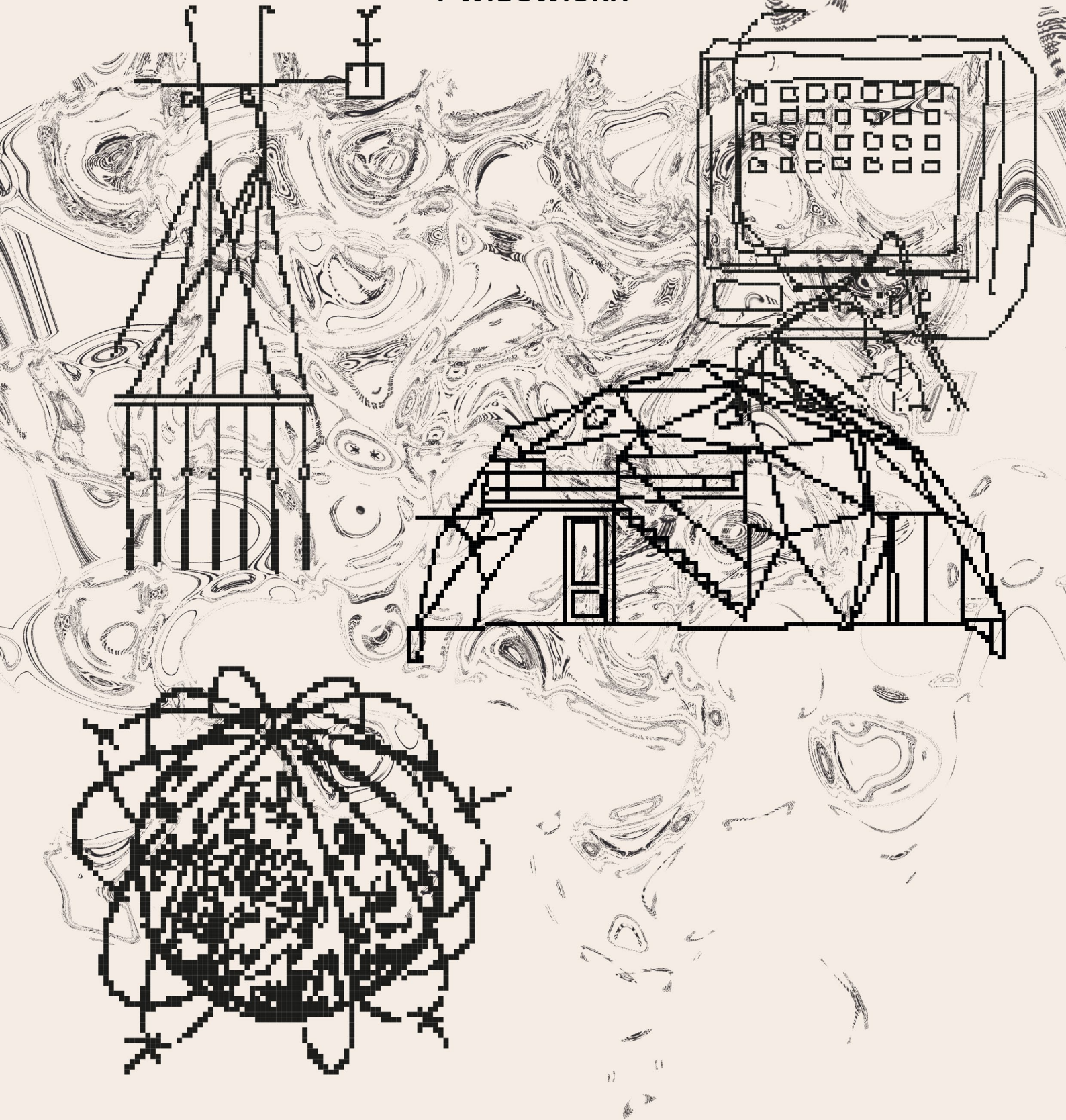




MEDIA INTERAKTYWNE I WIDOWISKA



Informator 2025/2026



MEDIA INTERAKTYWNE I WIDOWISKA

Studia na kierunku Media interaktywne i widowiska osadzone są we współczesnych naukach o kulturze i mediach (media and cultural studies), dla których celem jest łączenie wiedzy teoretycznej z umiejętnością wykorzystywania narzędzi cyfrowych, pracy w zespole (także z zastosowaniem narzędzi pracy zdalnej oraz dedykowanych do tego rozwiązań i narzędzi programistycznych) z umiejętnościami prowadzenia badań w obrębie współczesnej kultury medialnej i cyfrowej (kompetencje z zakresu analizy informacji, architektury informacji, wizualizacji danych, form prezentowania wyników przy użyciu różnych formatów medialnych, umiejętności weryfikowania danych i korzystania z zasobów sieciowych, w tym profesjonalnych baz danych). Niezwykle ważną częścią jest także zachęcanie studentów do aktywnego udziału w środowisku międzynarodowym oraz ciągłe aktualizowanie treści programowych wobec intensywnego przyrostu globalnego stanu badań (dyscyplina jest jedną z najdynamiczniej rozwijających się części współczesnej humanistyki światowej).

Projekt studiów w sposób zdecydowany zmierza w stronę modelu humanistyki stosowanej (applied humanities) – absolwenci kierunku będą zdolni do prowadzenia samodzielnych badań z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych, gdzie współczesne media z jednej strony są obiektami badań, z drugiej stają się także samymi narzędziami służącymi do prowadzenia badań i prezentacji ich wyników. Absolwent to także specjalista, który samodzielnie potrafi rozwiązywać problemy współczesnej kultury cyfrowej, projektować i wdrażać te rozwiązania we współpracy ze specjalistami z innych dyscyplin i dziedzin.

W 2019 roku studia zostały poddane akredytacji Polskiej Komisji Akredytacyjnej otrzymując ocenę wyróżniającą.

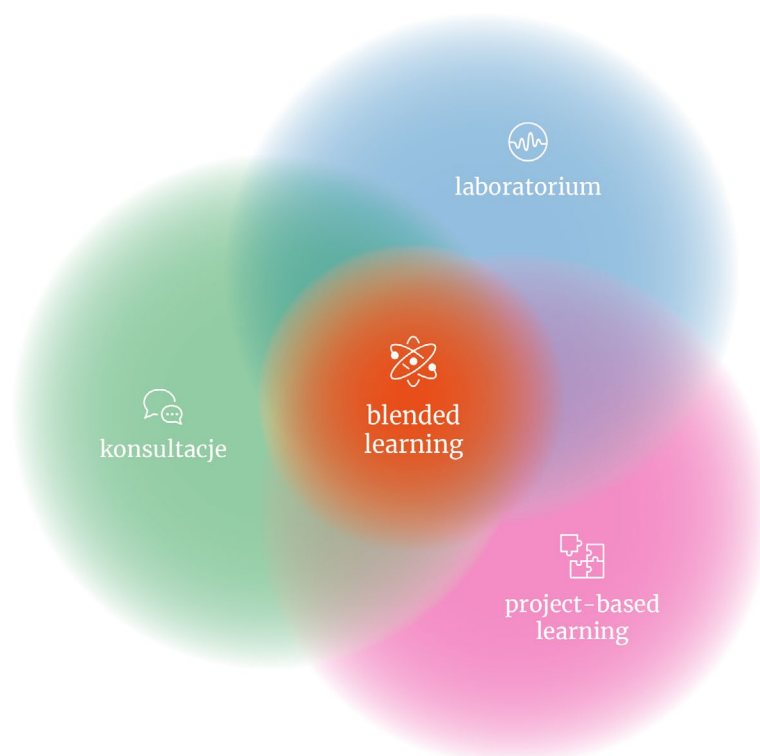
Informator 2025 / 2026

Metody hybrydowe i project/problem-based learning

Od samego początku studia na kierunku Media Interaktywne i Widowiska zaprojektowane i zaplanowane zostały z wykorzystaniem metod z zakresu project-based learning oraz problem-based learning. Dodatkowo, od roku akademickiego 2020/2021 na studiach MIiW wprowadzony zostanie model kształcenia wykorzystujący blended learning. Poza tradycyjnymi zajęciami, które odbywać się będą w bezpośrednim kontakcie z prowadzącymi, studenci będą mogli odbywać część zajęć w formie zdalnej z wykorzystaniem platformy MS Teams.

Moduły zajęć połączone zostaną w większe bloki w taki sposób, aby komplementarnie realizować zajęcia metodą project-based learning z wykorzystaniem nauczania hybrydowego. Dzięki takiej organizacji studiów w jeszcze większym stopniu dowartościowane zostaną zajęcia projektowe, a moduły zajęciowe skupiające się głównie na podejściu teoretycznym wsparte zostaną nowymi metodami nauczania oraz szerszą dostępnością dla studentów do materiałów dydaktycznych i pomocy naukowych w postaci artykułów, e-booków, materiałów audio-wizualnych i programów do zdalnej pracy grupowej. Celem całego tego procesu jest wykształcenie nowych kompetencji pracy indywidualnej i zespołowej z wykorzystaniem zarówno metod tradycyjnych, jak i nowoczesnych metod pracy zdalnej.

W ramach zajęć spotykać się będziemy zatem zarówno w laboratoriach, salach seminaryjnych, ale i na wykładach, konwersatoriach on-line. Ważną częścią będą także sesje wyjazdowe i badania terenowe.

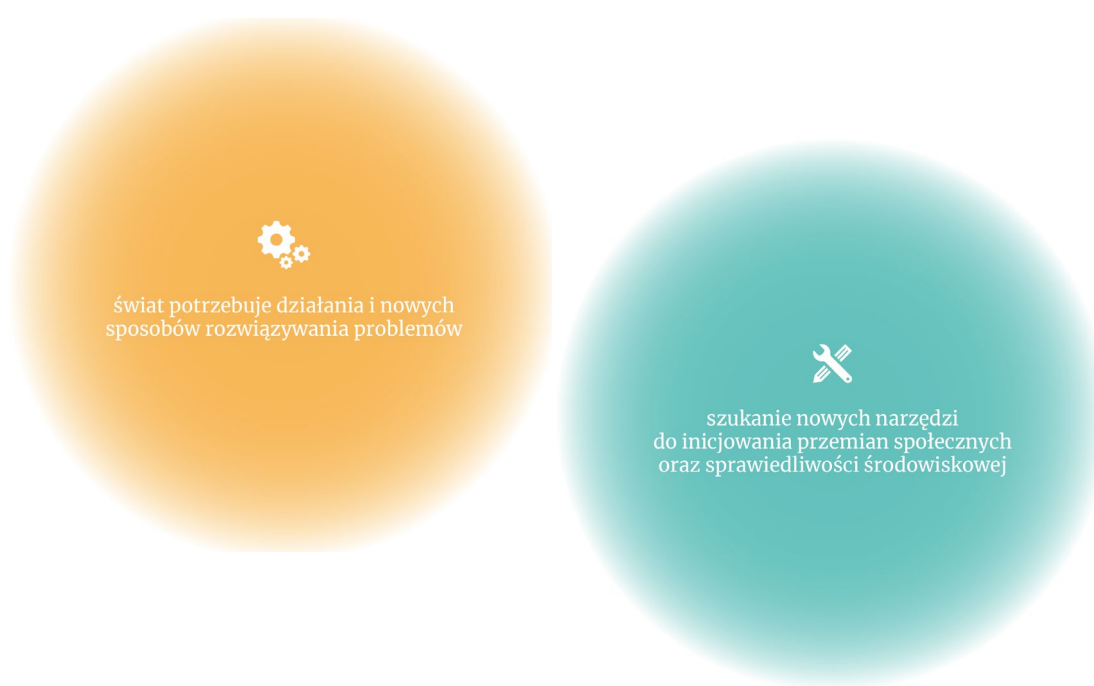


Media Interaktywne i Widowiska

Temat badawczy 2025/2026

Cyfrowe wspólnoty i eksperymentalne praktyki medialne przeciwko przemocy wobec środowiska i ludzi

Każdy rok akademicki na studiach MliW to nowy temat badawczy, który będzie omawiany z różnych perspektyw na zajęciach teoretycznych, a także realizowany w ramach projektów, analiz i laboratoriów. W ten sposób synchronizujemy problematykę teorii i praktyki, skupiamy się na pozyskiwaniu wiedzy i zdobywaniu doświadczenia w profesjonalnym prowadzeniu researchu i wieloaspektowej analizie zjawisk, pisaniu artykułów, prototypowaniu i projektowaniu. Pozwala to na wymianę doświadczeń, wiedzy i umiejętności. Studenci w ramach indywidualnych projektów mogą zdefiniować swoje obszary zainteresowań, które mają szansę przekształcić się w innowacyjne prace magisterskie.



Koło naukowe: Interactive Lab

Interactive Lab skupia studentki i studentów chcących aktywnie rozwijać swoje umiejętności – organizuje m.in. warsztaty z kreatywnego projektowania i programowania, tworzenia środowisk interaktywnych, wyjazdy na międzynarodowe festiwale sztuki mediów, realizuje projekty artystyczne, organizuje wystawy, projektuje i reorganizuje przestrzeń dydaktyczną. Wśród aktualnych członków koła znajdują się osoby pogłębiające zainteresowanie i praktykę z alternatywnego projektowania, mediów interaktywnych, niezależnego filmu i wideo, sound artu, field recordingu, fotografii, gier wideo a także eksperymentalnych form komunikacji medialnej.

Informator 2025 / 2026

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	Wykład (liczba godzin)	Konwersatoria/ Seminaria (liczba godzin)	Ćwiczenia/ Laboratoria (liczba godzin)	Forma zaliczenia	Punkty ECTS
1	2	3	4	5	6	7
Rok I - Semestr I						
1.	Eksperymenty medialne w sztukach performatywnych			30	zaliczenie z oceną	4
2.	Sztuka współczesna	30		15	zaliczenie z oceną	6
3.	Media interaktywne	30		15	zaliczenie z oceną	6
4.	Performans medialny		30		zaliczenie z oceną	4
5.	Lektorat języka angielskiego		30		zaliczenie z oceną	2
6.	Fakultet 1		30		zaliczenie z oceną	2
7.	Wprowadzenie do projektowania zespołowego			30	zaliczenie z oceną	4
Razem semestr I		60	90	90	240	28
Rok I - Semestr II						
1.	Media eksperymentalne w sztukach performatywnych			30	egzamin	6
2.	Sztuka współczesna		30		egzamin	5
3.	Media interaktywne			30	egzamin	5
4.	Praktyki kulturowe	30	30		egzamin	6
5.	Lektorat języka angielskiego		30		egzamin	2
6.	Fakultet 2		30		zaliczenie z oceną	2
7.	Laboratorium mediów I			30	zaliczenie z oceną	4
8.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną	2
Razem semestr II		30	150	90	270	32
Razem rok I		90	240	180	510 godz.	60
Rok II - Semestr III						
1.	Game design		30		zaliczenie z oceną	4
2.	Kultura i technologia		30		zaliczenie z oceną	4
3.	Sztuka najnowsza		30		egzamin	6
4.	Fakultet 3		30		zaliczenie z oceną	2
5.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną	4
6.	Design thinking			30	zaliczenie z oceną	4
7.	Laboratorium mediów II			30	zaliczenie z oceną	6
Razem semestr III			150	60	210	30
Rok II - Semestr IV						
1.	Game design			30	egzamin	4
2.	Komunikacja i zarządzanie projektami	30			zaliczenie z oceną	4
3.	Kultura i technologia		30		egzamin	4
4.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną	12
5.	Laboratorium mediów II			30	zaliczenie z oceną	6
Razem semestr IV		30	60	60	150	30
Razem rok II		30	240	120	360 godz.	60
					870	120

Media Interaktywne i Widowiska

Rekrutacja

Wymagania wstępne, oczekiwane kompetencje kandydata:

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 (studia magisterskie) lub jednolite magisterskie.

System Internetowej Rekrutacji Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu:

<https://amu.edu.pl/kandydaci/rekrutacja>

Etapy postępowania kwalifikacyjnego	Termin
Rozpoczęcie rejestracji w Systemie Internetowej Rekrutacji (SIR)	2025-06-01
Rozpoczęcie składania w SIR dokumentów	
- zakończenie rejestracji	2025-07-08
- ostateczny termin opłacenia zapisu na kierunek/specjalność studiów	2025-07-08
- zakończenie składania w SIR dokumentów	2025-07-10
- rozmowy kwalifikacyjne	2025-07-14

Forma egzaminu wstępnego:

Rozmowa kwalifikacyjna weryfikująca kompetencje kandydata. W roku 2024 rozmowy kwalifikacyjne z kandydatami przeprowadzone zostaną w formie wideokonferencji.

Podczas rozmowy kandydat może otrzymać maksymalnie 20 punktów (4 pytania – każde po 5 punktów). W przypadku otrzymania mniej niż 10 punktów kandydat nie podlega dalszemu postępowaniu kwalifikacyjnemu.

Limit miejsc: 25.

Rozmowa kwalifikacyjna – przykładowe zagadnienia:

1. Omówienie tematu i problematyki pracy licencjackiej lub magisterskiej.
2. Sztuka nowych mediów w Polsce i na świecie (podaj i omów wybrane przykłady).
3. Współczesne formy komunikacji w relacji do rozwoju nowych mediów.
4. Zmiany praktyk kulturowych i artystycznych w kulturze sieciowej.
5. Najnowsze praktyki artystyczne i kulturowe (podaj i omów wybrane przykłady).

Informator 2025 / 2026

6. Zjawiska artystyczne i społeczne w polskiej sztuce cyfrowej od lat 90. XX wieku.
7. Kultura cyfrowa – definicje i przykłady nowych praktyk.
8. Sztuka interaktywna – podaj definicje i przykłady.

Przykładowa bibliografia:

1. *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Katowice 2015.
<https://medialabkatowice.eu/projekty/klasyczne-dzieła-sztuki-nowych-mediow/>
2. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.
https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dzieła-instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu
3. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
4. *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, red. A. Jelewska, Poznań 2014.
<http://artandsciencestudies.com/publikacje/art-and-technology-in-poland/>

Media Interaktywne i Widowiska

Kontakt

www.mediainteraktywne.amu.edu.pl
fb.com/interaktywnemedia
media@amu.edu.pl

Jednostka prowadząca

Katedra Teatru i Sztuki Mediów UAM

Współpraca

Humanities/Art/Technology Research Center
artandsciencestudies.com

Kierownik studiów MIiW

dr Michał Krawczak
michal.krawczak@amu.edu.pl

Sekretariat

Anna Górniak
anna.gorniak@amu.edu.pl
tel. (61) 829 45 32

