



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

## SYLABUS cz.1.- KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu		MEDIA ELEKTRONICZNE
Jednostka prowadząca		WYDZIAŁ MALARSTWA I RYSUNKU
Profil studiów		ogólnoakademicki
Kierunek		Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)		-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji		studia pierwszego stopnia/ kwalifikacje poziomu VI
Forma studiów		studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr		III rok/ 5-6 semestr IV rok/7-8 semestr
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr		II rok: 30 III rok: 30
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień		III rok/ 5-6 semestr 2/2 IV rok/7-8 semestr 2/2
Liczba godzin samodzielnej pracy studenta		III rok/5-6 semestr 70/70 IV rok/7-8 semestr 70/70
Liczba punktów ECTS		III rok/5 semestr - 4, 6 semestr 4 IV rok/7 semestr - 4, 8 semestr 4
Rodzaj zajęć (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, laboratorium)		Wykłady, ćwiczenia, konwersatoria.
Pracownia (jeśli dotyczy)		Media Elektroniczne
Prowadzący pracownię		dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot		dr hab. Michał Sikorski lab. Maciej Kalbarczyk
Cel kształcenia przedmiotu		Przygotowanie studentek i studentów do korzystania z nowoczesnych mediów elektronicznych i ich praktycznego zastosowania w tworzeniu sztuki współczesnej. Poznanie cyfrowych technik i narzędzi, a następnie doskonalenie ich swobodnego używania.

<b>Wymagania wstępne</b>	<p>Studenci i studentki powinni posiadać podstawową umiejętność obsługi komputera i sprzętu elektronicznego (Stanowiska do animacji poklatkowej, aparat, kamera, skaner, drukarka itp..). Powinni być też otwarci na nowe zjawiska w sztuce współczesnej i wykazywać motywację do nauki nowych technologii.</p>		
<b>Efekty uczenia się:</b>		<b>Kod efektów przedmiotowych</b>	<b>Odniesienie do efektów kierunkowych</b>
– <i>wiedza (zna i rozumie)</i>	Rozróżnia techniki służące do cyfrowej edycji obrazu i wideo.	W14	K_MI_W07
	Zna właściwości i możliwości cyfrowych mediów.	W15	K_MI_W07
	Posiada wiedzę pozwalającą na uzasadnienie założeń koncepcyjnych swojej pracy.	W16	K_MI_W02
– <i>umiejętności (potrafi)</i>	Potrafi posługiwać się podstawowymi technikami i narzędziami cyfrowymi.	U12	K_MI_U03
	Świadomie wykorzystuje różnorodne środki wyrazu tworząc odpowiedź na zadany temat.	U13	K_MI_U03
	Potrafi przygotować i zaprezentować dokumentację dzieła.	U14	K_MI_U09
	Wykazuje otwartość na nowe technologie i gotowość do eksperymentu.	U15	K_MI_U03
– <i>kompetencje społeczne (jest gotów do)</i>	Jest gotowy do pracy indywidualnej i prezentacji dokonań w przestrzeni publicznej.	K13	K_MI_K01
	Potrafi omówić swoje pomysły i jest otwarty na dyskusje	K14	K_MI_K02
	Uczestniczy w działaniach grupy, jest gotowy do pracy zespołowej.	K15	K_MI_K03
	Zachowuje otwartość wobec nowych zjawisk artystycznych i kulturowych	K16	K_MI_K03
<b>Ogólna treść zajęć</b>	<p>W trakcie zajęć studentki i studenci poznają, jak tworzyć sztukę za pomocą nowoczesnych mediów elektronicznych. Program obejmuje m.in.: obsługę oprogramowania służącego do tworzenia grafiki rastrowej, montażu wideo, animacji poklatkowej i interaktywnych instalacji. Umiejętności te wykorzystane są w realizacji autorskich projektów artystycznych, które za zadanie mają rozwijać umiejętności posługiwania się nowymi technologiami w celu tworzenia wyjątkowych dzieł sztuki.</p>		
<b>Kryteria oceny</b>	<p>Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pracowni. Pod uwagę brane są:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań.</li> <li>Frekwencja i zaangażowanie na zajęciach, samodzielność studenta i sposób prezentacji na przeglądzie.</li> </ul>		
<b>Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)</b>	Portfolio, przegląd prac		

<b>Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)</b>	5 sem. ZS, 6 sem. ZS 7 sem. ZS, 8 sem. Z
<b>Literatura uzupełniająca nieobowiązkowa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hockney David, <i>Wiedza tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów</i>, Kraków 2006</li> <li>• McLuhan Marshall, <i>Zrozumieć media</i></li> <li>• Dziamski Grzegorz, <i>Sztuka po końcu sztuki. Sztuka początku XXI wieku</i>. Poznań 2009</li> <li>• Benjamin Walter, <i>Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej</i>, Poznań 1996</li> <li>• Kamiński Bogdan, <i>Obraz cyfrowy. Teoria obrazu</i>, Warszawa 2003</li> <li>• Hendrykowski Marek, <i>Język ruchomych obrazów</i>, Poznań 1999</li> <li>• Block Bruce, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i>, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010</li> </ul>
<b>Język wykładowy</b>	Polski, możliwość komunikacji po Angielsku

## SYLABUS cz.2 - PROGRAM PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	
MEDIA ELEKTRONICZNE	
Jednostka prowadząca	WYDZIAŁ MALARSTWA I RYSUNKU
Rok akademicki	2024/2025
Kierunek	Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)	-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	studia pierwszego stopnia/ kwalifikacje poziomu VI
Forma studiów	studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr	III rok, semestr 5,6
Pracownia (jeśli dotyczy)	Pracownia Mediów Elektronicznych
Prowadzący pracownię	dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	Lab. Maciej Kalbarczyk dr hab. Michał Sikorski
Cel kształcenia przedmiotu	Pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie edytowania obrazu cyfrowego. Poznanie i praktyczne zastosowanie technik umożliwiających swobodną wypowiedź formułowaną za pomocą cyfrowych narzędzi oraz nowych mediów.
Program pracowni	Program pracowni obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurs programu Adobe Photoshop - służącego do edycji i tworzenia grafiki rastrowej. Kurs kończy się praktycznym kolokwium.</li> <li>Realizacja autorskich projektów zgodnie z określonymi tematami. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji.</li> </ul>
Szczegółowa treść zajęć	Tematy zadań: <ul style="list-style-type: none"> <li>Zadanie “Głuchy telefon” - badanie cyfrowych mediów i ich wpływu na obraz zgodnie z teorią Marshalla McLuhana The Medium Is the Message.</li> <li>Zadanie “Jak patrzeć?” - subwersywne badanie wybranej estetyki/stylistyki/konwencji.</li> <li>Inne zadania opracowane specjalnie dla grupy studenckiej na podstawie możliwości, potencjału oraz zainteresowania osób studenckich.</li> </ul>
Metody dydaktyczne (wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)	Wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe.

<b>Kryteria oceny</b>	Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pracowni. Pod uwagę brane są: Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań. Ocena z kolokwium podsumowującego kurs programu Adobe Photoshop. Frekwencja i zaangażowanie na zajęciach, samodzielność studenta i sposób prezentacji na przeglądzie.
<b>Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)</b>	Portfolio, przegląd prac
<b>Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)</b>	III rok/5 semestr - ZS, 6 semestr ZS

Nazwa przedmiotu	MEDIA ELEKTRONICZNE
<b>Jednostka prowadząca</b>	WYDZIAŁ MALARSTWA I RYSUNKU
<b>Rok akademicki</b>	2024-2025
<b>Kierunek</b>	Malarstwo
<b>W zakresie (jeśli dotyczy)</b>	-
<b>Stopień studiów / poziom kwalifikacji</b>	studia pierwszego stopnia/ kwalifikacje poziomu VI
<b>Forma studiów</b>	studia stacjonarne
<b>Rok studiów / semestr</b>	IV rok, semestr 7,8
<b>Pracownia (jeśli dotyczy)</b>	Pracownia Mediów Elektronicznych
<b>Prowadzący pracownię</b>	dr hab. Michał Sikorski
<b>Osoba/zespół prowadzący przedmiot</b>	dr hab. Michał Sikorski Lab. Maciej Kalbarczyk
<b>Cel kształcenia przedmiotu</b>	Pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie tworzenia i montażu video. Poznanie i praktyczne zastosowanie technik umożliwiających swobodną wypowiedź formułowaną za pomocą cyfrowych narzędzi oraz nowych mediów.
<b>Program pracowni</b>	Program pracowni obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurs programu Adobe Premiere - służącego do edycji i montażu video. Kurs kończy się praktycznym kolokwium.</li> <li>Kurs obsługi sprzętu wideo i podstawowych technik filmowych.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizacja autorskich projektów zgodnie z określonymi tematami. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji.</li> </ul>
<b>Szczegółowa treść zajęć</b>	<p>Tematy zadań:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zadanie “Strona lewa, strona prawa” - działanie artystyczne z wykorzystaniem techniki animacji pokalktowej</li> <li>Zadanie “Kiedy to się zmieni?” - działanie artystyczne z wykorzystaniem techniki animacji pokalktowej z rozszerzeniem zajęć z akresu video i audio.</li> <li>Inne zadania opracowane specjalnie dla grupy studenckiej na podstawie możliwości, potencjału oraz zainteresowania osób studenckich.</li> </ul>
<b>Metody dydaktyczne (wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)</b>	Wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe.
<b>Kryteria oceny</b>	<p>Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pracowni. Pod uwagę brane są:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań.</li> <li>Ocena z kolokwium podsumowującego kurs programu Adobe Premiere.</li> <li>Frekwencja i zaangażowanie na zajęciach, samodzielność studenta i sposób prezentacji na przeglądzie.</li> </ul>
<b>Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)</b>	Portfolio, przegląd prac
<b>Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)</b>	IV rok/7 semestr - ZS, 8 semestr Z