

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Wydział Grafiki i Sztuki Mediów

Plan studiów JEDNOLITYCH MAGISTERSKICH, stacjonarnych na kierunku SZTUKA MEDIÓW

rok akademicki 2024/2025

		ilość godzin łącznie	I rok						II rok						III rok						IV rok						V rok					
			1 sem.			2 sem.			3 sem.			4 sem.			5 sem.			6 sem.			7 sem.			8 sem.			9 sem.			10 sem.		
			ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz	ilość godzin	pkt ECTS	forma zalicz
1.	Historia sztuki i estetyki	60	30	2	Z	30	2	ZS																								
2.	Creative Research / do projektów artystycznych	30															30	3	ZS													
3.	Creative Research / do prac dyplomowych	45																							30	2	ZS	15	1	Z		
4.	Zagadnienia naukowe w sztuce	45																		45	4	ZS										
5.	Podstawy prawa autorskiego	30	30	1	Z																											
6.	Przedsiębiorczość	15																											15	1	ars	
7.	Język obcy	180	60	4	Z	60	4	ZS	30	3	Z	30	3	ZS																		
8.	WF	60	30	0	Z	30	0	Z																								
9.	Rysunek ¹⁾	120	60	4	ZS	60	4	PE																								
10.	Podstawy rysunku zawodowego	30	30	2	Z																											
11.	Malarstwo / Rzeźba / Grafika artystyczna	120	60	4	ZS	60	4	PE																								
12.	Rysunek / Malarstwo / Rzeźba / Grafika artystyczna	120							60	2	ZS	60	2	PE																		
13.	Projektowanie graficzne	180																		45	3	ZS	45	3	ZS	45	3	ZS	45	3	ZS	
14.	Wiedza o działaniach i strukturach wizualnych	30							30	2	ZS																					
15.	Warsztat multimedialny	360	60	2	ZS	60	2	ZS	60	2	ZS	60	2	ZS	60	2	ZS	60	3	ZS												
16.	Programowanie mikrokontrolerów	60										30	2	ZS	30	2	ZS															
17.	Podstawy fotografii	60	30	3	ZS	30	3	ZS																								
18.	Podstawy modelowania 3D	30				30	2	ZS																								
19.	Funkcjonowanie w polu sztuki	60													30	2	ZS	30	3	ZS												
20.	Dźwięk w multimediach	60													30	2	ZS	30	3	ZS												
21.	Audio	60							30	2	ZS	30	2	ZS																		
22.	Film animowany	30				30	2	ZS																								
23.	Wideo	30							30	2	ZS																					
24.	Podstawy animacji filmowej	30	30	3	ZS																											
25.	Inwentyczne podstawy kreacji	30	30	3	ZS																											
26.	Programowanie multimediów	30				30	3	ZS																								
27.	Projekt interdyscyplinarny	30																						30	2	ZS						
28.	Pracownie kierunkowe*	360							60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	6	ZS						
29.	Pracownie kierunkowe*	360							60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	6	ZS						
30.	Pracownie kierunkowe*	360							60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	5	ZS	60	6	ZS						
31.	Pracownie kierunkowe dyplomowe**	120																								60	6	ZS	60	7	ZS	
32.	Pracownie kierunkowe dyplomowe**	120																								60	6	ZS	60	7	ZS	
33.	Konsultacje pisemnej pracy magisterskiej	30																											30	2	ZS	
34.	Seminarium realizacji dyplomowych	60																									30	4	Z	30	4	Z
35.	Przegląd pracowni Sztuki Mediów	30				30	2	Z																								
36.	Dowolny przedmiot z oferty uczelni/wydziału	90																									45	3	ZS	45	3	ZS
37.	Doświadczenie materialne (Sztuka włókna)	30																							30	3	ZS					

[illegible]

Legenda: Z - zaliczenie, ZS - zaliczenie ze stopniem, E - egzamin, PE - przegląd egzaminacyjny, ED – egzamin dyplomowy

***Pracownicy kierunkowe** wybór 3 pracowni z możliwością zmiany 1 pracowni po roku - **BRAK MODUŁÓW**

****Pracownie kierunkowe** (wybór 2 pracowni dyplomowych)

***Kursy do wyboru 1 w semestrze 8

****Kursy do wyboru 1 w semestrze 8,9,1

1. Działania intermedialne i animacja eksperymentalna
2. Kreacja przestrzeni multimedialnej
3. Poznanie wizualne
4. Projektowanie multimedialne z wykorzystaniem AI i animacją 3D
5. Projektowanie gier i form wirtualnych
6. Narracja i interakcja w nowych mediach
7. Fotografia intermedialna i działania dokamerowe
8. Fotografia
9. Film animowany