

Media Interaktywne  
i Projektowanie Krytyczne

# Informator 2026/2027

Opis studiów, zasady rekrutacji, ważne daty

# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne



*Sala wykładowa, Collegium Mains, UAM.*



## Wprowadzenie

Studia na kierunku **Media interaktywne i Projektowanie Krytyczne** łączą wiedzę o kulturze i mediach ze zdobywaniem praktycznych kompetencji cyfrowych, projektowych i komunikacyjnych. Program opiera się na współczesnych badaniach nad kulturą medialną i cyfrową, a jego celem jest przygotowanie do świadomego i krytycznego rozumienia mediów oraz twórczego wykorzystywania ich w praktyce.

W trakcie studiów nauczysz się korzystać z nowoczesnych narzędzi cyfrowych, metod projektowych i strategii krytycznego myślenia. Zdobędziesz doświadczenie w pracy zespołowej, realizacji projektów oraz współpracy interdyscyplinarnej. Poznasz także sposoby analizowania współczesnych problemów społecznych i kulturowych oraz projektowania rozwiązań odpowiadających na wyzwania cyfrowego świata.

Program kształcenia rozwija kompetencje z zakresu **humanistyki stosowanej** (applied humanities), łącząc wiedzę teoretyczną z praktyką badawczą i projektową. Współczesne media są tu zarówno przedmiotem badań, jak i narzędziem służącym do tworzenia projektów, prowadzenia analiz, komunikacji oraz prezentowania wyników.

# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne

Podczas studiów rozwiniiesz m.in. umiejętności:

- ☺ prowadzenia badań z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych,
- ☺ analizowania i weryfikowania informacji oraz pracy z profesjonalnymi bazami danych,
- ☺ krytycznej analizy mediów i kultury cyfrowej,
- ☺ projektowania treści i formatów medialnych,
- ☺ projektowania skutecznej komunikacji medialnej dostosowanej do różnych odbiorców i środowisk cyfrowych,
- ☺ tworzenia, organizowania i prowadzenia projektów medialnych – od koncepcji po realizację,
- ☺ pracy projektowej i współpracy w zespołach interdyscyplinarnych,
- ☺ prezentowania wyników badań i projektów w różnorodnych formach medialnych.

Istotnym elementem programu jest również zapoznawanie się z najnowszymi formami sztuki mediów – poznasz m.in. świat gier wideo, sztuki dźwięku, mediów wizualnych i interaktywnych. Studia przygotowują zarówno do samodzielnego podjęcia praktyki medialnej, jak i kuratorowania projektów kulturalnych i artystycznych związanych z kulturą cyfrową oraz sztuką mediów, w tym tworzenia koncepcji wydarzeń, wystaw, działań edukacyjnych i projektów angażujących społeczność.

Te doświadczenia wspierają rozwój kompetencji w zakresie projektowania krytycznego, spekulatywnego, wspólnotowego i taktycznego, a także uczą twórczego wykorzystywania mediów w działaniach społecznych, kulturalnych i komunikacyjnych.

## Informator 2026/2027

Program oferuje solidne przygotowanie teoretyczne połączone z praktyką, dzięki czemu absolwenci i absolwentki są gotowi do pracy w zawodach wymagających interdyscyplinarnej wiedzy, kompetencji medialnych, umiejętności projektowych oraz zdolności zarządzania i realizacji przedsięwzięć medialnych i kulturalnych.

Ważną częścią studiów jest także możliwość udziału w badaniach naukowych prowadzonych w jednostce oraz współpraca ze środowiskiem międzynarodowym. Program jest stale aktualizowany, aby odpowiadać na dynamiczne zmiany w kulturze cyfrowej, technologiach i mediach.

Po ukończeniu studiów będziesz przygotowany(-a) do samodzielnego rozwiązywania problemów współczesnej kultury cyfrowej, projektowania i realizowania przedsięwzięć medialnych oraz współpracy z ekspertami i ekspertkami z różnych dziedzin przy tworzeniu innowacyjnych rozwiązań społecznych i kulturowych.



### Indywidualne ścieżki kształcenia i splot teorii z praktyką

Studia na kierunku Media interaktywne i projektowanie krytyczne zostały zaplanowane z wykorzystaniem różnych metod projektowych, m.in. **project-based learning** oraz **problem-based learning**. Program łączy klasyczne formy pracy akademickiej – wykłady, konwersatoria i seminaria problemowe – z warsztatami, laboratoriami oraz indywidualnymi projektami badawczymi. Moduły zajęć zostały połączone w większe bloki, aby efektywnie realizować zajęcia metodą project-based learning, wspierając nauczanie hybrydowe. Kładzie się duży nacisk na indywidualizację oraz możliwość samodzielnego kształtowania toku studiów. Studenci w każdym semestrze wybierają zajęcia laboratoryjne spośród oferty kierunku, realizują projekty grupowe oraz roz-

## **Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne**

wijają własny projekt badawczy, który może posłużyć jako podstawa pracy magisterskiej. Dzięki takiej organizacji studiów w jeszcze większym stopniu dowartościowane zostają zajęcia projektowe, a moduły zajęciowe skupiające się głównie na podejściu teoretycznym wsparte zostają nowymi metodami nauczania oraz szerszą dostępnością do materiałów dydaktycznych i pomocy naukowych w postaci artykułów, e-booków, materiałów audiowizualnych i programów do pracy grupowej. Celem tego procesu jest wykształcenie nowych kompetencji w zakresie pracy indywidualnej i zespołowej z wykorzystaniem zarówno metod tradycyjnych, jak i nowoczesnych metod pracy zdalnej.



### **Możliwość uczestniczenia w profesjonalnych badaniach akademickich**

Studia na kierunku Media interaktywne i projektowanie krytyczne to również możliwość pracy i uczenia się od wykładowców oraz wykładowczyń posiadających bogate doświadczenie międzynarodowe. Zajęcia prowadzą badacze i badaczki aktywnie uczestniczący w globalnym obiegu naukowym, współpracujący z zagranicznymi instytucjami, ośrodkami badawczymi i środowiskami artystycznymi. To osoby, które łączą działalność akademicką z praktyką projektową, artystyczną i kuratorską. Ich wiedza nie ogranicza się wyłącznie do teorii – jest stale rozwijana i wykorzystywana w realizowanych projektach medialnych. W trakcie studiów poznasz osoby tworzące i prowadzące przedsięwzięcia badawcze, artystyczne oraz wystawiennicze związane z kulturą cyfrową i sztuką mediów. Dzięki temu nauka opiera się na aktualnych doświadczeniach, realnych praktykach i współczesnych wyzwaniach medialnych. Studenci i studentki mają możliwość poznawania procesów projektowych „od środka” oraz uczestniczenia w środowisku twórczym i badawczym. Takie połączenie teorii i prak-

## Informator 2026/2027

tyki pozwala lepiej przygotować się do samodzielnej pracy w dynamicznie zmieniającym się świecie mediów i kultury cyfrowej.



### **Koło naukowe: Interactive.LAB**

Interactive Lab to przestrzeń dla osób, które chcą rozwijać swoje zainteresowania, kompetencje i twórcze ambicje w inspirującym środowisku ludzi o podobnej motywacji. Koło naukowe skupia studentki i studentów zainteresowanych eksperymentowaniem z mediami, projektowaniem i sztuką współczesną – oferując możliwość samodzielnego rozwoju poprzez praktyczne działania, współpracę i wymianę doświadczeń.

Członkowie i członkinie Interactive Lab uczestniczą w warsztatach z projektowania, programowania i tworzenia środowisk interaktywnych, poznają praktykę kuratorowania i produkcji sztuki mediów, realizują autorskie projekty artystyczne, współtworzą wystawy oraz angażują się w projektowanie i przekształcanie przestrzeni dydaktycznej. Koło organizuje również wyjazdy na międzynarodowe festiwale sztuki mediów, umożliwiając kontakt z najnowszymi zjawiskami i praktykami artystyczno-badawczymi.

Interactive Lab tworzą osoby rozwijające zainteresowania m.in. w obszarze kuratoringu, projektowania krytycznego i alternatywnego, mediów interaktywnych, filmu i wideo niezależnego, sound artu, field recordingu, fotografii, gier wideo oraz eksperymentalnych form komunikacji medialnej. To miejsce dla tych, którzy chcą uczyć się od innych, współtworzyć ambitne projekty i rozwijać własną ścieżkę tworzącą w aktywnej, zaangażowanej społeczności.

# WYKAZ ZAJĘĆ

## 1 ROK 1 SEMESTR

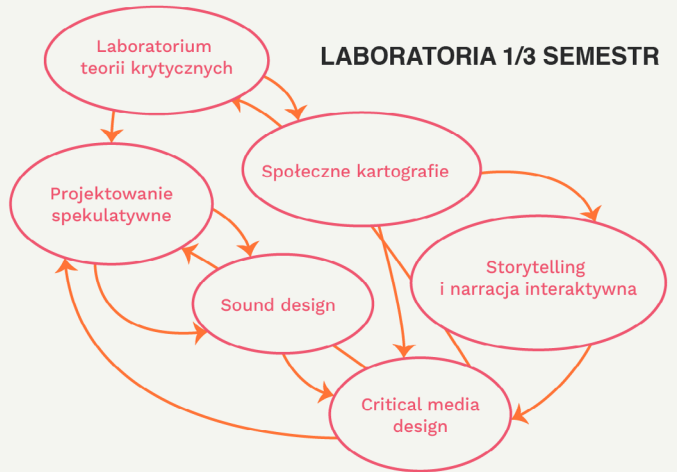


## 1 ROK 2 SEMESTR



## 2 ROK 1 SEMESTR





# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne



## Wykaz zajęć

Program studiów obejmuje cztery semestry, 120 punktów ECTS oraz 915 godzin zajęć programowych. W każdym semestrze osoby studiujące realizują zajęcia obowiązkowe, laboratoria wybierane z oferty kierunku oraz seminaria i projekty rozwijające indywidualną ścieżkę badawczą. Dodatkowo w pierwszym semestrze przewidziane jest obowiązkowe szkolenie BHP w wymiarze 4 godzin, bez punktów ECTS.

### Rok 1 Semestr 1

Lp.	Nazwa zajęć	Forma / liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1.	Wprowadzenie do projektowania zespołowego	warsztaty - 15 godz.	zaliczenie z oceną	2
2.	Język angielski specjalistyczny	konwersatorium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	2
3.	Media interaktywne	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	egzamin	3
4.	Sztuka mediów	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	zaliczenie z oceną	3
5.	Projektowanie krytyczne	ćwiczenia - 30 godz.	egzamin	3
6.	Internet i praktyki cyfrowe	konwersatorium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	3
7.	Laboratorium 1	laboratorium - 60 godz. (wybór 2 laboratoriów z oferty)	zaliczenie z oceną	10
8.	Warsztat badawczy	warsztaty - 30 godz.	zaliczenie z oceną	4
<b>Razem Rok 1 Semestr 1</b>		<b>255 godz.</b>		<b>30</b>

Dodatkowo: Szkolenie BHP - 4 godz., zaliczenie, 0 ECTS, zajęcia zdalne/asynchroniczne.

# Informator 2026/2027

## Rok 1 Semestr 2

Lp.	Nazwa zajęć	Forma / liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1.	Język angielski specjalistyczny	lektorat - 30 godz.	egzamin	2
2.	Media wizualne	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	egzamin	3
3.	Sztuka dźwięku	ćwiczenia - 30 godz.	zaliczenie z oceną	3
4.	Gry wideo i wirtualna rzeczywistość	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	zaliczenie z oceną	3
5.	Praktyki wspólnotowe w czasach kryzysu	konwersatorium - 30 godz.	egzamin	3
6.	Laboratorium	laboratorium - 60 godz. (wybór 2 laboratoriów z oferty)	zaliczenie z oceną	10
7.	Seminarium magisterskie	seminarium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	4
8.	Fakultet 1	konwersatorium - 30 godz. (wybór 1 fakultetu z listy)	zaliczenie z oceną	2
<b>Razem Rok 1 Semestr 2</b>		<b>270 godz.</b>		<b>30</b>

# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne

## Rok 2 Semestr 3

Lp.	Nazwa zajęć	Forma / liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1.	Warsztat zawodowy	warsztaty - 30 godz.	zaliczenie z oceną	3
2.	Sztuka najnowsza	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	egzamin	3
3.	Media przyszłości	konwersatorium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	3
4.	Laboratorium 3	laboratorium - 60 godz. (wybór 2 laboratoriów z oferty)	zaliczenie z oceną	10
5.	Seminarium magisterskie	seminarium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	6
6.	Indywidualny projekt badawczy	warsztaty - 30 godz.	zaliczenie z oceną	5
<b>Razem Rok 2 Semestr 3</b>		<b>210 godz.</b>		<b>30</b>

## Rok 2 Semestr 4

Lp.	Nazwa zajęć	Forma / liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1.	Media taktyczne	wykład - 30 godz. (w tym 15 godz. zdalnie synchronicznie)	egzamin	3
2.	Laboratorium 4	laboratorium - 60 godz. (wybór 2 laboratoriów z oferty)	zaliczenie z oceną	10
3.	Fakultet 2	konwersatorium - 30 godz. (wybór 1 fakultetu z listy)	zaliczenie z oceną	8
5.	Seminarium magisterskie	seminarium - 30 godz.	zaliczenie z oceną	7
6.	Indywidualny projekt badawczy	warsztaty - 30 godz.	egzamin	2
<b>Razem Rok 2 Semestr 4</b>		<b>180 godz.</b>		<b>30</b>

# Informator 2026/2027



## Laboratoria do wyboru

Osoby studiujące w każdym semestrze realizują dwa dowolne laboratoria, każde z laboratoriów można zrealizować tylko jeden raz, ilość osób w grupie: 7-12

Lp.	Nazwa zajęć	Ilość	ECTS
<b>Semestr 1/3</b>			
1.	Spoleczne kartografie	30	5
2.	Storytelling i narracja interaktywna	30	5
3.	Critical media design	30	5
4.	Projektowanie spekulatywne	30	5
5.	Sound design	30	5
6.	Laboratorium teorii krytycznych	30	5
<b>Semestr 2/4</b>			
7.	Laboratorium wideo	30	5
8.	Media eksperymentalne	30	5
9.	Projektowanie gier	30	5
10.	Praktyki kuratorskie	30	5
11.	Data design	30	5
12.	Technoetyka	30	5

# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne



## Rekrutacja

### Wymagania wstępne

Studia przeznaczone są dla osób, które ukończyły pierwszy stopień studiów i posiadają tytuł licencjata lub inny równorzędny. W rekrutacji mogą brać także udział osoby, które ukończyły studia drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie. Program studiów jest osadzony w aktualnym stanie badań i wiedzy na poziomie międzynarodowym, dlatego znaczna część literatury naukowej wykorzystywanej na zajęciach jest anglojęzyczna. System Internetowej Rekrutacji Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu: <https://rekrutacja.amu.edu.pl/>.

### Forma egzaminu wstępnego

Podstawą postępowania kwalifikacyjnego jest rozmowa kwalifikacyjna z zakresu tematyki związanej z dyscypliną. Rozmowa jest przeprowadzana przez egzaminatorów online z osobami kandydującymi za pomocą platformy Teams. Za rozmowę kwalifikacyjną można otrzymać maksymalnie 20 punktów. Pozytywne zaliczenie rozmowy kwalifikacyjnej następuje po uzyskaniu co najmniej 10 punktów. Kandydat otrzyma na swoje konto w Systemie Internetowej Rekrutacji wiadomość z dokładnym terminem, godziną oraz linkiem umożliwiającym zdalne połączenie się z komisją.

# Informator 2026/2027

## Terminy rekrutacji 2026/2027

<b>Rozpoczęcie zapisów:</b>	2026-06-01
<b>Zamknięcie zapisów:</b>	2026-07-07
<b>Ostateczny termin opłacenia zapisu:</b>	2026-07-07
<b>Ostateczny termin załączenia dokumentów uzyskanych za granicą:</b>	2026-07-07
<b>Ostateczny termin załączenia zdjęcia:</b>	2026-07-07
<b>Terminy składania dokumentów w formie skanów:</b>	od 2026-07-01 do 2026-07-09
<b>Terminy egzaminów:</b>	od 2026-07-13 do 2026-07-13
<b>Data ogłoszenia wyników:</b>	2026-07-14
<b>Wysokość opłaty rekrutacyjnej:</b>	100 zł
<b>Limit miejsc:</b>	25



# Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne

## Zagadnienia na rozmowę kwalifikacyjną

- ☺ Omówienie dotychczasowego doświadczenia naukowego osoby kandydującej na studia na podstawie zrealizowanych projektów oraz pracy dyplomowej — licencjackiej lub magisterskiej.
- ☺ Sztuka mediów w Polsce i na świecie (omówienie na wybranych przykładach).
- ☺ Omówienie przykładów projektowania krytycznego i spekulatywnego oraz ich znaczenia dla współczesnej kultury.
- ☺ Eksperymentalne praktyki medialne we współczesności: obraz, dźwięk, interakcja.
- ☺ Sztuka internetowa, programowanie i nowe estetyki (omówienie na wybranych przykładach).
- ☺ Gry wideo i wirtualna rzeczywistość: nowe formy doświadczeń medialnych.
- ☺ Wykorzystanie interaktywnego storytellingu w edukacji, kulturze i sztuce.
- ☺ Robotyka i sztuczna inteligencja we współczesnej kulturze, sztuce i praktykach społecznych.

## Rekomendowana bibliografia

- ☺ Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, red. Piotr Zawojski, Katowice 2015. <https://medialabkatowice.eu/projekty/klasyczne-dzieła-sztuki-nowych-mediow/>
- ☺ Agnieszka Jelewska, Sensorium. Eseje o sztuce i technologii, Poznań 2012.
- ☺ Matt Malpass, Criticism, function and discipline, rozdział z Critical Design in context, Bloomsbury 2017.
- ☺ Florian Cramer, What is 'Postdigital', "APRJA" vol. 3 issue 1/2014. <https://lab404.com/142/cramer.pdf>
- ☺ Jan Stasiński "Automaty, Hybrydy, Afekty : Posthumanistycz-

## Informator 2026/2027

ne Konteksty Aparatu Gry Komputerowej I Praktyk Granica.” Teksty Drugie. Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja, 2017. [https://rcin.org.pl/Content/66247/WA248\\_85801\\_P-I-2524\\_stasienko-automaty\\_o.pdf](https://rcin.org.pl/Content/66247/WA248_85801_P-I-2524_stasienko-automaty_o.pdf)

- ☺ Henry Jenkins, Kultura Konwergencji: Zderzenie Starych i Nowych Mediów. Warszawa 2007.
- ☺ Catherine D’Ignazio, Lauren Klein, „Introduction: Why Data Science Needs Feminism”, Data Feminism, MIT Press, 2020. <https://data-feminism.mitpress.mit.edu/pub/frfa9szd>
- ☺ AI w kulturze. Historie, narracje, praktyki, numer tematyczny „Kultura współczesna. Teoria Interpretacje, Praktyka nr 4(129)/2024. <https://nck.pl/wydawnictwo/kultura-wspolczesna/archiwum/ai-w-kulturze-historie-narracje-praktyki>

Wszystkie pozycje z proponowanej bibliografii można pobrać online.



## **Media Interaktywne i Projektowanie Krytyczne**

### **Kontakt**

[www.mediainteraktywne.amu.edu.pl](http://www.mediainteraktywne.amu.edu.pl)

### **Jednostka prowadząca**

Katedra Teatru i Sztuki Mediów UAM

### **Współpraca**

Humanities/Art/Technology Research Center  
[artandsciencestudies.com](http://artandsciencestudies.com)

### **Kierownik studiów MliW**

dr Michał Krawczak,  
[michal.krawczak@amu.edu.pl](mailto:michal.krawczak@amu.edu.pl)

### **Sekretariat**

Anna Górniak,  
[anna.gorniak@amu.edu.pl](mailto:anna.gorniak@amu.edu.pl), tel. (61) 829 45 32

### **Adres**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu,  
Collegium Maius, ul. Fredry 10, 61-701 Poznań