęt audio/video do wypożyczania przez studentów / Wyposażenie potrzebna do postprodukcji obrazu filmowego
305 (CPK)	Laboratorium postprodukcji filmowej	Wyposażenie potrzebna do postprodukcji obrazu filmowego

306 (CPK)	Studio filmowe, laboratorium realizacji obrazu filmowego	Sprzęt potrzebny do nagrywania materiału filmowego
313 (CPK)	Sala multimedialna (film)	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
312 (CPK)	Sala multimedialna (film)	Wyposażenie potrzebne do multimedialnej prezentacji prac studentów
201,202 (Pałac pod Globusem)	Pracownia komputerowa	Sprzęt komputerowy potrzebny do realizacji prac multimedialnych
214 (Pałac pod Globusem)	Pracownia multimedialna	Sprzęt komputerowy potrzebny do realizacji prac multimedialnych
215 (Pałac pod Globusem)	Magazyn studia fotograficznego	Sprzęt fotograficzny
218,219, 223 (Pałac pod Globusem)	Studio fotograficzne	Sprzęt fotograficzny potrzebny do realizacji sesji fotograficznych
224 (Pałac pod Globusem)	Ciemnia fotograficzna	Sprzęt fotograficzny potrzeby do wywoływania i obróbki materiałów światłoczułych
005,204,222 (Pałac pod Globusem)	Sale wykładowe	Wyposażenie potrzebne do prowadzenia wykładu i prezentacji multimedialnych
301, 303, 306, 310, 311, 312 (Pałac pod Globusem)	Sale wykładowe	Wyposażenie potrzebne do prowadzenia wykładu i prezentacji multimedialnych
201 PG	Pracownia komputerowa	12 stanowisk Mac
202 PG	Pracownia VR	10 stanowisk Mac

Program

Opis realizacji programu:

W związku z realizacją postulatów Deklaracji Bolońskiej, program kształcenia na kierunku Sztuka Mediów zakłada dwustopniowy system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz blokach zajęć.

Przyjęta struktura programu kształcenia na kierunku **Film Eksperymentalny** odzwierciedla Strategię i Misję Akademii Sztuki. Plany studiów są zgodne z Ustawą o szkolnictwie wyższym, Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych dotyczących planów i programów studiów na studiach pierwszego i drugiego stopnia oraz zasadami opisów efektów oraz form kształcenia i oceniania według Polskich Ram Kwalifikacji.

Kierunek **Film Eksperymentalny** Akademii Sztuki w Szczecinie prowadzi studia w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w systemie dwustopniowym. Plany studiów i programy studiów zostały sporządzone oddzielnie dla obu poziomów kształcenia.

Rok akademicki podzielony jest na dwa semestry, studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów.

Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych realizowane są poprzez określone bloki przedmiotów.

Sylabusy dają szczegółowy obraz, w jaki sposób treści programowe, metody prowadzenia zajęć oraz metody kontroli efektów uczenia się, służą realizacji założonych celów kształcenia.

Zajęcia na studiach I stopnia, na pierwszym roku, oparte są na obowiązkowym rozpoznaniu oferty dydaktycznej kierunku w postaci kursów podstaw w czterech wybranych pracowniach kierunkowych (BLOK KIERUNKOWY). Dzięki temu studenci budują własny program studiowania, świadomie wybierając dwie spośród kierunkowych pracowni danej specjalności; jedna z nich na trzecim roku staje się pracownią dyplomową.

Wsparciem dla tej konstrukcji jest zestaw obowiązkowych trzech przedmiotów artystycznych (BLOK ARTYSTYCZNY). Na pierwszym roku są to dwie do wyboru spośród dziesięciu pracowni malarstwa, rysunku oraz rzeźby i działań przestrzennych. Od drugiego roku studenci wybierają jedną spośród dziesięciu pracowni artystycznych. W tej wybranej pracowni w 6. semestrze realizują program dyplomu dodatkowego, będącego integralną częścią licencjackiej pracy dyplomowej.

W ciągu trzech lat studiów student otrzymuje wszechstronne wykształcenie teoretyczne, realizowane w BLOKU PODSTAWOWYM. Zestaw kursów teoretycznych kończy się w szóstym semestrze seminarium licencjackim, które w połowie stanowi obowiązkowy kurs pisania pracy licencjackiej, a w połowie – sam proces pisania pracy, realizowany u wybranego promotora pracy pisemnej, trzeciej części licencjackiej pracy dyplomowej.

Niezbędnym uzupełnieniem studiów I stopnia są przedmioty ujęte w kolejnych blokach:

- BLOK OGÓLNO-AKADEMICKI: język obcy, wychowanie fizyczne, marketing i ochrona własności intelektualnej;
- BLOK TECHNIK WSPOMAGAJĄCYCH WARSZTAT obejmuje specjalności:
 - montaż filmowy
 - elementy języka filmowego
 - techniki operatorskie
 - dźwięk w filmie
 - elementy scenariusza
 - podstawy produkcyjne

- BLOK PRAKTYK: plener multimedialny (2 pkt ECTS) i praktykę zawodową (4 pkt ECTS).

Liczba punktów ECTS

Specjalność: Film

• Łączna ilość punktów ECTS	182
• Liczba punktów ECTS w ramach zajęć z języka obcego	8
• Liczba punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	28
• Liczba punktów ECTS w ramach praktyk zawodowych i pleneru	6
• Liczba punktów ECTS w ramach realizacji przedmiotów do wyboru	95
• Procentowy udział punktów ECTS uzyskanych z przedmiotów do wyboru	50,53%
• Liczba punktów ECTS z bezpośrednim udziałem prowadzącego	99,44
• Łączna liczba godzin zajęć	2486

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Wymiar: Praktyki odbywają się w wymiarze 3 tygodni.

Zasady i forma: Praktyki studenckie organizowane są zgodnie ze standardami kształcenia na poszczególnych kierunkach oraz specjalnościach i podlegają obowiązkowemu zaliczaniu w wymiarze i w czasie określonym w planach studiów.

Praktyki studenckie realizowane są w przedsiębiorstwach, instytucjach, oraz innych podmiotach związanych ze specyfiką kierunku studiów. W zakres praktyk wchodzi plenery kierunkowe oraz inne zajęcia zgodne z celem praktyk.

Praktyki realizowane są na podstawie porozumienia zawartego pomiędzy kierunkiem a Organizatorem praktyki. Umowa ta powinna określać w szczególności: podstawę odbywania praktyki, program praktyki, warunki oraz czas trwania praktyki.

Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów stacjonarnych I stopnia na kierunku Film Eksperymentalny: jest przygotowany do podjęcia kreatywnej pracy zawodowej i realizacji projektów artystycznych w obszarach twórczego wykorzystania nowych mediów, realizacji filmowych o charakterze artystycznym i eksperymentalnym. Dzięki indywidualnemu, elastycznemu budowaniu własnego programu studiowania kierunku zna podstawy wszystkich form aktywności artystycznej wybranej specjalności i związanych z nimi technik i technologii, a także podstawy wybranych elementów edukacji z pozostałych specjalności.

Absolwent kierunku Film Eksperymentalny po ukończeniu studiów studia I stopnia:

- potrafi posługiwać się na poziomie podstawowym narzędziami z warsztatu współczesnego artysty filmowego, które służą do budowania wypowiedzi artystycznych z

zakresu filmu eksperymentalnego: posługiwanie się kamerą filmową i sprzętem dźwiękowym, montaż, postprodukcja obrazu i dźwięku;

- posiada elementarną wiedzę na temat historii sztuki, sztuki mediów, filozofii, socjologii sztuki i estetyki;

- posiada podstawową wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu artysty;

- posiada umiejętności samodzielnej pracy i pracy w zespole umożliwiające tworzenie krótkich form filmowych: eksperymentalnych, dokumentalnych, fabularnych, found-footagowych, kina immersyjnego, VR-u.

- jest gotów do podjęcia studiów drugiego stopnia;

Absolwent studiów stacjonarnych I stopnia na kierunku Film Eksperymentalny jest przygotowany do podjęcia kreatywnej pracy zawodowej i realizacji projektów filmowych w obszarach twórczego i komercyjnego wykorzystania narzędzi obróbki obrazu filmowego i dźwięku. Zna podstawy form aktywności artystycznej wybranego kierunku i związanych z nimi technik i technologii (opanowuje podstawy działań w obszarze filmu społecznego, dokumentalnego, fabularnego, eksperymentalnego, found footagowego, sound designu, filmu immersyjnego i VR) a także podstawy wybranych elementów edukacji z innych kierunków: sztuki mediów, fotografii, malarstwa, rysunku, rzeźby. Jest gotów do ciągłego budowania i poszerzenia warsztatu artysty filmowego oraz do pracy w firmach i przedsiębiorstwach realizujących projekty w ramach przemysłów kreatywnych, w których wykorzystywane są umiejętności tworzenia komunikatów wizualnych (promocja, reklama, контент internetowy) i filmowych, wykorzystujących najnowsze technologie rejestracji, edycji i przekształcania obrazów oraz umiejętności pracy w multimedialnym środowisku filmowym i wirtualnym (agencje reklamowe, zespoły i studia filmowe, media społecznościowe, zespoły produkujące aplikacje interaktywne i gry komputerowe). Wszechstronne przygotowanie artystyczne oraz wiedza z obszaru teorii i historii sztuki, marketingu, prawa autorskiego, strategii kuratorskich daje też absolwentom możliwość pracy w instytucjach zajmujących się szeroko pojętą sztuką i animacją kultury.

Ukończenie studiów

Regulamin Studiów opisuje **proces dyplomowania** oraz **warunki i zasady zamiany Uczelni, formy lub kierunku kształcenia**. Student przygotowuje pracę dyplomową pod kierunkiem uprawnionych do tego nauczycieli akademickich (promotorów).

Zakres egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia na kierunku: **Film Eksperymentalny**

1. Przedstawienie pracy dyplomowej (licencjackiej), zrealizowanej w wybranej dyplomowej pracowni kierunkowej

2. Przedstawienie uzupełniającej pracy dyplomowej, zrealizowanej w jednej z pracowni uzupełniających (wybrana pracownia uzupełniająca: malarstwa lub rysunku, lub rzeźby i działań przestrzennych, lub fotografii, lub sztuki mediów);

~~3.~~ Przedstawienie pisemnej pracy dyplomowej (licencjackiej), o tematyce związanej z kierunkową pracą praktyczną -

4. Obronę pisemnej pracy dyplomowej (licencjackiej) w obecności Komisji Egzaminacyjnej.

Student pozytywnie kończąc proces edukacji na I stopniu studiów stacjonarnych kierunku Sztuka Mediów otrzymuje dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, o profilu kształcenia ogólnoakademickim, w dyscyplinie Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki, uzyskując tytuł zawodowy Licencjat.

Efekty uczenia się

Opis kierunkowych efektów uczenia się
oraz ich odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
Studia I stopnia, profil ogólnoakademicki, kierunek **Film Eksperymentalny**

FE1_W01	podstawowe zagadnienia i pojęcia z zakresu historii i teorii sztuki, filozofii i socjologii sztuki oraz estetyki; zna trendy i tendencje rozwojowe z obszaru sztuk audiowizualnych i dyscyplin artystycznych, właściwe dla mediów współczesnej sztuki oraz podstawowe publikacje, związane z tymi zagadnieniami	P6S_WG
FE1_W02	podstawowe pojęcia z obszaru sztuki w zakresie historii i teorii fotografii: kreacyjnej, studyjnej, użytkowej, reportażowej i dokumentalnej oraz fotomediiów; rozpoznaje fotografię jako odrębną dyscyplinę sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe fotografii i mediów pokrewnych	P6S_WG
FE1_W03	podstawy technik i technologii fotografii analogowej i cyfrowej, w szczególności procesów fotochemicznych, optyki, oświetlenia naturalnego i sztucznego, rejestracji i edycji cyfrowego obrazu fotograficznego	P6S_WG
FE1_W04	podstawowe pojęcia z obszaru sztuk audiowizualnych w zakresie historii i teorii filmu eksperymentalnego, zna podstawowe nurty w rozwoju sztuki filmowej, podstawy narracji filmowej, języka filmu, tworzenia scenariuszy oraz organizacji produkcji filmowej	P6S_WG

FE1_W05	podstawy technik i technologii filmowych, w szczególności rejestracji i postprodukcji, w zakresie źródeł światła i jego rodzajów, kompozycji kadru i ruchów kamery, możliwości opowiadania ujęciem, ciągiem montażowym i sekwencją, w zakresie korekcji barwnej, efektów specjalnych, kompresji i przygotowania do emisji, technologii 360 stopni oraz VR, w zakresie imitacji dźwięku, kompresji plików dźwiękowych, miks, synchronizacji oraz w zakresie przygotowania do upublicznienia, czy wymiany projektów w ustalonym workflow	P6S_WG
FE1_W06	podstawowe pojęcia z obszaru sztuki mediów w zakresie historii i teorii nowych mediów: animacji, działań audiowizualnych, intermedialnych, interaktywnych, multimedialnych, performatywnych, cybermediów, sztuki wideo, sztuki afektywnej oraz fotografii	P6S_WG
FE1_W07	podstawowe pojęcia, techniki i technologie rysunku, malarstwa i rzeźby w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej	P6S_WG
FE1_W08	wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej w obszarze sztuk audiowizualnych, w szczególności filmu eksperymentalnego	P6S_WG
FE1_W09	podstawowe zasady dotyczące percepcji wizualnej, psychologicznych i fizjologicznych aspektów postrzegania zmysłowego	P6S_WG
FE1_W10	zasady analizy i interpretacji zjawisk artystycznych	P6S_WG
FE1_W11	potrzebę budowania własnego języka wypowiedzi artystycznej	P6S_WG
FE1_W12	podstawowe techniki i technologie oraz zasady prezentacji własnych prac artystycznych w obszarze sztuk audiowizualnych, w szczególności filmu eksperymentalnego	P6S_WG
FE1_W13	zasady umożliwiające docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich właściwego analizowania i interpretowania	P6S_WG
FE1_W14	problematykę dotyczącą marketingowych, finansowych i prawnych aspektów zawodu artysty/artystki, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim	P6S_WG, P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI - potrafi		
FE1_U01	tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze sztuk audiowizualnych, w szczególności w zakresie filmu eksperymentalnego oraz w zakresie fotografii, nowych mediów i animacji oraz przedmiotów ogólnoplastycznych (rysunek, malarstwo i rzeźba)	P6S_UW

FE1_U02	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie sztuk audiowizualnych, w tym realizacji zadań o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UW
FE1_U03	teoretycznie formułować własne koncepcje artystyczne i odnosić je do wybranych zagadnień z historii i teorii filmu	P6S_UW
FE1_U04	świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	P6S_UW
FE1_U05	podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania własnych prac artystycznych oraz je realizować w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW
FE1_U06	współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz multidyscyplinarnym	P6S_UO
FE1_U07	wykorzystywać umiejętności warsztatowe artysty/artystki audiowizualnego/audiowizualnej do realizacji własnych koncepcji artystycznych w obszarze sztuk audiowizualnych, w szczególności w zakresie filmu eksperymentalnego oraz w zakresie fotografii, nowych mediów i animacji jak i przedmiotów ogólnoplastycznych (rysunek, malarstwo i rzeźba)	P6S_UW, P6S_UU
FE1_U08	efektywnie stosować techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU
FE1_U09	kształtować i wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW
FE1_U10	obserwować świat ożywiony i nieożywiony jako inspirację do zadań twórczych, w których świadomie posługuje się klasycznymi i nowoczesnymi środkami wizualizowania	P6S_UW
FE1_U11	przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z szeroko rozumianych sztuk audiowizualnych i filmu, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK
FE1_U12	wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych, zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2	P6S_UK

FE1_U13	stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami; posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK
FE1_U14	obsługiwać podstawowe programy do edycji obrazu i dźwięku	P6S_UW, P6S_UU
FE1_U15	obsługiwać podstawowe programy do obróbki grafiki bitowej, do edycji obrazu i dźwięku, animacji i modelowania 2D i 3D oraz kreacji przestrzeni wirtualnej	P6S_UW, P6S_UU
FE1_U16	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania, dbając tym samym o dobrą kondycję fizyczną	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - jest gotów do		
FE1_K01	ustawicznego uzupełniania wiedzy i umiejętności z zakresu sztuk audiowizualnych, w szczególności filmu eksperymentalnego	P6S_KO
FE1_K02	podejmowania zadań i działań twórczych, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji własnej pracy	P6S_KR
FE1_K03	realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zróżnicowanej stylistyce, związanych z językiem sztuk audiowizualnych, w szczególności w zakresie filmu eksperymentalnego oraz w zakresie fotografii, nowych mediów i animacji	P6S_KK
FE1_K04	samooceny, do budowania konstruktywnej krytyki i definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie działań artystycznych i kulturalnych oraz w obrębie własnej praktyki artystycznej	P6S_KK
FE1_K05	swobodnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na wybrane tematy, związane z historią i teorią sztuki oraz kultury	P6S_KK, P6S_KO
FE1_K06	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz świadomego kontrolowania swoich emocji i zachowań	P6S_KK
FE1_K07	komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności	P6S_KK, P6S_KO
FE1_K08	współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań w obszarze sztuk audiowizualnych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	P6S_KK, P6S_KO

FE1_K09	świadomego i profesjonalnego zaprezentowania własnej działalności artystycznej i posługiwania się fachową terminologią z zakresu sztuk audiowizualnych, w szczególności sztuki filmowej	P6S_KR, P6S_KO
FE1_K10	posługiwania się wybranym językiem obcym w zakresie prezentacji własnych prac artystycznych, podstawowej komunikacji w zakresie ogólnym oraz związanym z tematyką artystyczną; jest przygotowany/przygotowana do uczestnictwa w programach stypendialnych i wymiany studentów.	P6S_KR
FE1_K11	włączenia się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (galeria czy centrum kultury) w zakresie sztuk audiowizualnych oraz podjęcia współpracy z innymi interesariuszami zewnętrznymi działającymi w obszarze przemysłów kreatywnych	P6S_KR, P6S_KO
FE1_K12	wykorzystania podstawowej wiedzy z zakresu prawa autorskiego oraz ochrony własności intelektualnej	P6S_KR, P6S_KO
FE1_K13	adoptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK, P6S_KO

Objaśnienia oznaczeń:

efekty kierunkowe:

– FE1: kształcenie dla kierunku Film Eksperymentalny;

– kategoria efektów: W – wiedza, U – umiejętności, K – kompetencje społeczne;

– numer efektu w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr dziesiętnych (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0).

P6S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji