

Wydział Projektowy
Kierunek: Nowe Media
ASP w Katowicach

Zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej
Studia jednolite magisterskie, rekrutacja na rok 2026/2027

WYBRANE ZAGADNIENIA:

1. Omów wybraną przez siebie sylwetkę artysty lub projektanta działającego w jednym z wybranych obszarów: animacja, fotografia, sztuka interaktywna lub projektowanie interakcji, projektowanie gier, sztuka i projektowanie nowych mediów.
2. Czym jest modernizm, a czym postmodernizm w kulturze i sztuce? Wyjaśnij, odwołując się do wybranych przykładów zjawisk i dzieł.
3. Czym jest kultura głównego nurtu, a czym kultura alternatywna? Podaj przykłady wybranych dzieł kultury alternatywnej, które miały według ciebie szczególny wpływ na dyskurs społeczny.
4. Aktualność surrealizmu w odniesieniu do gatunków i dzieł kultury popularnej – uzasadnij na podstawie konkretnych przykładów.
5. Sztuka interaktywna – czym jest i na czym polega – scharakteryzuj poprzez przykłady.
6. W jaki sposób media dynamiczne, takie jak animacja, wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR) i gry wideo, mogą być wykorzystane do podejmowania istotnych tematów społecznych i politycznych? Podaj konkretne przykłady.
7. W jaki sposób technologie wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR) wpływają na projektowanie doświadczeń interaktywnych w różnych dziedzinach, takich jak gry wideo, kinematografia, sztuka czy edukacja?
8. W jaki sposób animacja i generatywne obrazowanie sztucznej inteligencji (AI) mogą wpłynąć na przyszłość zawodów kreatywnych? Czy dostrzegasz w tych technologiach szansę na rozwój czy raczej zagrożenie dla tradycyjnych umiejętności?
9. Jakie aspekty etyczne należy uwzględnić przy wykorzystywaniu sztucznej inteligencji (AI) do generowania obrazów i animacji? Czy istnieją granice, których nie powinniśmy przekraczać?
10. Czy sztuczna inteligencja (AI) może być uznana za twórcę? Jakie kryteria musiałaby spełniać i kto jest autorem jej dzieł – twórca modelu, użytkownik czy sama AI? Uzasadnij swoją odpowiedź.
11. Czym różni się od siebie kompozycja otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna i symetrycznej. Omów wybrany przykład.
12. Fikcja jest narzędziem do zrozumienia rzeczywistości. Czy potrafisz opisać grę, film lub historię, która zmieniła Twój sposób postrzegania świata.
13. Odwołując się do wybranych przykładów, omów w jaki sposób różnorodność kulturowa wpływa na estetykę oraz narrację we współczesnych filmach animowanych.
14. Omów jedną wybraną technikę animacji na wybranym przykładzie.
15. Wybierz jednego twórcę Polskiej Szkoły Animacji (lata 50.–70. XX wieku) i scharakteryzuj jego twórczość, odwołując się do wybranych filmów.

16. Wyjaśnij różnicę między scenariuszem, storyboardem i animatkiem
17. Omów wybrany film/animację jako przykład pozytywny i inny film/animację oceniany przez siebie negatywnie.
18. Czym różni się fotograficzny dokument artystyczny od fotografii kreatywnej? Podaj i opisz przykłady twórczości fotograficznej wybranych autorów, którzy wykorzystują estetykę fotografii dokumentalnej w działaniach kreatywnych – w projektach artystycznych lub fotografii reklamowej.
19. Jak zmienia się status fotografii jako medium w epoce obrazów cyfrowych, sztucznej inteligencji i kultury post-fotograficznej? Czy fotografia nadal może być traktowana jako świadectwo rzeczywistości?
20. Na czym polega społeczna rola fotografii we współczesnej kulturze wizualnej? W jaki sposób fotografie mogą wpływać na sposób postrzegania rzeczywistości przez społeczeństwo?
21. Wybierz dowolny film i omów trzy kadry, które uważasz za kluczowe dla jego estetyki. Co łączy je z tradycją fotograficzną i jakie znaczenie nadają opowiadanej historii?
22. Kto i kiedy wynalazł fotografię? Jak wynalezienie fotografii wpłynęło na zmiany społeczne i kulturowe?
23. Czym różni się doświadczenie odbioru fotografii prezentowanej w formie wystawy od fotografii opublikowanej w książce fotograficznej? Jak te formy wpływają na sposób interpretacji obrazów?
24. Jakie pięć fundamentalnych cech wg. Lwa Manovicha charakteryzuje obszar Nowych Mediów, podaj przykłady.
25. Jakie są różnice między instalacją multimedialną a instalacją interaktywną? Podaj przykłady możliwych realizacji.
26. Czym różni się interfejs użytkownika (UI) od doświadczenia użytkownika (UX)? Wyjaśnij na przykładzie aplikacji, gry lub strony internetowej. (patrz Lev Manovich)
27. Czym jest sztuka generatywna? Wyjaśnij jej założenia i podaj przykład artysty lub projektu wykorzystującego algorytmy w procesie twórczym.
28. Każdego dnia korzystasz z dziesiątek cyfrowych usług – streamingu, chmury, map, komunikatorów. Jak wyobrażasz sobie architekturę Internetu i co by się stało, gdyby jeden jej element zniknął?
29. W jaki sposób dźwięk może zmieniać odbiór obrazu? Podaj przykład z filmu, sztuki współczesnej lub własnego doświadczenia, w którym dźwięk wpływa na interpretację obrazu.
30. Czym różni się słuchanie od patrzenia? Czy dźwięk może komunikować coś, czego obraz nie jest w stanie przekazać?
31. Jakie znaczenie ma przestrzeń w odbiorze dźwięku w instalacjach artystycznych, lub performansie? Wyjaśnij, jak rozmieszczenie źródeł dźwięku lub architektura miejsca może wpływać na doświadczenie odbiorcy.
32. Czym jest udźwiękowienie, jaki jest jego cel? Wymień jakieś elementy udźwiękowania?
33. Czym się różni muzyka od dźwięku? Czym jest sztuka dźwięku?
34. W jaki sposób interfejs (UI) wpływa na odbiór wizualny gry? Podaj przykład gry, w której interfejs jest istotnym elementem estetyki lub narracji.
35. Wymień i krótko scharakteryzuj jeden wybrany styl wizualny w grach wideo. Odwołaj się do konkretnego tytułu i opisz, jakie środki plastyczne zostały użyte.
36. Czym jest concept art i jaką pełni rolę w procesie tworzenia gry?

- Opisz, jak ilustracja koncepcyjna wpływa na ostateczny wygląd świata gry lub postaci.
37. Wybierz grę, która zrobiła na Tobie duże wrażenie wizualne. Opisz, co decyduje o jej stylu – czy jest to realizm, stylizacja, minimalizm, a może inspiracje innymi dziedzinami sztuki?
38. W jaki sposób gry mogą poruszać trudne tematy (np. wojna, przemoc, nierówności społeczne)?
Czy istnieją granice tego, co „wypada” pokazywać w grze?
39. Wyobraź sobie, że świat, w którym żyjesz, działa jak program komputerowy. Zmieniasz w nim jedną zasadę – np. ludzie co miesiąc budzą się w ciele innej osoby, grawitacja działa odwrotnie, albo rośliny rosną dziesięć razy szybciej. Którą zasadę zmieniasz i co dzieje się potem?

ZALECANA BIBLIOGRAFIA:

Literatura podstawowa:

1. Ian Haydn Smith, *Krótką historia fotografii. Kieszonkowy przewodnik po kierunkach, dziełach, tematach i technikach*, Warszawa 2019
2. Maciej Frąckowiak, *Krucze medium. Rozmowy o fotografii*. PIX.HOUSE, Poznań 2017
3. Piotr Zawojski, *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice, 2015; dostępna online: https://medialabkatowice.eu/wp-content/uploads/2015/11/klasyczne_dziela_sztuki_nowych_mediow.pdf
4. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006 (teksty wybrane)
5. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji, słowo/obraz terytorium*, Gdańsk, 2011
6. *Antologia Polskiej Animacji*, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, Warszawa 2007.

Literatura uzupełniająca:

1. Nicholas Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, Karakter, Kraków, 2016
2. Deyan Sudjic, *B jak Bauhaus*, Karakter, Kraków 2014
3. Cynthia A. Freeland, *Czy to jest sztuka? Wprowadzenie do teorii sztuki*, przeł. Robert Bartoń, Poznań: Wydawnictwo Rebis, 2004
4. Therese Mulligan, David Wooters (red.), *Historia fotografii od 1839 do dziś*, Taschen/TMC Art, 2010
5. Reinhold Misselbeck (red.), *Fotografia XX wieku*, Taschen/TMC Art, 2004
6. Adam Mazur, *Historie fotografii w Polsce 1839–2009*, Fundacja Sztuk Wizualnych/CSW Zamek Ujazdowski, 2010
7. Adam Mazur, *Decydujący moment. Nowe zjawiska w fotografii polskiej po 2000 roku*, Karakter, 2012
8. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, Warszawa 2010. Dostępna online: https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dzieła-instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu
9. Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (wyd. 2 poprawione), Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018

10. Piotr Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna naukowa, 2015
11. Marcin Składanek, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Wydawnictwo UŁ, 2018
12. Christoph Cox, *Kultura Dźwięku*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2010
13. *Czarny pokój i inne pokoje. Zbiór tekstów o Studiu Eksperymentalnym Polskiego Radia*, Fundacja Automatophone, Muzeum Sztuki w Łodzi we współpracy z Instytutem Adama Mickiewicza, 2018
14. Liz Blazer, *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics* (wyd. 2), Berkeley, CA: Peachpit Press, 2019
15. Jerry Beck (red.), *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Arkady, 2006
16. Ernest Adams, *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydanie II, Wydawnictwo: Helion

Polecane strony internetowe:

- <https://culture.pl/pl>
- <https://www.dwutygodnik.com/>
- <https://www.fina.gov.pl/>
- <https://www.lensculture.com>
- <https://www.magnumphotos.com>
- <https://fotofestiwal.com>
- <https://photomonth.com>
- <https://ars.electronica.art/podcast/de/>
- <https://www.creativeapplications.net/>
- <https://cdm.link/>
- <https://earneversleeps.xyz/>
- <https://glissando.pl/>
- <https://www.ircam.fr/>
- <https://www.audio.art.pl/>
- www.motionographer.com
- www.artofthetitle.com
- www.watchthetitles.com
- www.motion-plus-design.com/watch/talks
- www.awn.com
- www.animationmentor.com/blog/
- <https://stopmotioncinematographer.com/articles/>
- <https://www.gamedeveloper.com/>
- <https://www.critical-distance.com/>