

## WYDZIAŁ ARTYSTYCZNY

Kierunek studiów:

### ✓ **Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej**

Forma studiów:                      **stacjonarne      oraz      niestacjonarne**

Poziom kształcenia:                      **studia pierwszego stopnia**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATUREĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

Uwzględnia się wyniki na świadectwie dojrzałości z następujących przedmiotów: historia muzyki lub język polski lub język obcy nowożytny.

Punktacja wg skali:

91 ÷ 100%	5 pkt.
71 ÷ 90%	4 pkt.
51 ÷ 70%	3 pkt.
30 ÷ 50%	2 pkt.

Kandydatom, którzy zdawali historię muzyki na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 2.

Kandydatom, którzy zdawali historię muzyki na poziomie podstawowym lub język polski na poziomie rozszerzonym lub język obcy nowożytny na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 1.

Kandydatom, którzy zdawali język polski lub język obcy nowożytny na poziomie podstawowym uzyskane punkty mnoży się przez 0,5.

Kandydatom, którzy zdawali więcej niż jeden z ww. przedmiotów uwzględnia się ten wynik, który daje największą liczbę punktów.

**Dla kandydatów ze STARĄ MATUREĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

Przelicza się na punkty średnią ocen z dwóch najwyżej ocenionych na świadectwie dojrzałości przedmiotów, spośród czterech następujących: historia muzyki, język polski, język obcy nowożytny, wiedza o kulturze, według skali:

Ocena	Punkty
6	5 pkt.
5	4 pkt.
4	3 pkt.
3	2 pkt.
2	1 pkt.

**Drugi etap kwalifikacji jest taki sam dla wszystkich kandydatów.**

**Etap II – Egzamin praktyczny:**

**1. Gra na instrumencie:**

- dowolny utwór zagrany na wybranym instrumencie.

**2. Kształcenie słuchu:**

- rozpoznawanie interwałów i trójdźwięków,
- czytanie nut głosem,
- zrealizowanie głosem przebiegu rytmicznego wraz z taktowaniem.

**3. Sprawdzenie predyspozycji głosowych.**

**4. Rozmowa kwalifikacyjna:**

- rozmowa dotycząca wiedzy ogólnomuzycznej i motywacji wyboru kierunku studiów.

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 16 punktów.**

**Kierunek studiów:**

✓ **Muzyka w multimediami** — pod warunkiem uruchomienia

**Specjalności:**

∅ **Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych;**  
∅ **Dźwięk w grach;**

**Forma studiów:**                      **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                      **studia pierwszego stopnia**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATURĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

uwzględnia się wyniki na świadectwie dojrzałości z następujących przedmiotów: historia muzyki lub język polski lub język obcy nowożytny.

Punktacja wg skali:

91 ÷ 100%	5 pkt.
71 ÷ 90%	4 pkt.
51 ÷ 70%	3 pkt.
30 ÷ 50%	2 pkt.

Kandydatom, którzy zdawali historię muzyki na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 2.

Kandydatom, którzy zdawali historię muzyki na poziomie podstawowym lub język polski na poziomie rozszerzonym lub język obcy nowożytny na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 1.

Kandydatom, którzy zdawali język polski lub język obcy nowożytny na poziomie podstawowym uzyskane punkty mnoży się przez 0,5.

Kandydatom, którzy zdawali więcej niż jeden z ww. przedmiotów uwzględnia się ten wynik, który daje największą liczbę punktów.

**Dla kandydatów ze STARĄ MATURĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

przelicza się na punkty średnią ocen z dwóch najwyżej ocenionych na świadectwie dojrzałości przedmiotów, spośród czterech następujących: historia muzyki, język polski, język obcy nowożytny, wiedza o kulturze, wg skali:

Ocena	Punkty
6	5 pkt.

5	4 pkt.
4	3 pkt.
3	2 pkt.
2	1 pkt.

**Etap drugi kwalifikacji obejmuje wszystkich kandydatów.**

**Etap II – Egzamin praktyczny — dla kandydatów na specjalność: *kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych*.**

**1. Gra na instrumencie:**

- Zagranie dwóch dowolnych utworów, w tym jeden na fortepian, drugi na wybranym instrumencie (czas prezentacji – około 10 minut).

**2. Kształcenie słuchu z elementami harmonii:**

- Sprawdzian pisemny: zapisanie jednogłosowego dyktanda melodycznego z zastosowaniem chromatyki, zapisanie dyktanda rytmicznego, pisemne zharmonizowanie melodii wg zasad harmonii klasycznej.
- Sprawdzian ustny: czytanie a vista nut głosem (M. Wacholc – Czytanie nut głosem t. 2 i 3), rozpoznawanie interwałów i akordów.

**3. Rozmowa kwalifikacyjna:**

Kandydat może przedstawić swoje dotychczasowe próby i prace w zakresie wybranego kierunku, powinien natomiast wykazać się wiedzą w zakresie jednego z wybranych poniżej zagadnień:

- polska muzyka filmowa, polscy kompozytorzy muzyki filmowej w ujęciu historycznym oraz współczesnym;
- zagraniczna muzyka filmowa, zagraniczni kompozytorzy muzyki filmowej w ujęciu historycznym wraz współczesnym;
- opis sylwetki artystycznej wybranego kompozytora muzyki polskiej, będącego autorem muzyki filmowej przynajmniej trzech pełnometrażowych filmów fabularnych;
- reżyser filmowy — kompozytor muzyki filmowej, przykłady i charakterystyka krajowych i zagranicznych duetów autorskich reżyser — kompozytor (np. Krzysztof Kieślowski – Zbigniew Preisner, Roman Polański – Krzysztof Komeda, Steven Spielberg – John Williams, Krzysztof Zanussi – Wojciech Kilar, Wojciech Smarzowski – Mikołaj Trzaska, Andrzej Jakimowski – Tomasz Gąsowski, inne);
- ogólna analiza elementów muzycznych ścieżki dźwiękowej dowolnie wybranego pełnometrażowego filmu fabularnego;
- warsztat kompozytora muzyki w ujęciu historycznym i współczesnym, komputer i technika cyfrowa jako współczesne narzędzie realizacji koncepcji muzycznej.

Literatura wspomagająca:

- Z. Lissa, *Estetyka muzyki filmowej*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, Kraków, 1964;
- D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2011;
- J. Płażewski, *Język Filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1982 i inne wydania;

Źródła elektroniczne, np.: [www.filmpolski.pl](http://www.filmpolski.pl) ; [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

**Ocena: od 1 do 30 punktów, ocena pozytywna: od 16 punktów.**

Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

**Etap II – Egzamin praktyczny — dla kandydatów na specjalność: *dźwięk w grach*.**

- 1. Sprawdzian predyspozycji muzycznych** (rozpoznawanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, zrealizowanie przebiegu rytmicznego).
- 2. Gra na dowolnym instrumencie muzycznym lub prezentacja** przygotowanych przez siebie prac dźwiękowych lub audiowizualnych.

W pierwszym przypadku kandydat prezentuje co najmniej jeden dowolny utwór muzyczny (czas trwania: minimum 3 minuty). Jeżeli kandydat gra na innym instrumencie niż fortepian/organy, musi przybyć na egzamin z instrumentem (oraz ewentualnie z akompaniatorem).

W drugim przypadku kandydat prezentuje wykonane przez siebie dwie, różniące się charakterem prace, dostarczone na płycie CD-Audio albo DVD lub w postaci plików na nośniku USB, w standardowym, popularnym formacie (np.: WAV, AIFF, MP3 lub MP4, WMV, AVI, 3GP, 3G2, M4V, MOV, itp.). Mogą to być nagrania, aranżacje komputerowe, montaż dźwiękowe, audiowizualne, itp. Kandydat, ustnie przedstawia założenia tych prac i szczegóły techniczne ich realizacji.

**Ocena: od 1 do 10 punktów, ocena pozytywna: od 4 do 10 punktów.**

- 3. Rozmowa kwalifikacyjna** — dotycząca współczesnego rynku mediów w odniesieniu do kultury i muzyki.

**Ocena: od 1 do 20 punktów, ocena pozytywna: od 7 do 20 punktów.**

Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

**Kierunek studiów:**

**✓ Edukacja artystyczna  
w zakresie sztuki muzycznej**

**Specjalności:**

- ∅ Terapia muzyczna w działaniach pedagogicznych;**
- ∅ Zespoły instrumentalno-wokalne w muzyce popularnej;**
- ∅ Prowadzenie zespołów muzycznych;**

**Forma studiów:**                      **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                      **studia drugiego stopnia**

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- zna podstawowy repertuar pianistyczny i posiada orientację w zakresie stylów muzycznych;
- prezentuje publicznie przygotowany program muzyczny w zakresie gry na fortepianie;
- zna podstawowy repertuar związany z wybranym, drugim instrumentem;
- prezentuje publicznie przygotowany program artystyczny w zakresie gry na wybranym, drugim instrumencie;
- rozpoznaje interwały proste i złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akordy zmniejszone i zwiększone, czterodźwięk septymowy z przewrotami;
- czyta nuty głosem w zakresie melodii tonalnych;
- realizuje przebiegi rytmiczne;
- gra podstawowe kadencje harmoniczne (autentyczna, plagalna, zwodnicza) we wszystkich tonacjach durowych i molowych;
- zna techniki dyrygowania umożliwiające przygotowanie do swobodnego prowadzenia różnego typu zespołów muzycznych;
- potrafi praktycznie zastosować technikę dyrygowania;
- samodzielnie rozwiązuje dyrygenckie problemy techniczne i interpretacyjne w utworach literatury chóralnej a cappella, instrumentalnej i wokально-instrumentalnej.

**Postępowanie kwalifikacyjne** odbędzie się na podstawie prezentacji artystycznej ustnego sprawdzianu umiejętności muzycznych oraz rozmowy kwalifikacyjnej.

**1. Gra na instrumencie:**

- - dwa dowolne utwory, zagrane na wybranym instrumencie (w przypadku wykonywania utworu wymagającego akompaniamentu kandydat powinien zapewnić we własnym zakresie udział osoby akompaniującej).

**2. Kształcenie słuchu z elementami harmonii:**

- - sprawdzian ustny.

**3. Dyrygowanie:**

- - zadyrygowanie wybranym utworem wokalnym, instrumentalnym lub wokально-instrumentalnym, którego wyciąg realizowany jest przez akompaniatora na fortepianie.

Do wyboru jeden z następujących utworów:

- G. Perti - *Inter vestibulum*,
- A. Bruckner - *Locus iste*,
- J. Świder - *Cuda i dziwy*,
- F. Schubert - *Msza G-dur (Kyrie)*.

**4. Rozmowa kwalifikacyjna** — dotycząca wiedzy ogólnomuzycznej i motywacji wyboru kierunku.

**5. Sprawdzenie umiejętności umożliwiających realizację wybranej specjalności:**

- ✓ **Terapia muzyczna w działaniach pedagogicznych** — rozmowa kwalifikacyjna sprawdzająca predyspozycje do wykonywania zawodu terapeuty.
- ✓ **Zespoły instrumentalno-wokalne w muzyce popularnej:**
  - § muzyka klasyczna — zagranie na wybranym instrumencie lub zaśpiewanie dwóch dowolnych, zróżnicowanych stylistycznie utworów (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci; przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z akompaniamentem);
  - § muzyka rozrywkowa — zagranie na wybranym instrumencie dwóch zróżnicowanych stylistycznie standardów z kanonu muzyki rozrywkowej (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci) lub zaśpiewania dwóch standardów w tym jednego w języku polskim i jednego w języku angielskim (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci).
- ✓ **Prowadzenie zespołów muzycznych** — zadyrygowanie wybranym utworem wokalnym, instrumentalnym lub wokalno-instrumentalnym, którego wyciąg realizowany jest przez akompaniatora na fortepianie.  
Do wyboru jeden z następujących utworów:
  - A. Lotti – *Miserere*,
  - B. Bruckner – *Ave Maria*,
  - J. Świder – *Nokturn*,
  - W. A. Mozart – *Msza koronacyjna C-dur (jedna z części – do wyboru)*,
  - W. A. Mozart – *Eine Kleine Nachtmusik (jedna z części – do wyboru)*.

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 16 punktów.**

**Kierunek studiów:**

**✓ Edukacja artystyczna  
w zakresie sztuki muzycznej**

**Specjalności:**

- Ø **Terapia muzyczna w działaniach pedagogicznych;**
- Ø **Zespoły instrumentalno-wokalne w muzyce popularnej;**

**Forma studiów:** niestacjonarne

**Poziom kształcenia:** studia drugiego stopnia

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- zna podstawowy repertuar pianistyczny i posiada orientację w zakresie stylów muzycznych;
- prezentuje publicznie przygotowany program muzyczny w zakresie gry na fortepianie;
- zna podstawowy repertuar związany z wybranym, drugim instrumentem;
- prezentuje publicznie przygotowany program artystyczny w zakresie gry na wybranym, drugim instrumencie;
- rozpoznaje interwały proste i złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akordy zmniejszone i zwiększone, czterodźwięk septymowy z przewrotami;
- czyta nuty głosem w zakresie melodii tonalnych;
- realizuje przebiegi rytmiczne;
- gra podstawowe kadencje harmoniczne (autentyczna, plagalna, zwodnicza) we wszystkich tonacjach durowych i molowych;
- zna techniki dyrygowania umożliwiające przygotowanie do swobodnego prowadzenia różnego typu zespołów muzycznych;
- potrafi praktycznie zastosować technikę dyrygowania;
- samodzielnie rozwiązuje dyrygenckie problemy techniczne i interpretacyjne w utworach literatury chóralnej a cappella, instrumentalnej i wokально-instrumentalnej.

**Postępowanie kwalifikacyjne** odbędzie się na podstawie prezentacji artystycznej, rozmowy kwalifikacyjnej oraz ustnego sprawdzianu umiejętności muzycznych.

**1. Gra na instrumencie:**

- § - dwa dowolne utwory, w tym jeden zagrany na fortepianie, drugi na wybranym instrumencie.

**2. Kształcenie słuchu z elementami harmonii:**

- § - sprawdzian ustny.

**3. Dyrygowanie:**

- § - zadyrygowanie wybranym utworem wokalnym, instrumentalnym lub wokально-instrumentalnym, którego wyciąg realizowany jest przez akompaniatora na fortepianie.

Do wyboru jeden z następujących utworów:

- Ü G. Perti - *Inter vestibulum*,
- Ü A. Bruckner - *Locus iste*,
- Ü - J. Świder - *Cuda i dziwy*,
- Ü F. Schubert - *Msza G-dur (Kyrie)*.



**4. Rozmowa kwalifikacyjna** — dotycząca wiedzy ogólnomuzycznej i motywacji wyboru kierunku.

**5. Sprawdzian umiejętności umożliwiających realizację wybranej specjalności:**

- ✓ **Terapia muzyczna w działaniach pedagogicznych** — rozmowa kwalifikacyjna sprawdzająca predyspozycje do wykonywania zawodu terapeuty.
- ✓ **Zespoły instrumentalno-wokalne w muzyce popularnej:**
  - § muzyka klasyczna — zagranie na wybranym instrumencie lub zaśpiewanie dwóch dowolnych, zróżnicowanych stylistycznie utworów (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci; przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z akompaniamentem);
  - § muzyka rozrywkowa — zagranie na wybranym instrumencie dwóch zróżnicowanych stylistycznie standardów z kanonu muzyki rozrywkowej (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci) lub zaśpiewanie dwóch standardów, w tym jednego w języku polskim i jednego w języku angielskim (przynajmniej jeden z nich powinien być wykonany z pamięci).

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 16 punktów.**

**Kierunek studiów:**

**✓ Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**

**Specjalność:**

**∅ Dźwięk w grach**

**Forma studiów:**                    **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                **studia pierwszego stopnia**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATURĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

Uwzględnia się wyniki na świadectwie dojrzałości z następujących przedmiotów: historia sztuki lub historia muzyki lub język polski lub język obcy nowożytny.

Punktacja wg skali:

91 ÷ 100%	5 pkt.
71 ÷ 90%	4 pkt.
51 ÷ 70%	3 pkt.
30 ÷ 50%	2 pkt.

Kandydatom, którzy zdawali historię sztuki lub historię muzyki na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 2.

Kandydatom, którzy zdawali historię sztuki lub historię muzyki na poziomie podstawowym lub język polski na poziomie rozszerzonym lub język obcy nowożytny na poziomie rozszerzonym uzyskane punkty mnoży się przez 1.

Kandydatom, którzy zdawali język polski lub język obcy nowożytny na poziomie podstawowym uzyskane punkty mnoży się przez 0,5.

Kandydatom, którzy zdawali więcej niż jeden z ww. przedmiotów uwzględnia się ten wynik, który daje największą liczbę punktów.

**Dla kandydatów ze STARĄ MATURĄ**

**Etap I – Konkurs świadectw dojrzałości:**

Przelicza się na punkty średnią ocen z dwóch najwyżej ocenionych na świadectwie dojrzałości przedmiotów spośród czterech następujących: historia sztuki, język polski, język obcy nowożytny, wiedza o kulturze według skali:

<b>Ocena</b>	<b>Punkty</b>
6	5 pkt.
5	4 pkt.
4	3 pkt.
3	2 pkt.
2	1 pkt.

**Następne etapy kwalifikacji są takie same dla wszystkich kandydatów.**

**Etap II – Egzamin praktyczny:**

Sprawdzian predyspozycji muzycznych (rozpoznawanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, zrealizowanie przebiegu rytmicznego).

Gra na dowolnym instrumencie muzycznym lub prezentacja przygotowanych przez siebie prac dźwiękowych lub audiowizualnych.

W pierwszym przypadku kandydat prezentuje co najmniej jeden dowolny utwór muzyczny (czas trwania: minimum 3 minuty). Jeżeli kandydat gra na innym instrumencie niż fortepian/organy, musi przybyć na egzamin z instrumentem (oraz ewentualnie z akompaniatorem).

W drugim przypadku kandydat prezentuje wykonane przez siebie dwie, różniące się charakterem prace, dostarczone na płycie CD-Audio albo DVD lub w postaci plików na nośniku USB, w standardowym, popularnym formacie (np.: WAV, .AIFF, MP3 lub MP4, WMV, AVI, 3GP, 3G2, M4V, MOV, itp.). Mogą to być nagrania, aranżacje komputerowe, montaż dźwiękowe, audiowizualne, itp. Kandydat, ustnie przedstawia założenia tych prac i szczegóły techniczne ich realizacji.

**Ocena: od 1 do 10 punktów; ocena pozytywna: od 4 do 10 punktów.**

**Etap III – Rozmowa kwalifikacyjna** dotycząca współczesnego rynku mediów w odniesieniu do kultury i muzyki.

**Ocena: od 1 do 20 punktów; ocena pozytywna: od 7 do 20 punktów.**

Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

**Kierunek studiów:**

**✓ Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**

**Specjalność:**

**∅ Dźwięk w grach**

**Forma studiów:**                      **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                **studia drugiego stopnia**

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- posiada praktyczne umiejętności muzyczne w zakresie gry na instrumencie muzycznym lub śpiewu (szczególnie w zespole) lub aranżacji lub realizacji produkcji muzycznych;
- posiada ogólną wiedzę o muzyce i dźwięku w grach, filmie i mediach i multimediami.

**Postępowanie kwalifikacyjne:**

**Etap I:**

Kandydat, przesyła wraz z niezbędnymi dokumentami plik audio-wideo, na płycie CD lub DVD, w standardowym, popularnym formacie (MP4, WMV, AVI, 3GP, 3G2, M4V, MOV, itp.) dokumentujący jego działalność muzyczną – grę na instrumencie muzycznym albo śpiewu (szczególnie w zespole), aranżację, realizację produkcji muzycznej lub audiowizualnej. Czas trwania nagrania 3 ÷ 8 minut.

Sprawdzian predyspozycji muzycznych (rozpoznawanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, zrealizowanie przebiegu rytmicznego).

**Ocena: od 0 do 10 punktów; ocena pozytywna: od 4 do 10 punktów.**

**Etap II** – rozmowa kwalifikacyjna, w tym prezentacja i omówienie załączonego do dokumentacji pliku audi-video dotycząca zagadnień związanych z muzyką i dźwiękiem w grach, filmie, mediach i multimediami.

**Ocena: od 1 do 20 punktów; ocena pozytywna: od 7 do 20 punktów.**

Przyjęcie na studia odbędzie się na podstawie listy rankingowej sporządzonej po obu etapach kwalifikacji. Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

**Kierunek studiów:**

**∨ Games and Virtual Reality Design  
(Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej)**

**Specialisation (specjalność):**

∅ **Sound in Games (Dźwięk w grach)**

**Forma studiów:** full-time (stacjonarne)

**Poziom kształcenia:** studia drugiego stopnia

**Studia w języku angielskim**

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- posiada praktyczne umiejętności muzyczne w zakresie gry na instrumencie muzycznym lub śpiewu (szczególnie w zespole) lub aranżacji lub realizacji produkcji muzycznych;
- posiada ogólną wiedzę o muzyce i dźwięku w grach, filmie i mediach i multimediami;
- zna język angielski przynajmniej na poziomie B2.

**Postępowanie kwalifikacyjne:**

**Etap I:**

Kandydat, przesyła wraz z niezbędnymi dokumentami plik audio-wideo, na płycie CD lub DVD, w standardowym, popularnym formacie (MP4, WMV, AVI, 3GP, 3G2, M4V, MOV, itp.) dokumentujący jego działalność muzyczną – grę na instrumencie muzycznym albo śpiewu (szczególnie w zespole), aranżację, realizację produkcji muzycznej lub audiowizualnej. Czas trwania nagrania 3 ÷ 8 minut.

Sprawdzian predyspozycji muzycznych (rozpoznawanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, zrealizowanie przebiegu rytmicznego).

**Ocena: od 0 do 10 punktów; ocena pozytywna: od 4 do 10 punktów.**

**Etap II** – rozmowa kwalifikacyjna, w tym prezentacja i omówienie załączonego do dokumentacji pliku audi-video dotycząca zagadnień związanych z muzyką i dźwiękiem w grach, filmie, mediach i multimediami.

**Ocena: od 1 do 20 punktów; ocena pozytywna: od 7 do 20 punktów.**

Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

Dodatkowym wymogiem formalnym jest udokumentowana znajomość języka angielskiego przynajmniej na poziomie B2.

Przyjęcie na studia odbędzie się na podstawie listy rankingowej sporządzonej po obu etapach kwalifikacji.

**Kierunek studiów:**

**✓ Edukacja artystyczna  
w zakresie sztuk plastycznych**

**Forma studiów:**                    **stacjonarne    oraz    niestacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                    **studia pierwszego stopnia**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATURĄ oraz ze STARĄ MATURĄ**

**Etap I – egzamin praktyczny:**

1. Egzamin z rysunku – studium postaci ludzkiej - 5 godz. (format: 100x70 cm, technika do wyboru: ołówek, węgiel, rysunek lawowany lub sepia).
2. Egzamin z malarstwa – martwa natura - 3 godz. (format: minimum 30x40 cm, maksimum 100x70 cm, dowolna technika malarska: olej, akryl, tempera, gwasz, dowolne podobrazie: płótno, papier, sklejką, deska, płyta).

**Etap II — rozmowa kwalifikacyjna, przegląd i ocena prac egzaminacyjnych oraz teczek z pracami kandydatów:**

Rozmowa kwalifikacyjna dotyczy zainteresowań kandydata w zakresie sztuki. Omówieniu poddane zostają prace egzaminacyjne oraz dodatkowe prace — „teczka” kandydata zawierająca do 20 prac plastycznych o różnorodnej tematyce stanowiących dotychczasowy dorobek kandydata.

Można dołączyć portfolio.

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 8 do 30 punktów.**

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć w sekretariacie Instytutu Sztuki, odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku przed przystąpieniem do egzaminów.

Kandydaci muszą posiadać zdany egzamin maturalny/egzamin dojrzałości.

**Kierunek studiów:**

## ✓ **Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych**

**Forma studiów:**                    **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                    **studia drugiego stopnia**

O przyjęcie mogą ubiegać się kandydaci, którzy uzyskali dyplom ukończenia studiów z tytułem licencjata, kierunków realizujących kształcenie związane z dziedziną: sztuki plastyczne.

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- indywidualne zainteresowania artystyczne;
- wiedzę z zakresu historii sztuki;
- wiedzę z zakresu zagadnień sztuki.

**Rozmowa kwalifikacyjna i przegląd prac.**

**Rozmowa kwalifikacyjna** — weryfikująca indywidualne zainteresowania artystyczne, wiedzę z zakresu historii sztuki oraz wiedzę z zakresu zagadnień sztuki.

**Przegląd prac** — zaprezentowanie zestawu prac artystycznych w oryginale stanowiących dotychczasowy dorobek kandydata (może być licencjacka praca artystyczna; w zestawie maksymalnie 20 prac); można dołączyć portfolio. Należy również udostępnić do wglądu suplement dyplomu ukończenia studiów z tytułem licencjata.

**Ocena: od 1 do 20 punktów; ocena pozytywna od 7 do 20 punktów.**

UWAGA! Osoby, które otrzymały ocenę bardzo dobrą z egzaminu dyplomowego (licencjackiego) na kierunkach: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych i grafika są zwolnione z postępowania kwalifikacyjnego na studia drugiego stopnia. Przyjęcie następuje, na podstawie złożenia wymaganych dokumentów, według kolejności rejestracji (zapisów) w systemie Internetowej Rejestracji Kandydatów (IRK) UŚ.

UWAGA! Studia II stopnia na tym kierunku dają uprawnienia do wykonywania zawodu nauczyciela.

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć w sekretariacie Instytutu Sztuki, odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku przed przystąpieniem do egzaminów.

**Kierunek studiów:**

**∨ Grafika**

**Forma studiów:**                    **stacjonarne      oraz      niestacjonarne**

**Poziom kształcenia:**            **studia jednolite magisterskie**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATURĄ oraz ze STARĄ MATURĄ**

**Etap I – egzamin praktyczny:**

1. Egzamin z rysunku – studium postaci ludzkiej - 5 godz. (format: 100x70 cm, technika do wyboru: ołówek, węgiel, rysunek lawowany lub sepia).
2. Egzamin z zakresu kompozycji barwnej - 3 godz. (format: 70x50 cm, technika dowolna).

**Etap II — rozmowa kwalifikacyjna, przegląd i ocena prac egzaminacyjnych oraz teczek z pracami kandydatów:**

Rozmowa kwalifikacyjna dotyczy zainteresowań kandydata w zakresie sztuki. Omówieniu poddane zostają prace egzaminacyjne oraz dodatkowe prace — „teczka” kandydata zawierająca do 20 prac plastycznych o różnorodnej tematyce stanowiących dotychczasowy dorobek kandydata.

Można dołączyć portfolio.

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 8 do 30 punktów.**

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć w sekretariacie Instytutu Sztuki, odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku przed przystąpieniem do egzaminów.

Kandydaci muszą posiadać zdany egzamin maturalny/egzamin dojrzałości.



**Kierunek studiów:**

**✓ Malarstwo i projekty interdyscyplinarne**

**Forma studiów:**                      **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                      **studia pierwszego stopnia**

**Dla kandydatów z NOWĄ MATURĄ oraz ze STARĄ MATURĄ**

**Etap I – egzamin praktyczny:**

1. Egzamin z rysunku – studium postaci ludzkiej - 5 godz. (format: 100x70 cm, technika do wyboru: ołówek, węgiel, rysunek lawowany lub sepia).
2. Egzamin z malarstwa - martwa natura - 3 godz. (format: 30x40 cm, maksimum 100x70 cm, dowolna technika malarska: olej, akryl, tempera, gwasz, dowolne podobrazie: płótno, papier, sklejką, deska, płyta).

**Etap II — rozmowa kwalifikacyjna, przegląd i ocena prac egzaminacyjnych oraz teczek z pracami kandydata:**

Rozmowa kwalifikacyjna dotyczy zainteresowań kandydata w zakresie sztuki. Omówieniu poddane zostają prace egzaminacyjne oraz dodatkowe prace — „teczka” kandydata zawierająca do 20 prac plastycznych o różnorodnej tematyce, stanowiących dotychczasowy dorobek kandydata.

Można dołączyć portfolio.

**Ocena: od 1 do 30 punktów; ocena pozytywna: od 8 do 30 punktów.**

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć w sekretariacie Instytutu Sztuki, odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku przed przystąpieniem do egzaminów.

Kandydaci muszą posiadać zdany egzamin maturalny/egzamin dojrzałości.

**Kierunek studiów:**

✓ **Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**

**Specjalność:**

∅ **Grafika komputerowa gier**

**Forma studiów:**                    **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                **studia pierwszego stopnia**

**Etap I – przegląd i ocena teczek z pracami:**

Podczas przeglądu teczek można przedstawić łącznie do 10 dużych prac rysunkowych bądź malarskich (format większy niż 50x70 cm). Dodatkowo dopuszcza się przedstawienie przez kandydata innych przykładów twórczej aktywności takich jak szkice rysunkowe oraz malarskie, rysunki koncepcyjne, ilustracje, animacje, prace 3D, kolaże oraz inne.

Komisja rekrutacyjna udostępnia kandydatom sprzęt komputerowy jednak w przypadku cyfrowych prac 2D oraz 3D, Komisja nie odpowiada za problemy techniczne uniemożliwiające przedstawienie danej pracy podczas przeglądu. Sugerowane jest posiadanie przez kandydata własnego sprzętu typu laptop, tablet itp. wraz z zainstalowanym odpowiednim oprogramowaniem.

**Ocena: od 1 do 10 punktów.**

Komisja rekrutacyjna, podejmie decyzję w drodze uchwały, o minimalnej liczbie punktów, od której dopuszczać będzie kandydatów do etapu II, tj. egzaminu praktycznego.

**Etap II – egzamin praktyczny:**

- Rysunek.

**Ocena: od 1 do 20 punktów.**

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku.

Kandydaci muszą posiadać zdany egzamin maturalny/egzamin dojrzałości.

**Kierunek studiów:**

**✓ Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**

**Specjalność:**

∅ **Grafika komputerowa gier**

**Forma studiów:**                      **stacjonarne**

**Poziom kształcenia:**                      **studia drugiego stopnia**

**Kandydat** ubiegający się o przyjęcie posiada wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne niezbędne do podjęcia kształcenia na studiach II stopnia na tym kierunku, a w szczególności:

- indywidualne zainteresowania artystyczne;
- wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki;
- wiedzę z zakresu antropologii kultury;
- znajomość współczesnego rynku gier.

**Etap I — Konkurs dyplomów ukończenia studiów z tytułem licencjata.**

Ocnom na dyplomie przypisuje się punkty:

<b>Ocena na dyplomie:</b>	<b>Punkty:</b>
Bardzo dobry	10 pkt.
Dobry plus	8 pkt.
Dobry	6 pkt.
Dostateczny plus	4 pkt.
Dostateczny	2 pkt.

**Etap II — Przegląd i ocena teczek z pracami.**

Przegląd odbywa się w obecności kandydata. Teczka powinna zawierać do 20 prac plastycznych o różnorodnej tematyce, stanowiących dotychczasowy dorobek kandydata. Można dołączyć dokumentację fotograficzną lub elektroniczną innych prac.

**Ocena: od 1 do 10 punktów; ocena pozytywna: od 4 do 10 punktów.**

**Etap III — Rozmowa kwalifikacyjna** dotycząca historii i teorii sztuki, antropologii kultury, znajomości współczesnego rynku gier.

**Ocena: od 1 do 20 punktów; ocena pozytywna: od 7 do 20 punktów.**

Negatywny wynik na którymkolwiek etapie dyskwalifikuje kandydata.

Kandydat na studia zobowiązany jest złożyć w sekretariacie Instytutu Sztuki, odpowiednie *Zaświadczenie lekarskie* o braku przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia studiów na tym kierunku.